O JOGO NO APOIO PEDAGÓGICO: ESTIMULANDO A CRIATIVIDADE E DESENVOLVENDO A COGNIÇÃO

MARISTELA HELENA DA SILVA

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo evidenciar o papel do jogo como recurso facilitador na aprendizagem, reconhecendo-o como um instrumento pedagógico importante no desenvolvimento intelectual e social do educando. As atividades lúdicas permitem desenvolver estratégias educacionais inovadoras, de uma forma dinâmica e prazerosa, respeitando as peculiaridades e os diferentes estágios de desenvolvimento dos alunos. Os jogos, sob a ótica do discente, constituem-se a maneira mais divertida e interessante de aprender e ao professor a oportunidade de observar e analisar a forma como a criança aprende. Pretende-se conhecer a evolução histórica e compreender a importância dos jogos e brincadeiras na educação como subsídios eficazes para a construção do conhecimento. Por meio dos estudos e pesquisas realizadas, concluiu-se que os jogos têm uma importância fundamental e significativa no desenvolvimento integral dos estudantes, que as atividades lúdicas desenvolvem a concentração, a criatividade, as interações sociais, a comunicação e aprendizado cognitivo de forma prazerosa e expressiva.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem. Jogos. Educação. Lúdico.

ABSTRACT

This article aims to highlight the role of the game as a facilitator resource in learning, recognizing it as an important pedagogical tool in the intellectual and social development of the learner. The playful activities allow to develop innovative educational strategies, in a dynamic and pleasant way, respecting the peculiarities and the different stages of development of the students. From the point of view of the student, games are the most entertaining and interesting way of learning and the teacher the opportunity to observe and analyze the way the child learns. The aim is to learn about historical evolution and understand the importance of games and games in education as effective subsidies for the construction of knowledge. Through the studies and research carried out, it was concluded that games have a fundamental and significant importance in the integral development of students, that the playful activities develop concentration, creativity, social interactions, communication and cognitive learning in a pleasant and expressive way.

KEY-WORDS: Learning. Games. Education. Playful.

1 INTRODUÇÃO

Um dos maiores desafios do dia a dia do professor é transformar o aprendizado em uma tarefa lúdica, especialmente no caso das crianças pequenas. Para isso, não é preciso apenas muita criatividade e jogo de cintura para lidar com o pique dos pequenos, mas também instrumentos que atendam as necessidades pedagógicas dos alunos e atraiam o interesse deles.

Este artigo foi desenvolvido por meio da problematização da importância do jogo e do brincar no processo de desenvolvimento do estudante, visando à ludicidade como caminho para a aprendizagem e a construção do conhecimento através de brincadeiras, jogos e brinquedos. Apesar de os educadores no geral demonstrarem conhecimento e clareza do que são os jogos pedagógicos e que se trata de uma ferramenta didática muito importante capaz de contribuir para o desenvolvimento do aluno, cabe refletir se os professores realmente possuem um entendimento tão claro acerca do uso dos jogos na educação como esta pesquisa indica.

A escolha desse trabalho fundamenta-se na grande relevância que essas atividades têm sobre a aprendizagem dos alunos. Muitos que trabalham com essa área poderá se espelhar nesta pesquisa para ter melhores suportes para o desenvolvimento de seu trabalho com as crianças. A escola deve oferecer oportunidades para a construção do conhecimento através da descoberta e da invenção, elementos estes indispensáveis para a participação ativa da criança no seu meio.

Para a construção deste estudo temos como objetivo geral: investigar as características que favorecem o uso do lúdico no processo de aquisição e construção do conhecimento. E, como objetivos específicos: Verificar a importância do lúdico na educação infantil; Investigar a influência que o lúdico exerce no processo de aprendizagem; e Reconhecer os benefícios proporcionados pelo uso do lúdico.

Em algumas situações o brincar, dentro da sala de aula, se torna, para alguns professores, um processo de perda de tempo na aplicação do conteúdo que deve ser cumprido no decorrer dos dias, fazendo com que o modo prazeroso de se aprender fique de lado como um obstáculo para a aprendizagem dos alunos. Diante das questões apontadas, qual a concepção dos professores quanto ao uso de jogos e brincadeiras para o processo de aprendizagem e desenvolvimento dos estudantes na Educação?

As aulas de forma lúdica podem torná-las mais divertidas e prazerosas, também

torna o aprendizado muito importante, especialmente quando a criança está em fase de descoberta, além de trabalhar o lúdico os jogos também são importantes para aprendizagem.

