

O ENSINO E A APRENDIZAGEM ATRAVÉS DOS JOGOS CONCRETOS EDUCATIVOS

Isac Torres Nascimento (Graduando/UERN)
Bolsista PIBID/Pedagogia

Francisco Mateus Alexandre de Lima (Graduando/UERN)
Bolsista PIBID/Pedagogia

Antonia Sueli da Silva Gomes Temóteo (Professora/UERN)
Coordenadora PIBID/Pedagogia

Financiamento: PIBID/CAPES

RESUMO: Para o professor a utilização de jogos é uma alternativa para o sucesso do ensino, através de estratégias lúdicas e dinâmicas. Nesse aspecto o trabalho em questão analisa o processo de alfabetização, em turmas do 1º e 2º ano, da Escola Estadual João Godeiro, Patu/RN, onde se desenvolve o subprojeto de Pedagogia do PIBID/UERN. Os resultados conseguidos revelam que grande parte dos professores não executa um trabalho utilizando jogos concretos devido à falta de conhecimento para manuseio dos materiais, justificando que apesar de a escola possuir o acervo de jogos, há o receio de os alunos comprometerem os materiais. As experiências realizadas pelo PIBID objetivam mostrar que os jogos concretos apresentam grande potencial de ensino e aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades como o raciocínio, a percepção, a lógica e a motricidade do aluno. Espera-se que os professores busquem atualizar-se, através de estudos sobre métodos para práticas inovadoras.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Concretos. Ensino. Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

A escola é um espaço onde a aprendizagem acontece através de diversos meios. No processo de aprendizagem é o professor que possibilita a interação do aluno com o conhecimento. É uma das peças chaves primordiais dentro da ambiência escolar. Ao professor cabe a responsabilidade de ensinar e possibilitar ao aluno avançar, progredir no sentido de tornar-se diferente a cada aula. Nesta perspectiva, o ensino pode ser desencadeado por diversas práticas, inúmeras maneiras propícias à realidade da turma, e a do próprio aluno.

O uso de recursos didáticos pedagógicos é uma dessas maneiras que ao professor privilegia a sua forma de ensinar, pois através deles se configura noções favoráveis a produção de conhecimentos de diversas formas possíveis de imaginar. Em todas as escolas os recursos didáticos se apresentam como jogos (quebra-cabeça, móveis, resta um, dominó...); fantoches e fantasias de personagens e outros mais. Todos eles são ferramentas extras que tomam espaço na sala de aula como algo a mais que transforma a

tradicional aula em momentos de novidade, interação e participação de toda turma. Além do qual o jogo “ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem” (ANTUNES, 2008, p.36).

Neste trabalho busca-se analisar os aspectos lúdicos e dinâmicos desencadeados pelos jogos concretos pedagógicos utilizados no processo de alfabetização dos alunos do 1º e 2º da escola estadual João Godeiro, através do Programa de Iniciação à Docência – PIBID do subprojeto de Pedagogia do campus Avançado de Patu/RN, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte/UERN. O qual ainda busca-se elencar noções práticas e teóricas adquiridas nesse processo no correspondente às possibilidades que os jogos propiciam para um melhor desempenho no ensino sob diversas formas, tais uma delas favorecida pela interdisciplinaridade, e por fim analisar o quadro docente da instituição no que tange a manipulação desses instrumentos como aporte didático em suas aulas.

OS JOGOS EDUCATIVOS E A LUDICIDADE.

O processo educativo nunca vai ser realizado apenas sobre um meio, ademais a educação não acontece unicamente dentro de sala de aula, mas em vários lugares sob diversas formas. No campo educacional para o professor existem diversas maneiras de possibilitar aprendizagem, seja desencadeado pelo movimento, escrita, oralidade, bem como na utilização dos recursos didáticos encontrados na maioria das escolas. O jogo é um dos meios didáticos imprescindíveis para o professor em sala de aula. É um recurso que aglomera capacidades e competências variadas tanto para o desenvolvimento do professor na sua didática, como também no progresso da aprendizagem do aluno.

