

JOGOS E BRINCADEIRAS: Construção de conhecimento e contribuições para o processo de ensino de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental

Camila Lima Brandão ¹
Francisca Maria de Sá Almeida ²

RESUMO

O presente artigo discute acerca do uso de jogos e brincadeiras na construção de conhecimento, buscando identificar os benefícios deste uso no desenvolvimento de habilidades infantis com crianças do 1º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal da cidade de Imperatriz- Maranhão. Por meio de práticas vivenciadas no campo de estágio curricular supervisionado nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, busca-se entender de que forma a utilização de jogos e brincadeiras contribui para essa construção de conhecimentos. Fez-se uma pesquisa de campo, com observação participante e regência de sala de aula, e utilizou-se de uma abordagem qualitativa para buscar conhecer, identificar e apontar como se dá essa prática com crianças de seis anos de idade, dentro de um contexto socioeconômico diversificado, por entender que o contexto lúdico está presente no dia-a-dia dos pequenos, tanto dentro como fora do ambiente escolar. Tentando compreender quem são essas crianças, como foi inserida essa utilização na turma específica do 1º ano e em como a utilização de jogos e brincadeiras na sala de aula podem contribuir para a articulação de experiências, percebe-se a importância do papel do professor como articulador de práticas e vivências, identificando também como pode favorecer para as crianças o desenvolvimento de habilidades como o trabalho em equipe, autonomia e o respeito.

Palavras-chave: Desenvolvimento, Ensino e Aprendizagem, Lúdico.

INTRODUÇÃO

O estágio curricular supervisionado contribui para a inserção do pedagogo em um de seus futuros campos de trabalho, permitindo que novos saberes sejam desenvolvidos, dando condições para que se conheçam realidades as quais os profissionais em formação estarão envolvidos. Em meio a esse momento de prática muitas questões surgem, dando assim, um grande arcabouço de situações que podem ser analisadas e repensadas. Ao ter contato com crianças de seis anos de idade frequentes em uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede pública municipal de Imperatriz, foi possível perceber um maior engajamento na realização de atividades ao se inserir o contexto lúdico.

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão (UEMASUL) - MA, camilabrandão.20190001417@uemasul.edu.br;

² Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão (UEMASUL) - MA, franciscaalmeida.20190001613@uemasul.edu.br;

Tal ato deixa subentendido que jogos e brincadeiras podem favorecer o aprendizado e contribuir para o desenvolvimento de habilidades, portanto surge o desejo de entender melhor como essa utilização pode facilitar o processo de ensino e aprendizagem em crianças de seis anos de idade que se encontram na fase de alfabetização e letramento, aquisição da escrita e estão inseridas em um contexto social e econômico diversificado.

Portanto, o artigo visa compreender de que forma o uso de jogos e brincadeiras pode contribuir para a construção de conhecimento e desenvolvimento de habilidades com crianças do 1º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal de Imperatriz, buscando identificar quais vantagens podem ser encontradas para o processo de aprendizagem de crianças de seis anos. Busca-se conhecer o uso de jogos e brincadeiras em salas de aula numa perspectiva histórica, para levar a compreensão da importância de tais na prática escolar.

Utilizou-se a pesquisa de campo possibilitada pelo Estágio Curricular Supervisionado nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental em uma instituição municipal da cidade de Imperatriz no Maranhão, visto que buscou-se informações de forma direta com o público pesquisado, fez-se uma abordagem qualitativa para caracterizar os sujeitos e práticas vivenciadas por se tratar de crianças de seis anos de idade em fase de alfabetização, pertencentes a contextos sociais e econômicos variados, com particularidades que necessitam de um olhar crítico-reflexivo.

Neste caso, o presente artigo trabalhará com alguns relatos possibilitados pela inserção no campo e observação participante realizada durante o período de estágio supervisionado. Os dados foram coletados por meio de roteiro semiestruturado e anotações de campo feitas durante o período de observação e regência de sala de aula.

Sendo assim, este artigo traz em sua primeira seção a caracterização da turma pesquisada, para que na seção seguinte façam-se as análises das possíveis contribuições dos jogos e brincadeiras na construção de conhecimento, fazendo uma busca histórica acerca de como se deu o uso de jogos e brincadeiras dentro de escolas com o objetivo de favorecer o ensino.