DESENVOLVIMENTO

Existem registros desde a pré-história de diversas formas de jogos, em diversas partes do mundo. Já existem indícios de que povos antigos na Ásia, América pré-colombiana, África, Austrália e povos indígenas das ilhas mais remotas do Oceano Pacífico já desenvolviam jogos, como uma forma de expressão utilitária, recreativa e religiosa. Alguns desses jogos evoluíram e mais tarde foram introduzidos nos primeiros Jogos Olímpicos, na Grécia Antiga. (RAMOS, 2012)

O jogo com atividades vem sendo praticado desde a antiguidade, como demonstraram escavações realizadas na cidade mesopotâmica de Ur, que revelaram tabuleiros de diversos tipos, datados do terceiro milênio a.C (SANTOS, 1998). Assim:

Em 1543, com o Concílio de Trento, a Igreja Católica condenou as atividades prazerosas dentre elas o jogo, considerando-as pecaminosas, banindo a prática nos espaços públicos, ou mesmo dos privados, pertencentes às elites de poder que fiéis à igreja e ao Papa, passaram a impedir que os jogos fossem realizados dentro do domínio de seus territórios, concorrendo ainda mais para o desaparecimento da atividade (SANTOS, 1998).

Já na Idade Média, com a ascensão do cristianismo como elemento de revolução cultural, o jogo era tido como imoral, dada a sua suposta ligação ao prazer profano. Desta feita, a pedagogia passava a ser conduzida por tentativas várias de índole excessivamente disciplinar, baseada na disciplina, no controle, na obediência, entre outros, tendo somente em conta o mundo do adulto, ignorando por sua vez o mundo da criança. Em resultado desta prática, surge um completo alheamento e desinteresse por parte das crianças na pedagogia e nos princípios que norteavam a educação de então, restando-lhes apenas fugir da escola para encontrar as brincadeiras, os brinquedos, as atividades lúdicas e de prazer, enfim fugiam na procura do que a escola não lhe dava.

Na era Renascentista, os jogos e brincadeiras retomam seu espaço. Segundo Brougeré (apud KISHIMOTO, 2005, p.24), novas concepções pedagógicas veem o jogo como uma "tendência natural do ser humano, defendendo não só os jogos do corpo-físico (jogo de corridas com bolas, barras e outros), mas também os jogos de espírito, mente e intelecto (jogo de xadrez e outros)". Acredita-se, então, que o jogo é um fato tão antigo quanto à cultura. Para os jovens, o jogo é uma preparação para as tarefas que um dia a própria vida, a vivência no mundo lhes exigirá. Funciona como um exercício de autocontrole do indivíduo. A realidade do jogo pode ultrapassar a esfera da vida humana e não ter fundamento em qualquer elemento racional.

Em meados da Idade Moderna no século XVI, os humanistas passaram a perceber a importância dos jogos para a formação educacional dos indivíduos, os colégios liderados pela Ordem dos Jesuítas foram os precursores dessa revalorização. Aos poucos os jesuítas foram capazes também de desmitificar a ideia negativa que os jogos possuíam para os religiosos assim como para os mais austeros moralmente. Naquele contexto uma nova maneira de se pensar a educação apareceu com a reutilização dos jogos como um importante instrumento de ensino. (KISHIMOTO, 2005)

Portanto a partir do século XVIII que se expande a imagem da criança como ser distinto do adulto o brincar destaca-se como típico da idade. As brincadeiras acompanham a criança pré-escolar e penetram nas instituições infantis criadas a partir de então. A ludicidade e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são por si só, uma situação de aprendizagem.

É somente no final do século XX que o Brasil passa a ter uma preocupação maior com o desenvolvimento psicomotor e cognitivo das nossas crianças, pois até então, a maioria das escolas, principalmente as infantis eram um centro de assistencialismo. Essas mudanças ocorrem com as reformulações das leis educacionais e com os direitos e deveres das crianças propostos no Estatuto da

Criança e do Adolescente e com isso as escolas e também os profissionais de educação passam a buscar meios mais lúdicos de motivar a aprendizagem e tornar a sala de aula um ambiente mais interessante e cativante, e o brincar assume um novo papel dentro do âmbito educacional, passa a ser visto como mais uma ferramenta de ensino e não mais como apenas um passatempo prazeroso para os momentos de descontração dos alunos.

