corrente.

REFERÊNCIAS

MENEGOTTO, Lisiane Machado de Oliveira; PASINI, Audri Inês; LEVANDOWSKI, Gabriel. O bullying escolar no Brasil: uma revisão de artigos científicos. Revista Psicologia: teoria e prática, São Paulo, v. 15, n. 2, p. 203- 215, maio/ago. 2013.

PIGOZI, Pamela Lamarca; MACHADO, Ana Lúcia. Bullying na adolescência: visão panorâmica no Brasil. Ciência & Saúde Coletiva, v. 20, p. 3509-3522, 2015.

FANTE, Cléo. Fenômeno Bullying: como prevenir a violência nas escolas e educar para a paz. 2ª edição. Campinas, SP: Ed. Versus, 2005.

ESTEVE, Cristiane EA; ARRUDA, A. L. M. M. Bullying: quando a brincadeira fica seria, causas e consequências. Revista Eletrônica Saberes da Educação, v. 5, n. 1, p. 1-36, 2014.

Oliveira, W. A., Silva, M. A. I., Mello, F. C. M., Porto, D. L., Yoshinaga, A. C. M., & Malta, D. C. (2015). Causas do bullying: Resultados da Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar. Revista Latino-Americana de Enfermagem, 23(2).

NETO, Aramis A. Lopes. Bullying: comportamento agressivo entre estudantes. Jornal de pediatria, v. 81, n. 5, p. s164-s172, 2005.

ALBINO, Priscilla Linhares; TERÊNCIO, Marlos Gonçalves. Consideracoes Criticas sobre o Fenomeno Bullying: Do Conceito ao Combate ea Prevencao. Atuação, v. 15, p. 169, 2009.

Conti MA, Cordás TA, Latorre MR. A study of the validity and reliability of the Brazilian version of the Body Shape Questionnaire (BSQ) among adolescents. Rev Bras Saúde Mater Infant. 2009;9:331-8.

RECH, Ricardo R. et al. Prevalência e características de vítimas e agressores de bullying. Jornal de Pediatria, v. 89, n. 2, p. 164-170, 2013.

NETTO, Tânia Carvalho. Combate ao bullying nas escolas. Revista Educação Física, ano IV, n. 38, p. 18-20, 2010.

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO FUNDAMENTAL

REGINALVA DE SOUZA NAZARÉ BARRETO

RESUMO

O desenvolvimento recente de novas tecnologias levou muitos professores, escolas e outros educadores a usá-las com seus alunos em seu processo de aprendizagem. Especialmente, no campo da educação do ensino fundamental, o papel dos brinquedos e brincadeiras educacionais nos anos iniciais parece significativo. Neste breve artigo de revisão, será apresentado um panorama dos artigos mais representativos que se concentram nessas brincadeiras que apoiam crianças em idade escolar ajudando em sua aprendizagem. Nessa vertente, os brinquedos transformam o ambiente da sala de aula e as atividades regulares em um ambiente mais descontraído, onde requer criatividade, colaboração e diversão. Existem inúmeras maneiras de trazer brinquedos e brincadeiras para a sala de aula para promover o aprendizado e aprofundar a compreensão dos alunos. Objetivou com esse estudo, explorar a possibilidade de usar brinquedos e brincadeiras como uma ferramenta na educação para contribuir no envolvimento e a motivação dos alunos, por método de revisão da literatura. Neste contexto, a metodologia apresentada é por um estudo de revisão da literatura que examina diferentes perspectivas sobre a aprendizagem com ênfase nos brinquedos e brincadeiras na educação no ensino fundamental. Conclui que os jogos e brincadeiras ajudam na aprendizagem, sendo uma abordagem educacional para motivar os alunos a aprender usando os elementos de brincadeiras em ambientes de aprendizagem para

maximizar o prazer e o envolvimento, capturando o interesse dos alunos e inspirando-os a continuar aprendendo.

PALAVRAS-CHAVE: Brinquedos na Educação; Ensino Fundamental; Brincadeiras Educacionais.

ABSTRACT

The recent development of new technologies has led many teachers, schools and other educators to use them with their students in their learning process. Especially, in the field of elementary school education, the role of educational games and games in the early years seems significant. In this brief review article, an overview of the most representative articles that focus on these games that support school-age children facing literacy difficulties will be presented. In this regard, toys transform the classroom environment and regular activities into a game. It requires creativity, collaboration and fun. There are numerous ways to bring toys and games into the classroom to promote learning and deepen student understanding. The objective of this study was to explore the possibility of using toys and games as a tool in education to contribute to the involvement and motivation of students, by means of a literature review method. In this context, the methodology presented is based on a literature review study that examines different perspectives on learning with an emphasis on toys and games in elementary school education. It concludes that games and play help in learning, being an educational approach to motivate students to learn using the elements of play in learning environments to maximize pleasure and involvement, capturing students' interest and inspiring them to continue learning.