Segundo Moratori (2003), a origem dos jogos é desconhecida, entretanto, sabe-se que os mesmos foram conservados, oralmente, de geração em geração. Desta feita, percebe-se que estes mantêm em sua constituição, cognições de culturas, de formas de viver de um povo, mantidas e evoluídas em diferentes partes do mundo. Eles são representados sob diversas formas, tais sejam eles como jogos de tabuleiro, quebra-cabeça, de movimento como as competições desportivas e muitas outras, que gera naquele que se envolvem diversas ações e reações, como os sentimentos, alegria, tensão,

além ainda que produz a criatividade do aluno, a dinâmica, lógica de raciocínio, perspicácia e etc.

O jogo, a brincadeira e demais nomenclaturas típicas, são designações que mantêm ligação direta e envolvida com a ludicidade. Pois esta se define como a manifestação da criatividade, da liberdade e exercício da imaginação. Os jogos lúdicos, num sentido geral de representação a todos os objetos didáticos, manifesta na criança ações subjetivas do que sentem, do que entendem a partir daquilo que vivem cotidianamente. Generalizadamente, elas se envolvem num mundo imaginário onde as regras e condições são impostas pelas regras de convivência. Leontiev (1988), por exemplo, defendia que as brincadeiras seriam as atividades principais durante a infância e que brincando, as crianças aprenderiam a se inserir no mundo adulto.

Nessa concepção, ele ainda classificou os jogos em dois blocos muito interessantes: os jogos de enredo e jogos de regras. O primeiro é classificado como o jogo de representar situação, contar histórias. Experimentar a vida real de uma forma copiante e transposta de uma forma combinada de sessões de mudança. Um exemplo prático é o “faz de conta” onde as crianças incorporam personagens nas suas formas culturais existentes, como ser um médico, professor, pai, mãe e etc. O jogo de regras é aquele em que a criança se envolve em atividades constituídas de regras pré-estabelecidas coletivamente, onde todos devem obedecer para que estabeleça igualdade na competição. Muitas das vezes, jogos com estas imposições mantêm intrínsecas noções culturais e sociais envolvidas que pelas regras proporciona ao envolvido um mundo imaginário.

Contudo, nestas duas classificações observa-se que o está em jogo é justamente o desenvolvimento da criança no que tange a sua formação autônoma, uma forma individual de se colocar no mundo, que posteriormente em fase adulta às técnicas, a ludicidade empregada pelos jogos terá imprimido nessa criança fatores que o tornou um ser mais subjetivo.

DA EXPERIÊNCIA DO USO DOS JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO

Brincar é uma atividade comum realizada particularmente por muitas crianças. Todas elas brincam por prazer, de representar a própria vida nas suas brincadeiras, colocar aquilo que para elas representam importância e prazer de ser vivido. A ludicidade, sinônimo de brincadeira é um dos recursos que podem ser utilizados para o

professor para mediar o conhecimento dentro e fora de sala de aula, pois os jogos estão imbuídos de significados e representações que são indispensáveis para que o conhecimento aconteça de forma mais simplificada e prazerosa. Nessa hipótese tem-se a ideia do brinquedo educativo que para isso Kishimoto (2003, p.36) mostra-nos que:

O brinquedo educativo [...] entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores; nos brinquedos de tabuleiro, que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas; nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma; nos múltiplos brinquedos e brincadeiras cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e materialização da função psicopedagógica: móveis destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora; parlendas para a expressão da linguagem; brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica.

Nesta perspectiva, em contexto ao trabalho de alfabetização que esteve sendo realizado na turma de 1º e 2º ano da Escola Estadual João Godeiro através do PIBID observou-se empiricamente o comprovar de que os jogos didáticos que a escola possui mantêm possibilidades de complementação do conhecimento que se aprende todos os dias e que estes podem dinamizar a aula fazendo o aluno refletir sobre a escrita sem ser obrigados a realizar treinos enfadonhos e sem necessidade.