De início é importante explicar que a palavra "jogo" se origina do vocábulo latino ludus, que significa diversão, brincadeira e que é tido como um recurso capaz de promover um ambiente planejado, motivador, agradável e enriquecido, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades. Dessa maneira, a pesquisa irá enumerar os tipos de jogos:

Jogo de regra: tem como fundamento principal a existência de leis, que um determinado grupo de jogadores deve seguir, acarre-

tando em penalidades o não cumprimento, essas leis ou regras pode ser implícito, como o jogo faz de conta em que há a necessidade de uma representação da realidade, e explícitas como o jogo de baralho.

Miranda (2014) observa ainda, que o jogo organizado, ou o jogo de regras, tem como função desenvolver aspectos físicos, mentais e sociais da criança. Quando aos aspectos físicos, aprimoram-se o equilíbrio, os órgãos sensoriais e os músculos, e, quando aos aspectos mentais, aperfeiçoam-se a atenção, a imaginação, a memória, o raciocínio, o espírito de cooperação e o senso social.

Ainda segundo Soares (2013), as regras desempenham um papel muito importante, sem regras o jogo não existe, não é possível um jogo sem regras, são elas que dão sentido ao jogo. As regras estabelecem o sentido do jogo, são elas que muitas vezes diferenciam um jogo de outro. Como no caso dos jogos de cartas em que é usado o mesmo material, as cartas de baralho, e o que define o tipo de jogo são as regras. São as regras que determinam o que vale e o que não vale dentro do jogo, elas podem ser explícitas ou implícitas. As regras explícitas são as próprias regras declaradas e consensuais do jogo. As regras implícitas são as habilidades mínimas necessárias para que se possa praticar um jogo em que há regras explícitas

Jogo simbólico, na concepção piagetiana, aparece predominantemente entre os dois e os seis anos de idade. A atividade lúdica, de acordo com Piaget, "Consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos", ou seja, tem como função assimilar a realidade. (PIAGET apud RIZZI, 2007)

Corroborando com a ideia da autora, Wadsworth (1996) nos diz que a natureza do jogo simbólico é imitativa, mas ele é também uma forma de auto expressão tendo a si mesmo como audiência. Não há intenção de comunicação com os outros. O jogo simbólico vai permitir que a criança explore a sua imaginação e também represente diferentes papéis sociais. Muitas vezes a criança desempenha os papéis com muita clareza: o menino pode tornar-se polícia, pai e a menina vão representar à mãe, a médica, a professora etc.

Quando jogam as crianças atuam interpretando inúmeros papéis, criam, recriam, explorando toda sua criatividade. No momento que elas cansam dessas modificações, alteram a forma de jogar, achando uma forma mais interessante, tomando decisões conjuntas a respeito do jogo. Esta troca de informações é muito importante, na ideia que a criança toma consciência que não é um ser único, que existem outras crianças que também podem decidir ou dar contribuições na tomada de decisão.

Jogos de construção: para Kishimoto (2005, p.40) "os jogos de construção são considerados importantes, porque enriquecem a experiência sensorial, estimula a criatividade e o desenvolvimento das habilidades da criança". Exploram e manipulam objetos, observando suas características e funcionalidade. Ao planejar atividades de construção é preciso considerar que diferentes aspectos podem encaminhar diferentes experiências. O simples ato de movê-los desafia a participação do corpo todo que pode não ser suficiente para transportar e posicionar as grandes peças de montar. Com isso, naturalmente as crianças compreendem o valor de contar com a participação dos colegas e exercitam o brincar negociado e compartilhado.

Jogos do Exercício: Os jogos de exercícios, também conhecido por sensório-motor, são os primeiros a aparecerem na vida da criança, não incluem intervenção de símbolos ou ficções e nem de regras; a criança executa simplesmente pelo prazer que encontra na própria atividade, e não com o objetivo de adaptação. A principal característica do jogo nesta fase é o seu aspecto prazeroso. E agir para satisfazer-se. O prazer é o que trás significado para a ação: o bebê mama não para sobreviver, mas pelo prazer que o mamar trás, à medida que alivia um desconforto, um desprazer.

Os jogos de exercícios não têm essa finalidade da imitação, sua finalidade é divertir e servir como instrumento de realização de um prazer em fazer funcionar, exercitar, estruturas já aprendidas. Assim podemos exemplificar: quando uma criança sobe e desce inúmeras vezes uma escada, ela repete esta ação pelo único prazer que encontra em repetir.

Jogos cooperativos: consiste em uma inovadora proposta, intencionando o desenvolvimento de valores humanos, com isso sendo possíveis de serem empregados e efetivados na realidade escolar, ainda, diferenciam-se das demais sugestões por valorizarem a cooperação e não a competição.