JOGOS E BRINCADEIRAS

Segundo Kishimoto (1993), os jogos e brincadeiras fazem parte de momentos de lazer e possuem relevância significativa para a formação do cidadão e construção de conhecimento. Para as antigas civilizações gregas, os jogos eram vistos como uma forma de preparação, um treinamento, uma simulação, para preparar os soldados ou mesmo como uma forma de se



exercitar. E a partir desse uso como forma de preparo, começou-se a investigar a importância da utilização dos jogos na educação e como forma de preparação para a vida adulta.

Os jogos enquanto recurso para o desenvolvimento da criatividade, na Lei nº 9394/96 que traz a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) promulgada em 1996, a criança é vista como um ser cognitivo e participativo. Decorrente do estímulo de jogos e brincadeiras, Kishimoto (1993, p.15) inteira que:

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque "enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais tem a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver as formas de convivência".

O jogo deve, assim, despertar o interesse da criança para que possa, através de estímulos, proporcionar o aprendizado de forma prática e lúdica, direcionado à didática, e conseqüentemente ao desenvolvimento da criança. Estímulos estes, devem ser supervisionados por um adulto ou pessoa apta a supervisionar as brincadeiras lúdicas.

CARACTERIZAÇÃO DA TURMA DE 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DE UMA ESCOLA DE IMPERATRIZ

Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), a cidade de Imperatriz concentra a segunda maior população do estado do Maranhão. Composta por um pólo comercial diversificado, a região abriga cidadãos em diferentes contextos sociais, econômicos e culturais. De acordo com a Prefeitura Municipal da cidade, a rede de ensino dispõe de 120 unidades de ensino entre creches e escolas, com atendimento para cerca de 10 mil estudantes matriculados.

A turma do 1º ano do Ensino Fundamental observada durante o período de estágio supervisionado não difere tanto da realidade vivenciada na cidade. A instituição está localizada no centro do município e atende um público diverso. Na turma são frequentes 24 crianças, com idade de seis anos, em diferentes estágios de aprendizagem, como ressalta a Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) onde entende-se que os alunos passam por processos diferenciados. Segundo as diretrizes:

Assim como há crianças que depois de alguns meses estão alfabetizadas, outras requerem de dois a três anos para consolidar suas aprendizagens básicas, o que tem a ver, muito frequentemente, com seu convívio em ambientes em que os usos sociais da leitura e escrita são intensos ou escassos, assim como com o próprio



envolvimento da criança com esses usos sociais na família e em outros locais fora da escola (BRASIL, 2013, p. 121)

Assim, a professora busca formas de dar condições para que ocorra o processo de ensino e aprendizagem. A turma, inicialmente, tem como didática a utilização do livro como ferramenta de ensino direcionada aos alunos como atividades de casa. A turma é composta por alunos que possuem níveis de dificuldade no processo de aprendizagem em graus diferentes.

A chegada das estagiárias gerou alteração de ânimo entre as crianças, pois era algo novo, diferente do que já estava atrelado à sua rotina. Os momentos de observação podem deixar professores nervosos, pois como afirmam Pimenta e Lima (2012, p. 40) os estágios “se restringiam a apenas captar os desvios e falhas da escola, dos diretores e dos professores”. Por isso, há ainda certo receio em receber estagiários que serão futuros profissionais do campo educacional. Ainda é preciso lidar com o fato de que pessoas novas na sala causam alvoroço e curiosidade a respeito do novo, gerando a falta de interesse na aula. A utilização de jogos e brincadeiras nos momentos de regência contribuíram para a fixação da aprendizagem e interação das crianças com a professora e estagiárias, tornando as aulas mais prazerosas, acolhedoras e satisfatória para todos.

UTILIZAÇÃO NO CONTEXTO ESCOLAR DE CRIANÇAS NUMA PERSPECTIVA SÓCIO HISTÓRICA

Nas sociedades antigas, os jogos e brincadeiras eram vistos como algo fútil, apenas para “matar o tempo”. Já em algumas civilizações do século XVI eram utilizados para ensinar letras, mas com a disseminação do cristianismo essa prática passou a ser vista como distração, tendo sua importância diminuída. De acordo com Brougerè (2003, apud LEAL, 2014, p. 178) na antiguidade o jogo era visto como algo oposto ao trabalho, um momento para relaxar. Essa ideia é reafirmada por Kishimoto (2003, p.17) ao dizer que “[...] o jogo era visto como inútil, como coisa não-séria”. Essa prática foi por muito tempo alicerçada por pensamentos de que jogos criavam vícios, a igreja influenciou esse pensar no sentido de ver jogos como apostas de azar.