KEYWORDS: Toys in Education; Elementary School; Educational Play.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem em tese abordar a importância dos brinquedos e brincadeiras para as crianças do ensino fundamental 1, também conhecido como anos iniciais. Para tanto, uma breve contextualização da temática faz-se importante para sua compreensão.

A priori, é necessário compreender que segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), os anos iniciais do ensino fundamental são constituídos pelas 1ª a 5ª série, a qual compete à faixa etária entre 6 a 10 anos de idade. Dada essa perspectiva, o processo de aprendizagem ocorre ao longo da vida escolar, contudo, são nos anos iniciais do ensino fundamental onde se encontra o alicerce para a criança dominar as habilidades do processo ensino aprendizagem. Sendo nesse período que se inicia também, o processo de alfabetização do aluno.

Posto isto, noções contemporâneas de aprendizagem agora vão além dos formatos tradicionais e repensar nos tipos de habilidades educacionais, são necessárias para um desenvolvimento social e cognitivo completo. Dessa forma, as escolas vêm implementando brincadeiras como uma parte importante e abrangente para auxiliar os alunos no processo ensino-aprendizagem.

Sendo que a incorporação de elementos de brincadeiras em cenários de sala de aula é uma estratégia de proporcionar aos alunos oportunidades de aprender, alfabetizar e um maior envolvimento na área de aprendizagem colaborativa e interação aluno-professor, sendo uma metodologia positiva em relação à aprendizagem e maior produtividade da aprendizagem dos alunos.

Além do mais, o brinquedo é um material importante no processo de formação das crianças que o grande pedagogo Friedrich Froebel (Silvestre, 2011) foi um dos primeiros a criar materiais educativos onde a criança estava desenvolvendo seu intelecto. Ele criou o jardim de infância onde à criança poderia se desenvolver de forma global, por exemplo, montando e desmontando peças de um brinquedo. Nessa perspectiva, os brinquedos, como a própria brincadeira, fornecem entretenimento enquanto cumprem um papel educacional. Melhorando o comportamento cognitivo,

estimulando a criatividade, além de ajudar no desenvolvimento de habilidades físicas e mentais. Proporciona ainda uma ponte entre a motivação e o conhecimento, sendo um método capaz de favorecer a aprendizagem dos alunos. Sendo através da brincadeira que as crianças organizam e dão sentido ao mundo. Brincar também ajuda as crianças a lidar com as tensões

de suas vidas.

Pelo exposto, a justificativa da escolha desse tema se dá, devido que os brinquedos e brincadeiras, é uma abordagem educacional que visa além de ajudar a alfabetizar os alunos, auxilia também a motivá-los a aprender em ambientes de aprendizagem. A relevância do tema é maximizar o prazer e o envolvimento, capturando o interesse dos alunos e inspirando-os a continuar aprendendo. Se isso for bem entendido, terá um grande impacto na maneira como as pessoas podem ensinar e aprender.

Este trabalho de conclusão de curso objetiva explorar a possibilidade de usar brinquedos e brincadeiras como uma ferramenta na educação para contribuir no envolvimento e a motivação dos alunos. Buscando respostas para a seguinte problemática: Como os professores podem usar brinquedos e brincadeiras como uma ferramenta educacional?

Para tanto, a metodologia adotada na pesquisa se trata da revisão de literatura com método de revisão bibliográfica, por meio de consultas a livros de referências, artigos publicados em revistas e em sites confiáveis, onde foi verificada a relevância das obras em relação a temática aqui abordada. Foram utilizados como palavras-chave os termos: Brinquedos na Educação; Ensino Fundamental; Brincadeiras Educacionais.

Os critérios de inclusão foram utilizados artigos científicos publicados no Brasil, no espaço de tempo compreendido entre 2011 a 2021, em forma de texto completo. Para tanto, o material utilizado constituiu-se de artigos científicos sobre a temática abordada neste estudo. Os critérios de exclusão foram formados por artigos científicos não disponibilizados na íntegra, em língua estrangeira, e materiais não correspondentes à temática do trabalho.

Em face do exposto, este trabalho está estruturado em quatro partes. A primeira traz a introdução, que possui elementos informativos acerca do tema estudado. A segunda apresenta o desenvolvimento, que expõe a revisão da bibliografia, a terceira expõe as conclusões do estudo e a quarta mostra as referências utilizadas para compor este artigo.