As vivências com jogos cooperativos por meio do lúdico permitem a reflexão, compartilhamento e avaliação própria e dos outros que participam seu comportamento e compromissos. A orientação do jogo cooperativo é assentir que ocorra uma mudança de sentimentos que intensifique e torne mais forte as habilidades humanas basilares como alegria, amor, criatividade, humildade, paciência, confiança, respeito, autonomia, liberdade e responsabilidade, entre outras. (ALMEIDA, 2003).

Segundo Correia, a elaboração da proposta de Jogos Cooperativos na perspectiva de atuação escolar surge:

Como uma atividade física, baseada na cooperação, na aceitação, no envolvimento e na diversão. Tem como propósito mudar as características de exclusão, seletividade,

agressividade e exacerbação da competitividade, predominante na sociedade e nos jogos tradicionais. (CORREIA, 2010, p. 40)

Em culturas diferentes da nossa, as relações privilegiam a cooperação, não apenas os indígenas, mas também em sociedades asiáticas, em que quase tudo existia com a finalidade de cooperar

Segundo RAU, para que ocorra o ensino aprendizagem através do lúdico, faz- se necessário que haja uma relação entre professor e aluno depende fundamentalmente do clima estabelecido pelo professor, da relação com seus alunos, de suas capacidades de: ouvir, refletir e discutir o nível de compreensão de seus alunos e da criação entre o seu conhecimento e o deles, trabalhando o lado positivo dos alunos e para a formação de um cidadão consciente de seus deveres e de suas responsabilidades sociais.

Diante das infinitas possibilidades de aprendizagem por via do jogo, é válido ressaltar sua importância pedagógica. No processo de aquisição de conhecimentos a criança expõe características as quais são apuradas por meio deste, dando possibilidade de através do mundo imaginário auxiliado pela coletividade formular um conceito, uma ideia.

O jogo traz para o contexto da sala de aula muito mais do que um estudo oculto do conteúdo. Ele é capaz de expor as habilidades e dificuldades, bem como proporcionar uma diferente metodologia de aprendizagem, que não puderam ser diagnosticadas nas aulas, que aconteceram no modelo tradicional. É por isso que uma das qualidades mais importantes do jogo é a confiança que a criança tem quanto à capacidade de encontrar soluções. A ação de jogar é fonte de prazer e, ao mesmo tempo de conhecimento. É pela atividade lúdica que a criança se prepara para a vida e adquire a cultura do meio em que vive, coopera com seus semelhantes e convive como ser social.

O papel do professor é de mediador, de estimulador, de incentivador, é alguém que auxilia as crianças a criar um espaço nos quais professores e alunos trazem suas experiências e tem a oportunidade de compartilhá-las. Nesse processo, o professor tem papel fundamental, proporcionando um conflito cognitivo para que novos conhecimentos sejam produzidos e construídos através das suas próprias experiências. Partindo de tarefas, problemas e investigações adequadas ao nível de desenvolvimento do aluno, o educador leva os mesmos a construir relações, princípios e idéias. Levando em conta que o conhecimento é uma construção pessoal, cada pessoa tem seu próprio modo de raciocinar para chegar a uma conclusão. Mas também é importante, quanto oferecer certo nível de dificuldade, de modo a motivar e desafiar os alunos.

De acordo de Brock o papel do adulto é

Oferecer ambientes ricos que promovam todos os tipos de brincadeiras – espontâneas, estruturadas, imaginativas e criativas – e que lhes permitam realizar seu potencial de desenvolvimento, de educação e de bem estar. Os adultos que trabalham e brincam com crianças têm, portanto, um papel importante na tomada de decisões sobre a didática apropriada e os ambientes para brincar. Eles precisam levar em conta as disposições e a autoestima das crianças, baseando-se em sua diversidade de legados e experiências culturais, reconhecendo que as crianças são aprendizes capazes e confiantes, assim como valorizando as novas experiências que elas trazem todos os dias (BROCK, 2011, p. 6).

Ao buscar uma rotina que propicie o desenvolvimento pleno do ser humano, indo além de teorias e conceitos, nada melhor que explorar e experimentar. Assim, o lúdico se faz uma ferramenta enriquecedora, pois brincando o aluno expressa suas ideias e pensamentos sobre o mundo que o cerca. Dessa maneira, dá pistas ao professor de como complementar, no sentido de promover, outros conhecimentos, ampliando seu repertório e seu conhecimento de mundo.

