

BRINCAR E JOGAR COMO AUXÍLIO NA APRENDIZAGEM EM SALA DE AULA

PLAYING AS A LEARNING TOOL IN THE CLASSROOM

Jéssica Elisabeth Zimmer¹

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo demonstrar como se deu a realização das atividades do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), do ISEI, durante o período de 2014. As atividades foram realizadas com alunos de 4º e 5º anos de uma escola estadual, demonstrando que o auxílio de jogos e brincadeiras em sala de aula contribui para a melhor compreensão dos conteúdos propostos. Como referência teórica busca-se em Brian Sutton-Smith, citado por Brandão, Bittencourt e Vilhena, as três ênfases relacionadas à retórica do progresso na aprendizagem – a biológica, a psicogênica e a cognitiva – e em Kishimoto (2002) a ideia de que grande parte da vida das crianças envolve o brincar. Como educadores, então, devemos ter o cuidado de que os jogos em sala de aula sejam educacionais, pois muitas vezes esses são vistos como um lazer.

Palavras-chave: Jogos em sala de aula. PIBID. Aprendizagem.

ABSTRACT: The present article aims to demonstrate how ISEI's Institutional Program of Scholarships for Teaching Initiation (PIBID) activities were accomplished, during the year of 2014. The activities were conducted with students from the 4th and 5th grades in a state school, demonstrating that the use of games and playing in the classroom contribute to a better comprehension of the proposed contents. As a theoretical reference, the article refers to the three emphases related to progress – biological, psychogenic and cognitive – found in Brian Sutton-Smith, quoted by Brandão, Bittencourt and Vilhena, and to Kishimoto (2002), who says that a large part of life as children involves playing. As educators, therefore, we must take care that the games in the classroom are educational, because they are often seen as leisure.

Keywords: Games in the classroom. PIBID. Learning.

1 INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do Instituto Superior de Educação Ivoiti iniciou suas atividades no ano de 2014 com a participação de 60 estudantes, dentre os quais 25 do curso de Pedagogia. Sou integrante de um dos grupos que atua em uma escola estadual com alunos de 4º e 5º anos. Essa prática vem desafiando-nos a buscar propostas de intervenção nas relações interpessoais entre as crianças e na superação das suas dificuldades na escrita e na resolução de situações matemáticas. Inicialmente, a proposta do PIBID previu a realização de um diagnóstico do nível de aprendizado dos alunos. Por meio de fichas

de acompanhamento de leitura, produção textual e conhecimento em artes percebemos que os alunos possuíam graves dificuldades.

Após esse diagnóstico, iniciou-se a realização de planejamentos das aulas (um encontro semanal de duas horas com cada turma), com o objetivo de propor atividades para superar as dificuldades específicas.

2 BRINCAR E JOGAR: DOIS TERMOS DISTINTOS

Brincar e jogar no português, no francês (*jouer*) e no inglês (*play*). Devido a essas distinções, frequentemente desperdiçamos diferenciações de ordem relacionada a heranças que a nossa língua nos permite: brin-

¹ Estudante de Pedagogia, Licenciatura, no Instituto Superior de Educação Ivoiti (ISEI). E-mail: jessyk.ev@gmail.com – Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5265978695248666>.

car é anterior ao jogar e jogar pressupõe a existência de regras.

O jogo e a brincadeira são uma fonte de prazer para as crianças, assim como também um instinto natural. Há importância de descobirmos quais as necessidades das crianças satisfazerem-se na brincadeira, aprendendo sobre as peculiaridades dessa. “O brincar é a forma mais livre e individual, que designa as formas mais primitivas de exercício funcional, como por exemplo a lalação” (KISHIMOTO, 2002, p. 111).

O educador pode e deve desempenhar um papel importante de mediador durante os jogos e brincadeiras. Esse acompanhamento das crianças auxilia a discernir os momentos em que somente devemos observar, coordenar as brincadeiras ou até mesmo integrar-nos como um jogador. Durante essas brincadeiras, há um sistema de trocas interativas, pois as crianças têm inúmeras oportunidades de explorar e solucionar problemas. Além disso, ao brincar, a criança não se situa apenas no momento presente, mas também em seu passado e seu futuro.

