

JOGOS PEDAGÓGICOS: A CONSTRUÇÃO DO SABER NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ane Marli Dantas da Silva; Fracivane Pinho de Souza; Roberto Vinício Souza da Silva;
Maria Aurioneida Carvalho Fernandes; Leide Ana Viana Ribeiro; orientadora:
Rosemary Meneses dos Santos

*Faculdade Superior do Nordeste-UNIFUTURO; Universidade Estadual do Piauí-UESPI; UNINASSAU;
Universidade Federal do Piauí-UFPI*

*anemarli1@hotmail.com; vannepfb@hotmail.com; robertoviniciusphb@hotmail.com;
aurioneida@yahoo.com.br; leidinha_ribeiro@hotmail.com
Rosemayphb@hotmail.com*

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa parte da concepção de que os jogos na Educação Infantil são essenciais para o desenvolvimento do processo de Ensino e Aprendizagem. Ele é um instrumento eficaz e, se planejado adequadamente, contribui para o processo de aprendizagem da criança, já que desde cedo os jogos e brincadeiras fazem parte da vida delas. Por meio dessas ferramentas, a criança vê e constrói o mundo. É essencial que professores resgatem as atividades lúdicas, na Educação Infantil, de modo que esse processo de ensino desperte a vontade para o ato de aprender.

O tema abordado se deu pelo fato de acreditar que o uso de jogos didáticos no processo de aprendizagem das crianças é de suma importância, pois, é brincando que a criança absorve melhor os conteúdos. Em outras palavras, através do brincar, a criança tem em suas mãos a possibilidade de interagir com o outro e com ela mesma. Por tanto, há dificuldades da utilização dos jogos didáticos na aplicação dos conteúdos programados.

A pesquisa teve como objetivo geral; conhecer a contribuição dos jogos pedagógicos no desenvolvimento da aprendizagem de crianças na faixa etária de 3 a 5 anos na educação infantil. Os objetivos específicos: compreender o uso dos jogos na educação infantil, descrever se os professores acreditam que os jogos didáticos realmente auxiliam no processo de ensino e aprendizagem, e quais transformações positivas eles obtiveram e analisar com que frequência os professores utilizam os jogos pedagógicos em suas aulas. Sendo assim, cabe ao professor inserir em seu processo metodológico os jogos, pois os mesmos não são apenas uma forma de entreter as crianças, mas sim instrumentos que contribuem

e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

2 MÉTODOS

A pesquisa foi realizada em uma escola da rede privada da cidade de Parnaíba -PI, que tem como público alvo crianças desde a Educação Infantil até o quinto ano, última etapa do Ensino Fundamental. Porém, este estudo fora voltado para a modalidade de Educação Infantil, mais especificamente a utilização dos jogos na prática docente com fins educativos. Gil (2008), relata da importância de se conhecer o ambiente a ser trabalho, para assim, saber selecionar o método adequado para coletas de dados falidos e concludentes com as respostas a serem alcançadas.

Utilizou uma pesquisa exploratória, qualitativa, tendo como instrumentos questionário aberto com oito perguntas, sendo analisadas todas e apenas quatro foram expostas, esta escolha de exclusão, fez-se necessário pelo simples motivo de perceber que nas demais alternativas, suas respostas estavam parecidas. Além, realizou observações não participantes. Teixeira, esta pesquisa “[...] procura reduzir a distância entre a teoria e dados, entre contexto e ação.” (2007, p. 136). A inclusão dos colaboradores, foram três professores titulares e que aceitaram participar. Ambos nomeados: Professora A, tem 30 anos, pedagoga e opera a 4 anos; Professora B, 28 anos, pedagoga e psicopedagoga, trabalha a 4 anos; Professora C, pedagoga e psicopedagoga, atua a 6 anos. Ao iniciar a pesquisa, foram informadas que seriam resguardadas as suas identificações, em respeito à integridade moral. Trouxemos para construção do trabalhos: Kishimoto (2011;2003) e Friedmann (1996). Campos (2003) e outros.

3 ANÁLISES E DISCUSSÕES

A pesquisa foi realizada em uma escola privada do município de Parnaíba, tendo como participantes três professores. A citada escola possui uma estrutura física e profissional do ponto de vista satisfatórios, já que

suas salas de aula são bem aparelhadas, arejadas e com recursos e materiais abundantes. Cada sala conta com dois profissionais, um professor (a) titular, e outra (o) estagiária que geralmente são acadêmicas do curso de pedagogia e passaram por um processo de seleção feito pela própria instituição.