Já nos tempos do Romantismo, a visão de que os jogos poderiam favorecer o aprendizado passa a se fortalecer, então nessa época o jogo começa a aparecer, sendo destinado a educar as crianças. Inicialmente, como traz Souza (2020, p. 88) na civilização ateniense os jogos passaram a ser introduzidos nas escolas com o intuito de preparar as



crianças para seu futuro na sociedade. Era por meio dos brinquedos e brincadeiras que os professores deveriam proporcionar aos pequenos objetos que favorecessem o aprendizado de suas futuras profissões.

Durante o Renascimento o jogo já havia sendo visto como uma forma de desenvolver a inteligência, mas é no Romantismo (século XVIII) que essa ideia ganhou força, dando aos pequenos e ao jogo um novo sentido, um novo lugar na sociedade onde “[...] a criança é vista como ser que imita e brinca dotada de espontaneidade e liberdade” (KISHIMOTO, 2003, p. 30).

Portanto, a partir dessa época inicia-se uma busca por conhecer as infâncias e ver os pequeninos sob uma nova perspectiva. Passaram a vê-los, então, não apenas como adultos em miniatura, mas como seres humanos capazes de construir conhecimento. Houve muita luta para que se consolidasse essa ideia de que a criança não necessita apenas de cuidado, mas também de educação, liberdade e condições favoráveis para que possa se desenvolver de forma plena.

O artigo 227 da Constituição Federal de 1988 ressalta que “é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança [...] o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, [...] à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária” (BRASIL, 1988). O que nos induz a perceber que o Estado passa a ver a criança não apenas como ser que necessita de cuidado, mas que precisa ser respeitado e tenha condições para desenvolver-se em meio a sociedade. A sociedade vê por muitas vezes o uso de jogos e brincadeiras como prática exclusiva da Educação Infantil, onde a partir dos seis anos a criança não precisa mais brincar no ambiente escolar, salvo em dias específicos.

No primeiro ano do Ensino Fundamental as crianças encontram-se em fase de transição, acostumadas a brincar durante todos os anos frequentes em creches e pré-escolas, ao chegar na Etapa do Ensino Fundamental passam por um momento de choque. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) acentua que o brincar proporciona “experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização” (BRASIL, 2017, p. 37).

Portanto, o brincar inserido no contexto dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, ainda se faz necessário para o desenvolvimento infantil, visto que, jogos e brincadeiras proporcionam momentos de interação. Durante o estágio supervisionado nessa área é possível perceber como as crianças se comportam ao inserir o contexto lúdico na dinâmica das aulas e



observar como a mecanização do ensino por vezes reproduz modelos tradicionais de educação. As DCN's ressaltam que

A entrada de crianças de 6(seis) anos no Ensino Fundamental implica assegurar-lhes garantia de aprendizagem e desenvolvimento pleno, atentando para a grande diversidade social, cultural e individual dos alunos, o que demanda espaços e tempos diversos de aprendizagem. (BRASIL, 2013, p. 121)

Sendo assim, o que fica visível e é ressaltado pelo documento é pois, que essa etapa de inserção das crianças advindas das Educação Infantil deve manter o contexto lúdico para que as aulas sejam significativas e “menos repetitivas, mais prazerosas e desafiadoras e levando à participação ativa dos alunos” (BRASIL, 2013, p. 121). É importante perceber o quão essa prática influenciou no modo de relacionamento dos alunos do 1º ano da escola municipal observada, pois se tornou perceptível que as crianças interagiam de forma mais agradável e se interessavam em participar dos momentos propostos.

Nesse sentido, o professor assume mais um papel importante, o de mediar as interações entre aluno x professor, aluno x aluno e brincadeira x aluno, proporcionar o desenvolvimento pleno, entendendo como esses processos funcionam para melhor desempenhar sua função.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Segundo Kishimoto (1993, p. 37), o jogo tem a função lúdica e educativa, o que permite à criança participar das atividades que estimulem a aprendizagem com entusiasmo e motivação. Pode-se dizer que o jogo desperta o prazer, de forma que a criança sinta a necessidade de brincar e jogar. Dessa forma, foi necessário a utilização de diversos jogos para captar a atenção das crianças para assim poder estimular na prática a sua capacidade de resolver questões problematizadoras através do lúdico.