O brincar também é visto como uma atividade terapêutica por possibilitar à criança superação de situações traumáticas que tenha vivenciado. É através de símbolos, falas e da representação dos conteúdos que a perturbam que ela irá nomear e conhecer as situações, ideias, pessoas e coisas. As crianças jogam futebol, brincam de carrinho, fingem ser heróis e vilões e gostam de “entrar de cabeça” no mundo da fantasia. Mas, participando de jogos e brincadeiras ditas “tradicionais”, elas também jogam e brincam de novas maneiras com as mídias digitais, as quais são muito utilizadas na atualidade.

O autor Brian Sutton-Smith (citado por BRAN-DÃO; BITTENCOURT; VILHENA, 2010, p. 843), afirma que

o principal foco de estudiosos e pesquisadores que buscam o significado e as funções do jogar e do brincar, principalmente na infância, seja nas ciências humanas ou nas exatas, está centrado em uma retórica de progresso. Ele indica três ênfases relacionadas à retórica focada no progresso: a biológica, a psicogênica e a cognitiva.

A ênfase biológica busca demonstrar que o jogar e o brincar são uma prática de habilidades, cujo objetivo é alcançar formas de adaptação e de sobrevivência. Na psicogênica, acredita-se que jogar e brincar são atividades compensatórias e podem assegurar a sensação de domínio e competência através da resolução de conflitos. Já a cognitiva, que é mais recente, acredita que jogar e brincar serve para o desenvolvimento da cognição e auxilia no aprendizado.

Destacamos então que em nossa prática de PIBID desenvolvemos a ênfase cognitiva, pois realizamos atividades focadas no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças. Especificamente com crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem.

3 É PRECISO ENSINAR A PARTIR DE JOGOS

Com o auxílio de jogos existe a possibilidade de aprendizagem. A partir das brincadeiras e de jogos que envolvem acontecimentos do dia a dia das crianças, elas desenvolvem um aprendizado do mundo em que vivem.

Em grande parte de nossa infância, passamos brincando. Seja nas ruas, em casa de amigos, em nossa própria casa e principalmente na escola. Por isso “grande parte da vida das crianças é gasta brincando, quer com jogos que elas aprendem com as crianças mais velhas, quer com aqueles inventados por elas mesmas” (KISHIMOTO, 2002, p. 99). O jogo em suas diversas formas nos auxilia no processo ensino-aprendizagem, no desenvolvimento psicomotor e da motricidade fina e ampla, nas habilidades do pensamento, imaginação, interpretação, tomada de decisão, criatividade, levantamento de hipóteses e organização de dados.

A partir de jogos e brincadeiras, as crianças devem aprender a pensar, a obedecer às regras e aprender a aprender. Dessa forma, também podemos citar que o jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os nossos alunos; ao contrário, ele corresponde a uma profunda exigência e ocupa lugar de grande importância na educação.

Os brinquedos, em suma, não devem ser explorados somente para o lazer, mas também como elementos bastante enriquecedores que promovem a aprendizagem. Através dos jogos e de brincadeiras o educando encontra um apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Com isso os professores precisam observar que a brincadeira é de extrema importância, pois traz contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar de todos.

4 RELATO DA EXPERIÊNCIA

Os planejamentos para as aulas nos encontros do PIBID permitem troca de atividades, de experiências e de relatos com minhas colegas de grupo e professora orientadora, com o objetivo de realizar diferenciadamente atividades, pois alguns dos alunos não conseguiam compreender o que lhes era proposto.

Ao refletir sobre as várias atividades, lembrei-me de momentos quando cursava o Ensino Fundamental,

onde meus professores utilizavam jogos em sala de aula, para que eu e meus colegas conseguíssemos compreender com facilidade os conteúdos. Contudo, sempre conseguíamos atingir os seus objetivos, mas eram necessários vários momentos de jogo-aprendizagem, pois como expressa Macedo (2000, p. 13),

[...] jogos são propostos com o objetivo de coletar importantes informações sobre como o sujeito pensa, para ir simultaneamente transformando o momento de jogo em um meio favorável à criação de situações que apresentam problemas a serem solucionados.