O projeto repercutia com o objetivo de alfabetizar os alunos sob uma perspectiva interdisciplinar. Ainda em caráter inconclusivo as práticas se efetivaram no ocorrer de atividades que possibilitassem a interligação da aula tradicional, acompanhada do quadro e giz com os recursos didáticos dos jogos concretos disponíveis no acervo lúdico da escola, compreendendo que uma metodologia não exclui a outra, uma vez que os jogos contêm significados culturais que mediam os assuntos tradicionais aplicados.

Nesse contexto os assuntos que permeavam o planejamento eram as famílias silábicas, pois se tratava dos conteúdos dados rotineiramente pela professora supervisora, que de modo contínuo possibilitou a sequência lógica da atividade docente empregada. Os jogos utilizados foram selecionados a partir do acervo existente na sala específica de jogos, que, aliás, a escola agrega uma gama considerável de jogos, estes dos mais variados tipos e modalidades bem como outros materiais de grande qualidade para um trabalho didático diferenciado. Os jogos foram escolhidos a partir das análises de ligação com os conteúdos empregados nas aulas, ou seja, como se tratava de famílias

silábicas, os selecionados foram àqueles tidos como quebra-cabeças silábicos; alfabeto ilustrado, binguinho de letras e demais jogos móveis que mantêm estreita ligação com o alfabeto e a formação de palavras.

Nessa intrínseca relação mediatizada entre os jogos concretos com os conteúdos percebeu-se que o rendimento da aula foi de tamanho alcance, pois ao reservar determinado tempo para manuseio dos jogos permitiu o interesse e participação dos alunos. Outra que, a atenção e o comportamento foram ampliados de uma forma que estes passaram a ter uma cobrança da realização diária da manipulação dos jogos. E ainda permitiu o refletir de que com a inserção e utilização dos jogos nas aulas os conteúdos foram melhor assimilados, além do qual também a atenção dos alunos na transcrição das atividades foi ampliada, pois sempre na expectativa do jogo os alunos se mantinham atentos a escrever de modo que pudessem cumprir com a atividade e em seguida realizar a brincadeira.

OS JOGOS CONCRETOS E O ENSINO DOCENTE

Como recurso a favor do professor, os jogos concretos educativos não devem estar como algo distante da prática, mas aliado ao seu plano de trabalho, uma vez que os recursos são de direito do próprio aluno e de dever social do professor de estar à disposição de seu manuseio, pois os jogos são carregados de significados culturais.

É interessante que para Moratori (2003), o professor “ao optar por uma atividade lúdica o educador deve ter objetivos bem definidos”. Ou seja, o professor tem que juntar/aliar as pretensões dos assuntos trabalhos com os jogos disponíveis na escola. Afinal os objetivos estabelecidos devem estar associados ao desenvolvimento do aluno, nisto tange a facilitar o processo de assimilação dos conteúdos de sala de aula. Os jogos agregam conteúdos culturais preponderantes para o desenvolvimento da aprendizagem e ainda os conteúdos que comumente é trabalhado em sala de aula, com o livro didático, enfim como os exercícios escritos transcritos no quadro.

Para o professor é importante que este atenda aquilo que ao aluno mantém de prazer de realizar, de participar, de jogar, pois ao docente permitirá fazer este intercâmbio dos conteúdos descritos anteriormente. Para isso Antunes (2008, p.36) descreve que “seu interesse passou a ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas experiências e descobertas, o motor de seu progresso e o professor um gerador de situações estimuladoras e eficazes”. Nesse contexto o professor propõe

atividades que para o aluno mantém perspectivas para jogar, bem como terá gosto por cada etapa, e conseqüentemente disporá de mais oportunidades para o jogo.

No tocante aos jogos de estratégias e combinações o interessante é que se estabeleçam regras, e não uma imposição, ordem que exprima indesejos. Numa forma significada de regras se estabelecerá um desenvolvimento no aluno de agilidade, confiança, imprimindo assim a noção de autonomia na criança.