DESENVOLVIMENTO

A educação é um direito humano básico, é um elemento central do desenvolvimento sustentável. É o tema do quarto Objetivo de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas, que busca garantir educação de qualidade inclusiva e equitativa e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos. A educação capacita indivíduos a construir vidas e sociedades mais prósperas e bem-sucedidas, além de prosperidade econômica e bem estar social (FERRO, 2019).

Nessa perspectiva, as brincadeiras são a principal metodologia utilizada em toda a educação infantil, pois é um canal de formação intrínseco à criança. Sendo utilizadas também no Ensino Fundamental I, por meio de jogos e brinquedos, as crianças poderão experimentar, descobrir, conhecer todo o mundo ao seu redor de forma natural, sendo um lugar lisonjeiro para promover questões interculturais. A criança aprende brincando, e jogo é uma característica em sua constituição, portanto, é necessário ter todos os recursos materiais que contribuem para o seu treinamento nos níveis físico, social e emocional (CARDIA, 2011).

De acordo com Ferro (2019), o brinquedo é a metodologia pela qual a criança vai aprender e internalizar a aprendizagem, a brincadeira para as crianças é uma experiência de vida que lhes permite transformar, criar outros mundos, viver outras vidas, fingir ser outro sem deixar de ser ele mesmo, pensar como os outros e, sobretudo, descobrir que

existem outras formas de pensar e sentir.

Através de brinquedo e brincadeiras as crianças vão construir a sua própria aprendizagem, endossando os saberes que o professor lhes dá, e vão crescer graças à aprendizagem ativa, onde a criança levará livremente os materiais que mais lhe interessam, tocando tudo o que está ao seu redor, como se manipulasse processos cognitivos (HARTZ, 2012).

Ademais, os brinquedos têm muitos elementos que os tornam veículos poderosos para a aprendizagem em salas de aulas. Eles são comumente estruturados para jogadores resolverem um problema. Sendo uma habilidade essencial necessária para o cotidiano. Muitas brincadeiras promovem comunicação, cooperação e até competição entre jogadores. Algumas das brincadeiras mais envolventes têm uma narrativa rica que gera criatividade e imaginação em seus jogadores. De modo que estimula o aprendizado por meio de brincadeira com os colegas de turma de sala de aula, favorecendo ainda como bônus extra, a socialização (ROCHA, 2017).

De acordo com Oliveira (2019), os brinquedos e brincadeiras na educação oferece muitos benefícios possíveis: os alunos sentem propriedade sobre a sua aprendizagem; ambiente mais descontraído em relação ao fracasso, pois os alunos podem simplesmente tentar novamente; mais diversão na sala de aula; a aprendizagem se torna visível através de indicadores de progresso; os alunos podem descobrir motivação intrínseca para aprender; os alunos geralmente se sentem mais confortáveis em ambientes de brincadeiras.

No Ensino Fundamental a brincadeira torna-se um instrumento privilegiado de interação educacional, sendo a forma de aprendizagem mais eficaz para o desenvolvimento integral das crianças. Podendo ser o elo para entrincheirar o multiculturalismo na escola, como aponta Hartz (2012), a criação de um espaço comum de comunicação e participação das famílias em torno da diversidade da aprendizagem cultural, pode beneficiar a construção de uma nova pedagogia multicultural. Nos dizeres de Silvestre:

A criança aprende brincando, a brincadeira faz parte do seu desenvolvimento, é algo inato que contribui para uma melhor aquisição desse aprendizado tão importante nos primeiros anos de vida. Através do brinquedo e jogo a criança pode interagir com todo o meio envolvente, pode dar sentido às suas ações, complementa o seu desenvolvimento mental, físico, social e emocional e, claro, influencia o futuro desenvolvimento e maturidade na idade adulta. Através do jogo a educação intercultural é mais fácil de assimilar e internalizar, criando uma base de conhecimentos mais diversificados e ricos que facilitam a compreensão da diversidade cultural presente na sala de aula. Ademais, educar não é simplesmente transmitir conhecimentos, mas deve ser ensinado a pensar, a desenvolver competências, a gerir conflitos, a respeitar e compreender o multiculturalismo, por isso existe nenhum recurso melhor do que jogos (SILVESTRE, 2011, p. 288).