Os alunos por várias vezes iniciam as brincadeiras com o auxílio de jogos sem pensar que a partir desses conseguiriam iniciar a sua aprendizagem. Aos poucos, os educandos compreenderam que os jogos facilitam a sua aprendizagem.

A cada semana de realização da prática do PIBID, as crianças sempre questionavam: “Hoje vamos ter jogos?”. Assim, percebemos que o jogo seria parte do enfoque que deveríamos realizar. Certamente que não foram instituídos somente jogos durante as práticas, mas com o auxílio desses houve um melhor envolvimento e aprendizagem dos educandos.

Os jogos utilizados com os alunos, como bingo de verbos, mímica, memória de medida de tempo, trilha ortográfica, etc., permitiram a realização de um trabalho significativo. Pois se percebe que as crianças possuem ainda essa necessidade de ludicidade, sendo que aulas ditas “normais” não chamam tanto a atenção das mesmas. Com essas atividades pudemos desmistificar a ideia de que jogos são somente para “perder tempo”. Esses materiais são úteis para a aprendizagem, se utilizados de forma correta.

Várias aprendizagens ocorreram quando as crianças realizaram análise de jogos e situações, visando uma avaliação sobre atitudes possíveis que possam ser desenvolvidas em conjunto. Macedo (2000, p. 18) nos traz que, durante o processo de ensino-aprendizagem, cada educando passa por quatro etapas básicas num determinado jogo:

- a) Exploração dos materiais e aprendizagem das regras;
- b) Prática do jogo e construção de estratégias;
- c) Resolução de situações-problema;
- d) Análise das implicações do jogar.

A partir de jogos que foram utilizados em sala de aula, vivenciamos essas quatro etapas. Inicialmente, os educandos necessitavam explorar todo e qualquer material, tiveram de aprender e compreender as regras que

os mesmos possuíam; assim, cada jogo realizado fez-nos refletir para que encontrássemos as estratégias necessárias para sua conclusão. Durante alguns deles, conseguiram realizar a resolução de situações-problema proposta, comentando com os colegas em grande grupo ou contribuindo com colocações e ainda tentando algumas vezes resolvê-los sozinhos. No final de cada aula, realizamos breves análises de como se deu o jogo e/ou as brincadeiras e o quanto elas auxiliaram nas aprendizagens.

Percebemos o quanto a exploração dos materiais é importante para as crianças. Pois, quando trouxemos o material dourado, por exemplo, tivemos de deixar um tempo para que manipulassem os mesmos – montavam casinhas, castelos, móveis e pirâmides.

Durante algumas aulas, trouxemos materiais necessários para a construção de jogos, para que as crianças tivessem a oportunidade de confeccioná-los. As crianças construíram a “trilha ortográfica”, e quando jogavam o jogo que elas mesmas construíram, pareceu-nos que foi uma forma mais significativa da atividade.

Por várias vezes, nós educadores importamo-nos com a qualidade do material a ser utilizado para a realização da brincadeira e/ou jogo. Pensamos que devemos utilizar jogos quase “perfeitos”, muitas vezes comprados especialmente para as crianças. Mas nessa experiência com o PIBID, percebemos que também com materiais simples podemos conquistá-los. Há várias possibilidades de materiais a serem utilizados, especialmente sucatas, que por várias vezes ficamos em dúvida se podiam ou não ser utilizadas.

Percebemos que com os jogos confeccionados com materiais simples as crianças brincaram mais e com muito entusiasmo do que com os materiais comprados. Admiraram-se com os materiais que utilizamos para a confecção dos jogos e até comentaram que iriam confeccionar os mesmos por ser materiais simples e de fácil acesso para os mesmos.

