

A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NA APRENDIZAGEM DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Aline Gonzalez dos Santos¹
Naiany Renice Mendonça dos Santos²
Erika Karla Barros da Costa³

Eixo temático: Prática Pedagógica e sua Relação com a Teoria.(percepções)

Categoria: Comunicação oral

RESUMO

O presente estudo realiza a replicação de experiências de pesquisas realizadas em uma instituição pública de ensino, observando a prática docente de duas professoras regentes de turmas distintas, porém no mesmo nível escolar, sobre a utilização ou não de jogos pedagógicos no processo de ensino e aprendizagem em turmas do 1º ano do ensino fundamental. A observação realizada identificou a facilitação do aprendizado utilizando – se destes recursos, promovendo maior interação, raciocínio mesmo que involuntário, entre outras habilidades que estes estimulam no processo de aprendizagem.

Palavras-Chave: Ludicidade, Jogos e Anos Iniciais.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho intitulado, “A utilização dos Jogos Pedagógicos na aprendizagem do 1º ano do Ensino Fundamental” no qual busca demonstrar a importância do brincar e dos jogos para a aprendizagem, tornando-se parte essencial na construção desta etapa de ensino; por meio dos jogos as crianças são capazes de criar, vencer seus próprios limites, sendo protagonistas ativos da construção de suas próprias aprendizagens. Os jogos auxiliam as crianças no processo de pensar, imaginar, criar e se relacionar com os demais. É no momento da brincadeira que a aprendizagem efetivamente acontece.

A função lúdica na educação: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente a função educativa, o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. O brincar e jogar é dotado de natureza livre típica de uns processos educativos. Como reunir dentro da mesma situação o brincar e o educar. Essa é a especificidade do brinquedo educativo. (KISHIMOTO, 2003, p.37).

As escolas e professores que trabalham com turmas de 1º ano do ensino fundamental devem inserir dentro de uma concepção de educação voltada para a construção do conhecimento lógico, elaborado pela própria criança, tendo no professor, o principal mediador deste processo, proporcionando assim sua opinião crítica na realidade social em que vive e expressando sua independência e autonomia. A aprendizagem surge de maneira espontânea e natural, com as primeiras experiências oferecidas às crianças por seu meio sócio cultural. A partir dessas experiências, como por exemplo, contagem de brinquedos, divisão de balas, separação de objetos e sua classificação operatória, as crianças ao tentarem solucionar vão aprofundando pouco a pouco o conhecimento das diversas noções pedagógicas. Entende-se que é na sala de aula o momento mais adequado para estimular na criança o desenvolvimento do pensamento lógico, com as riquezas das atividades desenvolvidas, curiosidade, criatividade e descoberta.

A utilização de jogos na aprendizagem é de fundamental importância para o desenvolvimento das crianças, sendo um facilitador no processo ensino-aprendizagem. Os jogos não se constituem apenas em uma forma de entretenimento, no qual as crianças gastam energia, mas sim, em meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual das mesmas, pois segundo Vigotsky (1998) afirmava que por meio do brinquedo a criança aprende a agir numa esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações. Segundo ele, o jogo estimula a curiosidade e a autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

Esta proposta objetiva uma pesquisa de campo em duas turmas do 1º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professor Fauze Scaff Gattass Filho, do município de Campo Grande, objetivando analisar a influência da utilização de jogos pedagógicos para a aprendizagem dos alunos.

... O jogo é para a criança um fim em si mesmo, ele deve ser para nós um meio (de educar), de onde seu nome educativo que toma cada vez mais lugar na linguagem da pedagogia maternal. (GIRARD, 1908, p. 199).

Girard (1908), que acredita na ideia de relação do jogo educativo com a criança favorecendo assim sua aprendizagem, quando uma criança brinca, joga, interage com o meio de forma divertida ela expressa todos os seus sentidos.

O jogo é uma ferramenta de auxílio na aprendizagem, seu campo de atuação é muito amplo, entre eles a socialização, desenvolvimento motor e cognitivo da criança.

Esta pesquisa se baseia no pressuposto de estudar e identificar as reais contribuições dos jogos pedagógicos para o desenvolvimento cognitivo, físico, motor e social da criança. E om isso Analisar a utilização e a importância dos jogos pedagógicos para a aprendizagem dos estudantes do 1º ano de uma escola municipal, por meio da reflexão teórica e de dados coletados.

[...] o jogo oferece uma importante significativa contribuição para o desenvolvimento cognitivo, aprimorando o desenvolvimento do pensamento infantil e conseqüentemente o jogo consolida habilidades já dominadas pelas crianças e a prática dos mesmos em novas situações. Friedman (1996, p. 64).

METODOLOGIA APLICADA

Diante do imenso desafio de compreender e ensinar nas primeiras séries do ensino fundamental, é que passamos a refletir sobre sua importância desde a infância, observando como é repassado ou mediado esse processo de ensino vamos descobrindo que ao inserir jogos, brinquedos e brincadeiras para desenvolver o raciocínio lógico e a aprendizagem se torna mais prazeroso encarar as os diferentes conceitos que englobam a aprendizagem nesta etapa de ensino.