De acordo com Silva (2019), o educador tem papel fundamental no desenvolvimento de atividades lúdicas na sala de aula. A autora acredita que para trabalhar com jogos de forma educativa no âmbito escolar é indispensável que o docente desenvolva estratégias que despertem o interesse das crianças. Essas atividades devam ser ministradas de uma maneira que as prepare para saber competir de maneira sadia e compreenda que perder ou ganhar são probabilidades de um jogo.

Dessa forma, não cabe a utilização de jogos e brincadeiras apenas para preenchimento de tempo livre, como pura distração. Ao contrário, o educador deve estar consciente na finalidade que a atividade lúdica irá fomentar na aprendizagem do aluno. Tais atividades, utilizadas nas práticas docentes como apoio pedagógico articulado com as atividades do currículo escolar, permite a troca de opiniões e conhecimento que favorecem e facilitam o aprendizado das disciplinas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para compreender a presente pesquisa, foi fundamental analisar a importância dos jogos lúdicos na educação. Portanto, foi possível concluir que os jogos lúdicos beneficiam o desenvolvimento e facilita a aprendizagem da criança de forma descontraída. Porém, os benefícios dos jogos lúdicos devem fazer parte do planejamento pedagógico, pois a brincadeira facilita na manifestação cultural e social, fazendo com que as crianças possam sentir sensações presentes, promo-

vendo interação e a comunicação no espaço escolar, além de trazer ao ambiente, ações que favoreçam e contribuam para o desenvolvimento infantil, indispensáveis na prática educativa.

Nesta perspectiva, o lúdico contribui de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, de qualquer idade, auxiliando na aprendizagem, no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento. O lúdico não é o único instrumento para a melhoria do ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em proporcionar mudanças.

Um ponto salientado na pesquisa foram os jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos, e que se revelam como ótimas ferramentas educativas, portanto, é necessário o profissional refletir e os adotarem no sentido de proporem práticas inovadoras. Ficou claro que se esses recursos forem utilizados de maneira adequada, e com objetivos bem definidos podem contribuir muito com o processo de ensino-aprendizagem.

Por meio da pesquisa realizada pode-se concluir que a utilização de jogos e brincadeiras lúdicas, em todo o espaço escolar, é extremamente importante para o processo de ensino-aprendizagem das crianças, pois promove a interação, a sociabilidade, e estimula à criatividade da mesma, ela aprende de uma forma lúdica, dinâmica, e prazerosa, e a partir daí constrói um conhecimento partindo da sua realidade.

Fica evidente que os jogos representam uma forma natural e prazerosa de aprendizagem para as crianças, bem como aprendizes de todas as idades porque se trata, geralmente, de um recurso prático e palpável. Em geral, a habilidade física, o desempenho intelectual diante das situações de jogo, e às vezes a sorte, são os componentes responsáveis pela determinação dos seus resultados. Com frequência, sua prática se dá em um clima de tensão e expectativa, principalmente face ao desconhecimento antecipado do resultado.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marcos. Jogos Cooperativos na Educação Física: uma proposta lúdica para a paz. III Congresso Estatal y I Ibero americano de Atividades Físicas Cooperativas. Gijón (Astúrias). Ceará, 2003.

BROCK, Avril. Brincadeiras: ensinar para a vida. Porto Alegre: Artmed, 2011.

CORREIA, Marcos Miranda, Trabalhando com Jogos Cooperativos: em busca de novos paradigmas na educação física – Campinas, SP: Papirus, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) Jogo, brincadeira e a educação. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MIRANDA, N. 200 jogos infantis. Belo Horizonte: Itatiaia, 2014.

RAMOS, Jayr Jordão. Os Exercícios Físicos na História e na Arte, 2012. Ibrasa, São Paulo, SP.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles, A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. Curitiba, Ed. Ibpex, 2007.

RIZZI, Leonor. Atividades lúdicas na educação da criança. Ed. Ática, 6º edição, Série Educação. 2007.

SANTOS, MPS O Lúdico na formação do Educador. Ed. Vozes. Petrópolis, 1998.

SILVA, C.M.P. O lúdico na educação infantil: aspectos presentes na prática docente. 2019. 20 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Unidade Acadêmica de Garanhuns, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Garanhuns, 2019.

SOARES, M.H.F.B. Jogos e Atividades para o Ensino de Química. Goiânia: Kelps, 2013.

WADSWORTH, Barry J.Inteligência e afetividade da criança na teoria de Piaget. 4 ed. São Paulo: Pioneira Thomsom Learning, 1996.