O desafio nas partidas, no manuseio é uma “peça” chave para o professor instigar na criança o desejo de competição, de estabelecer internamente sensações de estratégias que possibilitem o êxito no decorrer das atividades.

De acordo com Moratori (2003):

O jogo se apresenta como uma atividade dinâmica que vem satisfazer uma necessidade da criança, propiciando um ambiente favorável e que leve seu interesse pelo desafio das regras impostas por uma situação imaginária, que pode ser considerada como um meio para o desenvolvimento do pensamento abstrato. (MORATORI, 2003, p. 9)

É claro que a competição deve ser entendida como algo restrito ao próprio jogo, nada de caracterizá-lo para relacioná-lo entre os semelhantes. Para o professor cabe explicitar estas noções, de explicar que cada jogo, que cada partida, que cada vitória (ou derrota) não significa o fim, e que explicita além do mais que o competir, o participar, representa um privilégio para o aluno.

No contexto da escola em fito, a mesma mantém uma problemática no que tange a manipulação dos jogos disponíveis na sala específica dos jogos (da qual já representa uma conquista para a autonomia lúdica no processo de aprendizagem) que é justamente a alegação dos professores na utilização desses instrumentos em sala de aula, os mesmos em contato através de reuniões periódicas nos descrevem que a ausência desse trabalho se dá no fato dos recursos não serem bem aceitos pelos alunos, pois estes não mantêm os cuidados com esses materiais, alegam que os alunos não zelam por eles quebrando-os ou perdendo algumas peças. De fato, isto é uma insuficiência que precisa ser solucionada. Desta forma, os jogos disponíveis nunca devem ser encarados como únicos, pois existem outros meios e técnicas que podem romper essas barreiras.

Nesse intercurso, de apreciação e manipulação dos jogos disponíveis na escola, o próprio professor como forma de estimular o aluno ao manuseio dos jogos pode desempenhar um papel de mediador da produção de jogos educativos, isto é, os materiais didáticos também são aproveitáveis quando são também produzidos pelos

alunos e professores. A produção amplia os significados que os jogos representam, ou melhor, o próprio recurso de aprendizagem embutido no jogo, passa a ter outro significado quando o aluno é posto a pensar estrategicamente na produção do próprio e com isso se estabelece funções diferenciadas de aprendizagem, pois além da manipulação do jogo produzido, o aluno também estará aprendendo a produzir.

É claro que este tipo de inovação não necessariamente poderá se efetivar dentro de sala de aula, pois muitas vezes os recursos utilizados poderá exigir melhores adaptações e condições de lugares próprios para se produzir. Para isso, as escolas deveriam possuir espaços adequados para materiais didáticos fossem produzidos. Para isto, Weiss (1997, p.90) nos remete que:

“a existência de uma sala/oficina é de grande ajuda para a construção de brinquedos com crianças nas escolas. O espaço físico desta sala seria apropriado a montagens, permitindo às crianças trabalhar sentadas ao redor das mesas ou no chão, com seus desenhos, objetos, modelagens, etc.”.

Nesta sala cabe ao professor estimular a criatividade que deve ser posta em prática. No caso da dinâmica da produção dos jogos deve ocorrer o estabelecimento de regras que, contudo poderá ser critério do aluno. Ele poderá criar, complementar, inserir etapas do jogo, possibilitando dessa forma a autonomia e o espírito inovador.

Essas hipóteses remetem ao que Moratori (2003) afirma que “o processo de criação está diretamente relacionado à imaginação e a estrutura da atividade com jogos permite o surgimento de situações imaginárias.” O que de fato realmente explana e expande o conhecimento do aluno, pondo-o a pensar e estruturar no pensamento e na mente situações possíveis de acontecer dentro da criação pré-iniciada, de caminhos possíveis de abrir e consolidar o seu próprio projeto.

