LUDICIDADE E EDUCAÇÃO: O ENCANTAMENTO DE APRENDER BRINCANDO

Tatiane Testa Ferrari
Prefeitura Municipal de Bauru/SP
e-mail: tatitferrari@ig.com.br

Ticiane Testa Ferrari
Prefeitura Municipal de Bauru/SP
e-mail: ticiferrari@ig.com.br

Araceli Simão Gimenes Russo
Prefeitura Municipal de Bauru/SP
e-mail: araceli.russo@gmail.com

Michelle Cristina Munhoz Di Flora Oliveira
Prefeitura Municipal de Bauru/SP
e-mail: mmdiflora@gmail.com

Andrea Cristina Brosco de Freitas
Prefeitura Municipal de Bauru/SP
e-mail: deiacbf_bauru@yahoo.com.br

Comunicação Oral

Relato de Experiência

1. Introdução

Considerando que as estratégias didáticas necessitam contemplar atividades diferenciadas e significativas que atendam as necessidades e interesses das crianças, a seleção criteriosa de jogos e brincadeiras torna-se indispensável no processo de ensino-aprendizagem.

Mediante essa constatação essa pesquisa objetivou mostrar a importância da ludicidade no processo de alfabetização e letramento na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental, uma vez que o ensino torna-se mais prazeroso

para as crianças mediante a utilização dos jogos enquanto um recurso privilegiado nesse processo.

No RCNEI (BRASIL, 1998) os jogos são vistos como capazes de promover habilidades e competências, auxiliando o desenvolvimento físico, cognitivo e social das crianças, estimulando sua curiosidade, inventividade, descoberta e formulação de hipóteses.

Na visão de Robaina et al. (2005), o jogo é também considerado, como elemento integrador dos aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, pois é através dele que a criança passa compreender a realidade, adaptando-se a ela e assim, descobrindo novas maneiras de resolver seus problemas.

Ao recorrer ao uso dos jogos e das brincadeiras, o professor motivará seus alunos, permitindo que estes participem ativamente do processo de ensino-aprendizagem, incorporando atitudes e valores à sua formação. O professor exerce, portanto um papel fundamental na execução dos jogos e das brincadeiras, devendo atentar-se para seleção criteriosa de tais recursos para que estes ajudem os alunos a desenvolver valores de coletividade e cidadania.

Para Almeida (2000), algumas atitudes são recomendáveis ao professor, durante a aplicação dos jogos: orientar as atividades; desafiar e estimular a inteligência dos alunos; problematizar, desafiando os alunos a encontrarem soluções para os problemas; discutir e analisar os efeitos do jogo; passar segurança e novos conhecimentos; ter consciência do que faz; não temer os padrões rígidos; ser flexível; ter uma variedade de jogos e técnicas; atualizar-se; dar espaço para que os alunos possam conduzir os jogos e prepará-los para atuarem em grupo.

Tais informações evidenciam que os jogos e brincadeiras, enquanto recursos didáticos utilizados em sala de aula são eficazes em promover situações de aprendizagem significativas e facilitadoras para que as crianças expressem seus sentimentos e idéias articulando-os às capacidades cognitivas.

Lopes et al. (1988, p. 103) salientam que a utilização do jogo não deve se transformar em atividade em si, mas, o “objetivo da utilização do jogo é provocar a reflexão e a oportunidade de convivência e integração da criança com as áreas do conhecimento, bem como a sua integração social”.

Acredita-se que se o professor atuar como mediador da utilização desse recurso, programando atividades que incluam jogos e brincadeiras especializados

em promover a articulação das capacidades cognitivas, afetivas e emocionais, as crianças poderão alcançar seu pleno desenvolvimento.

2. Metodologia

A realização desse projeto privilegiou além da pesquisa bibliográfica, a seleção criteriosa dos jogos a serem utilizados a campo, mediante uma programação que considerou os objetivos e conteúdos apresentados no planejamento das escolas, o tipo de jogo a ser utilizado como estratégia de ensino (de expressão, raciocínio, regras e outros) e seus objetivos e valores esperados.

As atividades foram realizadas em cinco turmas do ciclo de alfabetização de diferentes escolas da rede municipal de ensino da cidade de Bauru. O projeto esteve voltado principalmente para avaliar a eficácia da utilização dos jogos em sala de aula.

No decorrer do projeto utilizamos jogos como jogo da memória, bingo, caça aos números, boliche, quebra-cabeça de palavras, bola invertida, etc.

Iniciamos o projeto apresentando às crianças alguns jogos divertidos, como o bola invertida, para que elas pudessem começar a desenvolver agilidade, atenção concentração, lateralidade e o seguimento de regras. Fizemos também a corrida do jornal e tivemos como foco o respeito às regras, a cooperação e o trabalho em equipe.

Após as crianças se familiarizarem com a utilização dos jogos e o seguimento as regras, iniciamos o trabalho utilizando o jogo como um recurso didático.