É sabido que o ato de educar é um dos desafios intrigantes para a escola, instigando a ela, envolver todos, desde o vigia até a merendeira, segundo suas atividades. A criança é um ser espontâneo capaz de apresentar momentos críticos e de forma natural. Uma criança ao chegar no ambiente escolar ela traz diversas complexidades e que todas necessitam de um acompanhamento mais próximo em prol de favorecer seu processo de ensino e aprendizagem.

Kishimoto (2011), pensar no desenvolvimento cognitivo, motor, moral e demais aspectos da criança, o jogo sendo utilizado para repassar os conteúdos didáticos, auxiliará e facilitará tanto o trabalho do professor ao ensinar, como também a aprendizagem da criança, dando a ela se conhecer, interagir e ampliar suas competências no momento que aprende brincando. Mas, o jogo só terá resultados engrandecedor no ensino aprendizagem se for planejado adequadamente pelo professor. Sobre esse aspecto:

Brincar implica troca com o outro, trata-se de uma aprendizagem social. Nesse sentido, a presença do professor é fundamental, pois será ele quem vai mediar as relações, favorecer as trocas e parcerias, promover a interação, planejar e organizar ambientes instigantes para que o brincar possa se desenvolver (BRASIL, 2005, p.50).

Portanto, as atividades lúdicas quando trabalhadas de forma intencional são de suma importante para o desenvolvimento infantil, visto que, elas podem contribuir em diversas áreas, como por exemplo: físico, cognitivo, afetivo e social. O aspecto físico se relaciona a desenvolver habilidades motoras ligadas ao movimento e ação e competências que dizem respeito a psicomotricidade fina. O aspecto cognitivo, envolvendo jogos ampliam o fator intelectual e o raciocínio lógico. Silveira ressalta que:

A utilização do jogo potencializa a

exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos (KISHIMOTO, 2003, p.37).

É perceptivo a contribuição do jogo na vida escolar da criança. Ele aflora aspectos diversos, entre eles o afetivo, na qual implica na formação de relações amigáveis, por essas atividades lúdicas proporcionam situações alegres que deem margem à construção de laços de amizade; o aspecto social é o responsável pela promoção da interação das crianças. Assim indagou; Na sua ótica, que importância tem os jogos na educação escolar das crianças? As Professora A; Construtivista, sua resposta foi sucinta, mas significativa demonstrando o real sentido dos jogos no ambiente da sala e no desempenho dos alunos, já aos outras docentes B e C, ambas trazem repostas bem próxima, esclarecendo que os jogos nas atividades pedagógica, estimulam e contribui para os aspectos cognitivo, físico, social e emocional da criança, tornando-o primordial. Friedmann ressalta (1996, p. 75) “o jogo não é somente um divertimento ou uma recreação”. Ele é um valioso recurso no processo de ensino aprendizagem.

Percebendo as elucidações anteriores, indagamos a próxima pergunta, “Você tem utilizado jogos em sala de aula? Qual é o tempo disponível para os mesmos?”. No entendimento das colaboradoras as professoras A, B e C, relataram que sim, mas, segundo ao tempo de utilização ambas possuem distinções, pois a primeira reserva de trinta á quarenta e cinco minutos, duas a três dias por semana, já a professora B, não determino tempo, os jogos são utilizados pelas crianças na acolhida e durante as atividades diversificadas. Já na resposta da docente C, utilizo os jogos diariamente com os alunos. Percebendo os relatos das participantes, e as observações realizadas no ambiente interno da sala de aula, as respostas das professores B e C, elas não conseguem desenvolver diariamente atividades que envolva jogos, mesmo eles tenham sido colocado em seus planejamento. Assim suas respostas não estão condizente na prática e está situação de planeja, organizar e não aplicar, compromete o ensino aprendizagem da criança em aprender com facilidade.

Campos (2003), na Educação Infantil, o brinquedo e

o jogo são recursos indispensáveis para o sucesso da aprendizagem dos pequenos. E não tem como separar os trabalhos pedagógicos da educação infantil sem a utilização destes instrumentos para um desempenho satisfatória do ensino e aprendizagem. Perguntou-se; “O uso desses jogos traz resultados positivos? Explique”. Nesta questão, todas responderam que sim, pois eles, trabalha a concentração, percepção, promove a vivencia de experiências que são construídas durante sua execução, dando a elas entende conceitos e regras. Facilita o aprendizado. Além deles, os alunos avançam no processo da leitura e escrita, percebendo a sonoridade das palavras. Na matemática conseguindo avançar na sequência numérica relacionar a quantidade correspondente a cada numeral.