Na preocupação de estabelecer uma conscientização para o potencial dos jogos educativos, estabelecemos a criação da primeira oficina de jogos educativos, com o intuito de oferecer subsídios teóricos e práticos dos jogos que a escola possui. Nessa dinâmica planejada foram elencadas diversas atividades, tais delas foram à apresentação conceitual dos jogos em slides; conhecimento dos jogos e de suas propriedades e por último a manipulação dos jogos pelos professores a fim de que pelo contato com as peças pudessem estabelecer práticas e técnicas para manuseio em sala de aula. No ocorrer da primeira oficina o objetivo era que por meio dos nossos conhecimentos sobre a importância dos jogos em sala pudessem imprimir nos professores um estímulo para a

iniciativa dessa prática, pois embora mantenha-se a resistência percebe-se que em alguns pontos o despreparo também é um fator pertinente em suas práticas, pois não existem políticas na escola que o incluam nessa formação continuada.

Nisto a escola precisa encarar que o jogo como representatividade do lúdico, é uma ferramenta de inúmeras possibilidades, onde é possível inovar, criar e substituir o velho pelo novo sempre que haja disposição e motivação para tal finalidade, pois a escola oferece capacidade para criação e não apenas de reprodução, como tal Souza (1996, p.103) nos chama atenção quando diz:

“A negação da possibilidade da vivência do lúdico pelas crianças, sua não consideração pela escola, contribui para que esta colabore não na montagem de um verdadeiro 'teatro infantil', onde 'atores' interagem, criam coletivamente, mas sim de um teatro de bonecos, onde são encenados, diariamente, tristes espetáculos de ventriloquia.”

Desta forma, a iniciativa do professor é uma abertura para que as crianças não sejam apenas “manipulados”, mas criadores de instrumentos de sua própria aprendizagem, além do mais quando o professor se dá ao interesse de praticar, algo acontece, remetendo ao que ALMEIDA (1998, p.123) nos diz que: "o bom êxito de toda atividade lúdico pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor".

CONCLUSÃO

A utilização de jogos na educação é um dos recursos que possibilita a mediação do aluno com o conhecimento. Por meio destes o aluno tem acesso ao conhecimento de forma mais prazerosa e lúdica. O professor, agente de promoção do ensino e aprendizagem do aluno deve manter em sua prática a utilização dos jogos como parte do seu trabalho pedagógico na sala de aula, pois estes desempenham o contato com o mundo da imaginação e no estabelecimento da autonomia e formação de valores das crianças.

No trabalho do PIBID, a utilização dos jogos concretos disponíveis na escola possibilitou um olhar reflexivo e comprobatório sobre o potencial de aprendizagem que possuem. A participação, envolvimento e aprendizagem dos alunos foram expressivos, uma vez que os jogos foram utilizados de forma mediada com os conteúdos que estavam sendo trabalhados nas aulas de alfabetização.

Embora os professores apresentem uma resistência a essa utilização em sala de aula, pois os mesmos mantêm alegações insuficientes espera-se que práticas inovadoras possam ser sistematizadas através de programas formativos, tais como o PIBID, na perspectiva de promover uma maior reflexão das práticas pedagógicas dos professores, pois o que se percebe ainda nas escolas é ausência de uma formação de qualidade que subsidie o melhor rendimento de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1998.

ANTUNES, Celso, 1937 – **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**/ Celso Antunes. 15. Ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

KISHIMOTO, T. O Jogo e a Educação Infantil. KISHIMOTO, T. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.

LEONTIEV, A. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In. VIGOTSKII, L.; LURIA, A.; LEONTIEV, A. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone; Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por Que Utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem?** UFRJ. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em <http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/PatrickMaterial/TrabfinalPatrick2003.pdf>. Acesso em 10 de março de 2007.

SILVERS, S. M. **Games for the classroom and the English speaking club**. English Teaching Forum, 1982.

SOUZA, Edison Roberto. **O lúdico como possibilidade de inclusão no ensino fundamental**. Revista Motrivivência. V. 8, n. 9, 1996.

WEISS, Luise. **Brinquedos e Engenhocas: Atividades lúdicas com sucata**. São Paulo: Scipione, 1997.