Para essa finalidade escolhemos o jogo da memória como o objetivo de trabalhar a figura com sua escrita, buscando assim incentivar as crianças que estavam no processo de alfabetização. Aplicamos também o quebra-cabeça de palavras, nesse jogo as crianças recebiam a figura e tinham que encontrar as peças necessárias para montar sua escrita. Para finalizar essa etapa apresentamos o jogo falta um, onde as crianças fora divididas em grupos e recebiam uma lista de palavras incompletas, elas tinham que encontrar a sílaba que estava faltando e completar a lista antes do grupo adversário.

No momento seguinte utilizamos jogos com objetivos matemáticos, como o tradicional bingo, para trabalharmos a identificação numérica. Também fizemos o boliche onde focamos nas contagens orais, qual equipe fez mais pontos, quem

ganhou o jogo, etc. Realizamos também um jogo que chamamos de caça aos números. Nesse jogo escondemos em um determinado espaço, cartões com números, durante um determinado tempo e as equipes tem que encontrar o maior número de cartões, em seguida é realizado a soma para ver qual equipe fez mais pontos, sendo assim considerada vencedora. Com esse jogo pudemos dar inicio a adição, conseguindo que eles compreendessem o processo.

Após todo trabalho com os jogos realizamos com as turmas um livro trabalhando a escrita desses textos instrucionais, para que eles se familiarizassem com esse gênero textual e também para que pudessem ensinar esses jogos a outras pessoas.

3. Resultados e discussões

Após os estudos realizados sobre a utilização do lúdico na educação percebemos a importância de levar os jogos para a sala de aula, observamos que os jogos podem auxiliar o professor, resgatar o interesse, o prazer e o entusiasmo do aluno pelo ato de aprender.

Na educação, os jogos podem ser um meio para a adaptação e integração da criança com o ambiente, além de servirem como recurso para alcançar objetivos específicos.

Assim, ao recorrer ao uso dos jogos, o professor motivará seus alunos, permitindo que estes participem ativamente do processo de ensino-aprendizagem, incorporando atitudes e valores à sua formação.

O professor exerce um papel fundamental na execução dos jogos, devendo estar atento para que estes ajudem os alunos a desenvolver valores de coletividade e cidadania.

Dentre os aspectos positivos verificados durante a utilização do jogo na Educação está a memorização do que foi aprendido, pois a criança aprende para alcançar um objetivo no jogo e, ao sentir prazer por resolver seu problema, repete a seqüência, assimilando o conteúdo tratado. Desse modo, o jogo aperfeiçoa as habilidades adquiridas e prepara para novos desafios, tornando a criança capaz de assimilar conhecimentos de níveis superiores.

O uso do jogo não deve ser considerado como uma atividade isolada, e sim uma atividade dentro de uma seqüência definida e/ou meio para alcançar objetivos

educacionais. Utilizando jogos pedagógicos, o professor terá mais facilidade para trabalhar conceitos, princípios, e as relações que estes podem produzir.

4. Considerações finais

Os jogos são uma forma de ensinar muito valorizada. Ao recorrer ao uso de jogos no processo educacional, o professor permite que os alunos participem ativamente do processo de ensino-aprendizagem, assimilando as informações adquiridas, incorporando atitudes e valores, além de criar um ambiente motivador. Como todas as atividades lúdicas, o jogo desenvolve o indivíduo globalmente, isto é, não só no aspecto cognitivo, mas também nas áreas afetivas, emocionais e corporais.

Para se utilizar o jogo no processo educativo, faz-se necessário desenvolver conhecimentos no sentido de se buscar entender o processo pedagógico a partir do que o jogo pode oferecer. Um dos aspectos relevantes está ligado aos objetivos do jogo como mediador no processo ensino – aprendizagem, à medida em que o professor se utiliza destes objetivos para alcançar os objetivos e conteúdos de ensino.

Assim o jogo não deve ser considerado como uma atividade isolada, e sim uma atividade dentro de uma seqüência definida e/ou meio para alcançar objetivos educacionais. Utilizando jogos pedagógicos, o professor terá mais facilidade para trabalhar conceitos, princípios, e as relações que estes podem produzir.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P.N. de. **Educação lúdica.** Prazer de estudar. Técnicas e jogos pedagógicos. 10ª. ed. São Paulo: Loyola, 2000, 283p.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, MEC/SEF, 1998. 3 v.

BRASIL, Secretaria da Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: ludicidade na sala de aula.** Ano 01, unidade 04. Brasília, MEC/SEB, 2012.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na Educação:** Criar, fazer, jogar. 2. ed. Revista São Paulo: Cortez, 1999.

ROBAINA, J.V.L., OAIGEN, E. R., OLIVEIRA, R., TOMASI. S. B., FRAGA, P. H. M. e PEREIRA, B. K. **Jogos pedagógicos**. Estratégia de ensino que favorece a aprendizagem em ciências. Rev. Profes. CPOEC, Porto Alegre, RS, abr. / jun. 2005. p. 23-25.