Kishimoto (1994, p. 45) destaca que:

Piaget, Wallon e Vygotsky colocam a imitação como a origem de toda representação mental e a base para o aparecimento do jogo infantil, Bruner (1976) tem uma nova forma de interpretar o desenvolvimento da atividade simbólica. Para o autor, a origem da atividade simbólica não depende apenas de jogos de exercícios funcionais, mas de brincadeiras compartilhadas entre mãe e a criança, que conduzem

às atividades motoras e vocais. Observa-se que é todo um conjunto de atividades da criança que é assim reintroduzido entre os jogos de exercícios funcionais e os jogos simbólicos.

Ainda, segundo Kishimoto (2008, p. 20) “Brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessitam de aprendizagem.”.

Com a afirmação da autora Kishimoto (2008), podemos perceber que o simples ato de brincar envolve aprendizado, porém uma atividade que toda criança ou adulto exerce com mais prazer e facilidade.

Incluir os jogos como recurso pedagógico para a aprendizagem não é mais novidade, é uma necessidade para o processo de ensino e aprendizagem da criança.

A experiência original se apoderou do espaço real de duas salas de aula do primeiro ano do ensino fundamental, acompanhando e observando duas professoras regentes com formação pedagógica adequada ao exigido pela lei de Diretrizes e Bases, sendo que as mesmas regentes possuem metodologia totalmente distinta, a regente 01 utiliza com frequência em suas aulas jogos pedagógicos, sendo que a regente 02 se apropria da metodologia mais tradicional. Foram realizadas duas etapas: a primeira seguindo o roteiro e a segunda de aplicação dos jogos pedagógicos sendo jogos confeccionados em material reciclável para incentivar as regentes na utilização de jogos com baixo custo financeiro, confeccionado com os alunos o boliche de cores, que utiliza apenas garrafas pets, E.V.A com as cores primárias e meias.

O jogo foi confeccionado com a turma, colar E.V.A às garrafas pets cada uma com uma cor, confeccionar bolas com as meias. Há muito tempo todos nós aprendemos brincando, sejam as meninas de casinha ou os meninos com seus carrinhos e bolas, e sempre que nos recordamos das nossas brincadeiras, dos jogos e dos brinquedos, afirmamos que é muito gratificante ser criança, e se podemos associar essa auto expressão em crescimento cognitivo melhor ainda.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27. Vol. 1.):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à

realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

A criança recria nas brincadeiras o mundo que está a sua volta, imitando em detalhes sua vida familiar e social, ela interage com seus colegas os movimentos, fala e comportamento das pessoas com as quais convive, aprendendo dessa maneira valores culturais da sociedade em que está inserida.

Aprendemos com nossos pais a utilizar um pedaço de madeira para criar um taco, e assim jogar com as crianças da vizinhança de beto na rua, ou num terreno baldio, se não tiver uma bola, fazemos uma de meia, criando, recriando, inventando e interagindo por meio de um jogo, que assimilamos as regras, as sequências numéricas, e o respeito em esperar sua vez de jogar.

Em nenhum desses momentos deixamos de aprender, porque será então que encontramos tanta resistência em inserir o lúdico no ensino aprendizagem, nas aulas de matemática principalmente? Seria pela falta de experiência ou medo de não conseguir chegar ao objetivo esperado?

Em destaque a afirmação de Gonzaga Júnior (apud Kishimoto, 2009, p. 106) esclarece que:

A criança procura o jogo como uma necessidade e não como distração (...). É pelo jogo que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más, a sua vocação, as suas habilidades, o seu caráter, tudo que ela latente no seu eu em formação, torna-se visível pelo jogo e pelos brinquedos, que ela executa.

Após delimitação do tema da pesquisa, buscamos em livros e artigos, embasamentos teóricos sobre o assunto, em seguida realizamos uma pesquisa de campo em uma instituição de ensino, em duas turmas de 1º ano do Ensino Fundamental, afim de verificar as práticas lúdicas e a utilização dos jogos existentes nestas turmas e como os professores das referidas turmas entendem e utilizam-se destes para enriquecimento do processo de ensino e aprendizagem. Realizamos pesquisas com as professoras e demais atores envolvidos no processo, aplicamos atividade lúdica com as turmas pesquisadas e após todo o trabalho, analisamos as pesquisas para levantamento dos dados e possíveis intervenções em todo o processo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO DA EXPERIÊNCIA REALIZADA

A replicação da experiência ocorreu nos espaços educacionais com os grupos descritos na metodologia. Foram realizadas as atividades previstas, os alunos confeccionaram o jogo em equipe e após a confecção todos brincaram e teve muita interação, participação, socialização habilidades essas que qualquer jogo estimula além do objetivo para qual ele foi aplicado.

Por meio da aplicação dos jogos podemos compreender a utilização do lúdico frente aos alunos, proporcionando um aprendizado mais alegre e que se fixa na memória com mais facilidade. Entretanto, o corpo docente, de modo geral, salienta que não está preparado para elaborar aulas lúdicas, visto que não fez parte de sua formação acadêmica.