Para que consigamos realizar as brincadeiras e jogos com nossos alunos, devemos ter o pleno domínio dos mesmos antes de levá-los à sala de aula. Portanto devemos aprender antecipadamente as regras para que consigamos realizar o desenvolvimento das atividades propostas. O jogo, então, passa a acontecer, e nós, como educadores, podemos apresentar maneiras diversificadas e possíveis de jogar.

Muitas partidas de jogos são realizadas durante as atividades de PIBID, mas essas devem ser jogadas sem pressa, para que haja uma adequada exploração do jogo, pois muitas vezes não encontramos tempo neces-

sário para a realização desses por ter que dar conta de mais atividades. Para que os jogos tenham um bom aproveitamento, devemos oportunizar que as crianças registrem como esses desenvolveram-se para que consigam lembrá-los com facilidade em um próximo momento. A ação do jogar, dessa forma, alia-se à intervenção do professor, que “ensina” os procedimentos e as atitudes que devem ser mantidas ou até mesmo podem ser modificadas de acordo com a função dos resultados obtidos no decorrer das partidas. Assim, ao jogarmos, “o educando é levado a exercitar suas habilidades mentais e buscar melhores resultados para vencer” (MACEDO, 2000, p. 20).

Durante a utilização dos jogos em sala de aula, devemos ter o cuidado para que haja uma situação-problema a ser resolvida. Na prática, sempre realizávamos uma breve análise e desenvolvíamos as atividades de várias maneiras, e se não fosse realizada a aprendizagem e a compreensão das mesmas, pensávamos em maneiras diversificadas para a realização da atividade e para que os educandos compreendessem os conteúdos. Piaget (1998, p. 37) afirma que “necessitamos ter o conhecimento de um objeto e agir sobre ele para transformá-lo, aprender sobre os mecanismos dessa transformação e vincular as ações transformadoras”.

Portanto é no ato da aprendizagem que devemos enfatizar o trabalho com o jogo, pensado com uma abordagem diversificada. Para os educandos que possuem algum tipo de dificuldade (mau aproveitamento escolar, notas baixas, desorganização, etc.), também conseguimos identificá-las no contexto de jogos e de brincadeiras. Durante as atividades percebemos que a utilização de jogos e de brincadeiras viabilizou aos educandos a aprendizagem do trabalho em grupo, pois todos são muito singulares. Sendo assim, refletimos sobre algumas atitudes das crianças e propusemos jogos como atividades principais, para que a partir desses as crianças comesçassem a interagir entre si, vivenciassem situações, realizassem indagações, conseguindo assim refletir sobre suas estratégias e algumas vezes perceber seus erros

e acertos. Essas brincadeiras e jogos, por sua vez, promovem oportunidades de diálogo entre as crianças, pois muitas vezes há jogos que devem ser realizados em grupos para criar estratégias e vencer.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo é visto por muitas pessoas como uma espécie de relaxamento, de descontração, o que não deixa de ser verdade. Mas outras jogam para “esfriar a cabeça”, “espairecer”. Dessa forma, muitos também o concluem como um lazer, mas, dentro da instituição escolar, o jogo é uma forma educativa e não um lazer.

O jogar é uma forma de agir e uma ação, a qual expressa sua excelência. A criança deve divertir-se durante esses jogos. Sendo assim, o jogo é uma aprendizagem para a vida coletiva da criança.

Para concluir, destacamos que existe uma grande importância na utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula, pois observa-se no olhar das crianças a gratificação pela aprendizagem ao concluir seus jogos. Continuaremos auxiliando as crianças de 4º e 5º anos com jogos, brincadeiras, leituras, interpretações, apresentações e vivências de seu dia a dia, como viemos realizando até o presente momento, para melhor envolvimento e melhor ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- BRANDÃO Roberta Purper; BITTENCOURT, Maria Inês Garcia de Freitas; VILHENA, Junia de. A mágica do jogo e o potencial do brincar. **Revista Mal-estar e Subjetividade**, Fortaleza, v. 10, n. 3, p. 835-863, set.2010. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/malestar/v10n3/07.pdf>>. Acesso em: 13 out. 2014.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Tomson Learning, 2002.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações – problema**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.
- PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.