Na opinião de Meyer (2008, p.123), quando diz que: “[...] o brincar é a melhor maneira de uma criança pequena aprender, e depois o que é igualmente importante precisam ser capazes de articular isso para os outros pais, governantes e colegas.” Os jogos educativos casados com atividades práticas de ensino, produzem um efeito eficaz e sólido na aprendizagem de conteúdos diversos.

Dentre das palavras das colaboradoras se faz necessário um trabalho comprometido de cada profissional na utilização de recursos pedagógicos que venha a favorecer a aprendizagem da criança. Neste sentido perguntamos às professoras: “Qual é o objetivo de propor o uso desses jogos nessa faixa de idade de 3 a 5 anos?”. Muitas foram as respostas, entre elas trouxemos as análises mais viável ao questionamento: Professora A: Trabalhar/educar através de jogos e brincadeiras, Professora B: Trabalhar com atividades diversificadas de acordo com a necessidade de cada aluno, além de desenvolver e estimular o raciocínio lógico e a aprendizagem e a Professora C: O objetivo é fazer com que os alunos aprendam de uma forma prazerosa, uma vez que o brincar está presente nessa faixa etária. “os jogos são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver as habilidades das crianças”(KISHIMOTO, 2011, p. 40). De acordo com o teórico a riqueza do jogo e brincadeiras na fase de desenvolvimento da criança é fundamental.

Tais respostas as professoras foram comprovadas na prática, pois durante a aplicação de alguns jogos pode-se perceber o entusiasmo das crianças em relação as atividades propostas a elas. Os educandos tinham

constantes questionamentos que hora eram solucionados pela professora, hora ela permitia que eles tentassem descobrir uma resposta com base no próprio jogo. Algumas vezes as professoras enfatizavam os momentos de reflexão dos alunos perante as problemáticas e com isso eles iam encontrando soluções autônomas e até auxiliavam os colegas que apresentam situações aparentes, e assim o conhecimento começava a ser construído, reconstruído e consolidando por meio de conflitos provocados pelos jogos ou pelas brincadeiras, Brougère (2004).

Nas palavras obtidas de Ronca (1989, p. 27) enfatiza “O movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência”. Quanto mais cedo a criança estiver em contato com as atividades lúdicas e que envolva jogos, músicas, brincadeiras diversas, melhor será suas experiências de interação, promover nela mesma se conhecer e conhecer o outro.

4 CONCLUSÕES

Percebeu na pesquisa, a importância da Educação Infantil para a formação dos sujeitos e a relevância de se contar com profissionais comprometidos com sua prática. Os jogos servem como excelentes capacitadores, para a construção de conceitos, consolidação de regras que influenciaram na formação moral e ética dos educandos, facilita a aprendizagem, já que as crianças aprenderão sem a pressão da cobrança cansativa de conteúdo, promove maior dinamismo à aquisição da leitura e da escrita, melhora a concentração, a percepção e a noção de respeito para com o outro. Dentre outras vantagens, o jogo manuseado de forma intencional possui atributos que faz alcançar os objetivos e metas traçados, de forma mais rápida e eficaz. Os objetivos foram alcançados, pois notou-se que alguns momentos as professoras não utilizam o jogo da forma devida e no cotidiano da sala de aula. Espera-se que, no campos da educação os professores busquem refletir sobre suas práticas, mudando e dinamizando metodologias monótonas que comprometam o desenvolvimento da criança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Programa de Formação Inicial para Professores em Exercício na Educação Infantil** – PROINFANTIL- (Org.) Karina Rizek Lopes, Roseane Pereira Mendes, Vitória Líbia Barreto de Faria. Brasília/MEC/SEB/SEED,v.02, unidade 3, 2005. p.68.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2004.

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

Gil, Antonio Carlos, **Métodos e técnicas de pesquisa social** / Antonio Carlos Gil. - 6. ed. - São Paulo : Atlas, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

_____,Tizuko, morchida. (Org.). **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo:Cortez, 2003.

MEYER, Ivanise Corrêa Rezende. **Brincar e viver: projetos em educação infantil**. 4. ed. Rio de Janeiro: WAK EDITORA, 2008. 148 p.

RONCA, P.A.C. **A Aula Operatória e a Construção do Conhecimento**. São Paulo : Edisplan, 1989.

TEXEIRA, J.S. F.; SÁ, E.J.V.; FERNANDES, C. T. Representação de Jogos Educacionais a partir do Modelo de Objetos de Aprendizagem. Instituto Tecnológico de Aeronáutica (ITA). **Anais do XXVII congresso da SBC. WIE. XII workshop sobre informática na escola**. Rio de Janeiro, 2007.