Vale ressaltar que a característica da atividade lúdica está na atitude do indivíduo durante o lúdico e não no material em si. É a maneira de trabalhar o material que vai influenciar no seu processo de desenvolvimento e não o fato de possuí-lo. Acredita-se ser relevante a participação do lúdico nesse processo educativo, pois é por meio dele que o ser humano amplia suas experiências, desenvolve sua capacidade de raciocínio e adquire novos comportamentos.

Baseando-se nas observações em sala e na aplicação do jogo foi reafirmado que as crianças que possuem maior contato com, jogos em sua aprendizagem possuem maior interação, trabalham melhor em grupo e intelectualmente estão mais desenvolvidas. As observações mostraram o quão necessário é pra uma criança aprender brincando, como já dizia KISHIMOTO que o jogo não é para a criança uma distração e sim uma necessidade.

Com a experiência realizada na pesquisa, podemos presenciar a real importância que as aulas lúdicas favorecem ao processo de desenvolvimento integral da criança. A pesquisa foi muito rica em aprendizado favorecendo a nós acadêmicos um grande estímulo e nos conscientizando de o quanto a ludicidade, os jogos, as brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento dos alunos.

É com essa expectativa de que a criança se descubra como ser humano, ativo, reflexivo, capaz de executar funções, de se apropriar de um ensino significativo que o olhar do educador seja direcionado.

Santos (2002, p. 12) relatam sobre ludicidade:

(...) uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processo de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quanto ao seu objetivo, o estudo permitiu perceber que o lúdico é uma ferramenta importante do trabalho docente junto a crianças, facilitando o aprendizado e estimulando a criança como um todo, e não apenas estimulando parcialmente suas habilidades. O maior desafio do educador é Mediar o conhecimento do aluno para o crescimento intelectual, social, cultural, é proporcionar para a criança uma qualidade de ensino e vida que jamais será confiscada por outro alguém.

Conforme o estudo levantado, verificou-se que o jogo sempre esteve presente na vida dos seres humanos, pois se trata de uma atividade extremamente necessária para o desenvolvimento integral da criança, pois permite que a criança expresse todos seus sentimentos, sejam eles positivos ou negativos. Muitos autores se destacaram neste trabalho comprovando que os jogos e brincadeiras fazem parte do processo de formação do ser humano.

Além disto, muitas pesquisas comprovaram o quanto se faz necessário à obtenção de conhecimentos específicos sobre a aplicação da psicologia da educação no ambiente escolar, já que cada jogo tem sua faixa etária específica.

Não basta levar o jogo para sala de aula, sem ter conhecimentos prévios sobre como aplicá-lo devidamente, ou seja, com seu planejamento voltado para a realidade dos alunos. Só assim, a atividade lúdica poderá trazer resultados positivos tanto para o professor, quanto para os demais profissionais da instituição. Para realizar tal ação é necessário que o professor busque conhecimento sobre quais habilidades esse jogo oferece ao seu aluno, e verificar se esta adequada a sua turma, todo jogo e toda atividade necessita de conhecimento prévio.

Criar alternativas, ser flexível em sua metodologia de ensinar é umas das inúmeras ações que o educador pode estar revendo e adaptando em suas aulas. As crianças aceitam o jogo e a brincadeira com grande alegria e passam a apreciar os conteúdos de qualquer disciplina. Cabe ao professor direcionar o jogo ou a brincadeira como um recurso facilitador para determinada dificuldade do aluno.

Friedman (1996, p. 66) define o jogo como um espelho do progresso da criança quando defende a ideia de que o “jogo é uma janela da vida emocional das crianças”.

O jogo inserido no contexto educacional traz imensos benefícios para o desenvolvimento infantil, nele as crianças aprendem a aguardar sua vez de falar, ouvir, agir, colaborar com um ambiente de harmonia e respeito, atentar-se para os momentos de seriedade, contribuir para que o processo de aprendizagem de todos seja alcançando com sucesso.

Com isso, perante tantas pesquisas realizadas pelos estudiosos citados nessa breve revisão de literatura, observamos o quanto grandioso e benéficas são as inserções de jogos, como um recurso a mais disponível para o processo de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Editora Moderna, 1996.

GIRARD, J. M, **Éducation de lapetiteenfance**. Paris: Librairie Armand Colin 1908.

KISHIMOTO, T. M. O jogo, a criança e a educação, Petrópolis, RJ: ed. vozes, 1993, p.106 (Gonzaga Junior).

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Cortez, São Paulo, 1994

KISHIMOTO, Mochida Tisuko.(org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 7ª edição. São Paulo, SP: Cortez, 2003.

KISHIMOTO In: Kishimoto, Mochida Tisuko.org, O Brincar e suas Teorias. São Paulo Cengage Learning, 2008

Ministério da Educação e do Desporto. *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil* (RCNEI), MEC/SEF, Vol 1, 1998

SANTOS, Santa Marli Pires dos. O lúdico na formação do Educador. 6ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

VYGOTSKY; L.S. A formação social da mente. 2. 00. São Paulo: Martins Fontes, 1988.