Mediante ao aludido, o acesso a brincadeiras é fundamental para alcançar essa visão para o futuro. Podendo melhorar a qualidade da educação de várias maneiras. Ele fornece uma riqueza de informações, conhecimento e recursos educacionais, aumentando as oportunidades de aprendizagem. Nessa vertente, embora as várias definições de brincadeiras educacionais possam ser encontradas na literatura, todas elas têm em comum certos aspectos: a aplicação de estratégias, modelos, dinâmica, mecânica e elementos dos jogos em outros contextos além dos jogos, e o objetivo de produzir uma experiência lúdica (ROCHA, 2017).

Dessa forma, os brinquedos, jogos e brincadeiras na sala de aula transformam o ambiente da sala de aula e as atividades regulares em dinâmicas. Requer criatividade, colaboração e diversão. Existem maneiras de trazer jogos para a sala de aula da área de conteúdo para promover o aprendizado e aprofundar a compreensão do aluno. Podem-se usar jogos online e vídeo game a título de

exemplo, em salas de aulas (HARTZ, 2012).

Para Oliveira (2019), as brincadeiras na educação do ensino fundamental promovem a aprendizagem situada, ou seja, a aprendizagem que ocorre em grupos de prática durante experiências imersivas. Muitas vezes, brincar é o primeiro método usado pelas crianças para explorar habilidades de pensamento de ordem superior associadas à criação, avaliação, análise e aplicação de novos conhecimentos. As brincadeiras motivam, de diferentes maneiras, a avançar em seus estágios adquirindo recompensas à medida que os desafios são superados. Eles ensinam, inspiram e envolvem de uma maneira que a sociedade não pode fazer.

Dessa forma, alguns elementos dos brinquedos e brincadeiras que podem ser usados para motivar os alunos e facilitar o aprendizado, estes incluem: Oportunidades para resolução colaborativa de problemas; aprendizado com desafios crescentes; e conexão social. Muitos pesquisadores vêm trabalhando com a perspectiva do potencial dos brinquedos e brincadeiras para fins educacionais, destacando, entre outros pontos, a relação desses elementos com a motivação e o engajamento dos indivíduos (SILVESTRE, 2011).

As brincadeiras são ferramentas que motivam e envolvem seus usuários, para que permaneçam em uma tarefa por horas, a fim de atingir uma meta. Alguns dos princípios de aprendizado que os brinquedos desenvolvem são: identidade, interação, produção, riscos, problemas, desafios e consolidação. Essas são algumas das possibilidades, que serão melhor explicadas no decorrer do trabalho, apresentadas nos jogos que proporcionam o processo de aprendizado de forma contextualizada, engajando os jogadores a interagir com o ambiente, a situação e com outros indivíduos (CARDIA, 2011, p. 12).

Assim, a ideia é que o uso de brinquedos e brincadeiras são favoráveis para o envolvimento dos alunos em atividades escolares que eles consideram chatas, isto porque o uso desses elementos pode aproximar o processo de aprendizagem do aluno de sua própria realidade. Primeiramente, incentivando o cumprimento de tarefas para avançar no curso, a fim de obter as recompensas, e, em segundo lugar, porque é de fácil acesso (HARTZ, 2012).

Dessa forma as brincadeiras são metodologias excelentes de ensino, aprendizado e avaliação. Aprendendo paradigmas pedagógicos modernos e tendências da educação, reforçadas pelo uso dos brinquedos, criando pré-requisitos para o uso de novas abordagens e técnicas para implementar a aprendizagem ativa. Finalmente inclusive na alfabetização, por meio de brinquedos e brincadeiras,

a criança brinca e consegue ter diversão. Também pensa, aprende e se desenvolve. Podendo ser considerados tarefas cotidianas na alfabetização bastam que o professor escolha o jogo certo para passar o conteúdo do dia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Brincar é importante para o desenvolvimento saudável do cérebro. É por meio da brincadeira que as crianças desde tenra idade se envolvem e interagem com o mundo ao seu redor. Pois permite que as crianças criem e explorem um mundo que elas mesmas criam. À medida que dominam seu mundo, brincar e / ou jogar, ajuda as crianças a desenvolver novas competências que levam ao aprimoramento confiança e resiliência de que precisarão para enfrentar desafios futuros. Como também, ajudam a aprimorar a parte acadêmica, sendo importante ao que tange a alfabetização das crianças.

Diante ao exposto, a pesquisa mostra que aprender brincando é uma parte importante do desenvolvimento da criança. O uso de brinquedos e brincadeiras pode ajudar as crianças a aprenderem muitas habilidades diferentes de que precisarão na vida. Como desenvolver habilidades de resolução de problemas, ensinar sobre resolução de conflitos e ainda no ensino processo e aprendizagem.