Pôde-se perceber que a introdução do jogo foi essencial para o processo de ensino/aprendizagem dos alunos no decorrer das aulas ministradas. Um trabalho pedagógico voltado para o lúdico através dos jogos e brincadeiras, usando por meio das brincadeiras de rodas cantadas, jogos de dados para interação com momento de contação de história, tabela para completar o problema e realizar o cálculo mental e outras ferramentas para melhorar o ensino de crianças de seis anos.

Sendo as brincadeiras e os jogos espaços privilegiados para promoção do desenvolvimento e da aprendizagem, foram elaborados planos de aula voltados para o ensino

da matemática e ciências, incorporando o jogo e a brincadeira com conteúdo a ser tratado de forma lúdica e prazerosa, estimulando também o trabalho em equipe.

O educador precisa também incentivar a cooperação e o trabalho em equipe. Neste sentido, foi utilizado o jogo do "mestre mandou", onde os comandos eram retirados de um pequeno pote pelas próprias crianças, estimulando assim a autoestima e trabalho em equipe, pois foi necessário uma organização para decidir quem iria dar o comando. No decorrer das semanas de observação, notou-se que as crianças ficam mais agitadas após o horário do recreio, não conseguindo assim, prestar atenção na aula pois acabam dominando a sala de aula com correria, gritos e conversas paralelas.

Ao dar início às aulas dirigidas pelas estagiárias, foi feita a reprodução da acolhida feita pela professora para que os alunos não tenham a necessidade de passar por um grande processo de mudança em sua rotina diária. Primeiramente, a aula inicia-se com registro no quadro mostrando o dia, mês e ano para que as crianças saibam identificá-los, logo após é feito o momento de contação de história, onde as crianças devem responder às perguntas posteriores a esse momento para a socialização da historinha.

Utilizou-se um dado onde havia perguntas sobre os acontecimentos e os personagens da história, a brincadeira sugeria a participação de duas crianças por vez. É notório a interação e participação de uma quantidade maior de crianças que prestam atenção e desejam participar da brincadeira por ser algo diferente da realidade em que estão acostumados.

Em seguida deu-se início à ministração do conteúdo de matemática, e através de tabelas e jogo de cálculo mental, as crianças puderam participar de forma ativa na construção dos cálculos e na busca dos resultados, posteriormente, foi necessário a utilização de atividade para perceber se houve melhoras no desempenho dos alunos em relação à realização de cálculos matemáticos. Percebeu-se, portanto, que quanto mais instigante o momento lúdico inserido, mais os alunos participam e interagem entre seus pares, o que promove uma educação emancipatória e construtiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao encarar o desafio de entrar numa sala de aula o estudante estagiário se depara com inúmeras questões que por muitas vezes podem fazê-lo desistir no meio do processo, assim como pode influenciar para que continue sua carreira acadêmica, buscando formas de modificar as realidades encontradas.



O estágio é, portanto, parte fundamental para que estudantes desfaçam a dicotomia entre teoria e prática enraizada pela sociedade, desenvolvendo a práxis educativa, em que o estágio assume um papel investigativo que exige a reflexão e ação de intervir na escola. Sendo assim, o estagiário deve assumir uma posição crítico-reflexiva para compreender, agir e buscar formas de modificar o espaço que se insere.

Durante o período de estágio na turma de 1º ano do Ensino Fundamental da rede pública municipal da cidade de Imperatriz, foi possível identificar e apontar as contribuições da utilização de jogos e brincadeiras na dinâmica das aulas, tornando-as menos repetitivas e mais interativas, carregadas de significado. O papel assumido pelos alunos diante da apresentação de cada jogo realizado chama a atenção pelo envolvimento, cooperação e trabalho em equipe desempenhado pelos pequenos.

Entendendo que jogos e brincadeiras devem fazer parte do universo infantil para o desenvolvimento de habilidades, durante o período de estágio supervisionado foram propostos e aceitos jogos para fortalecer a capacidade crítica das crianças e o pensamento lógico, a fim de favorecer e contribuir para o processo de aprendizagem dos alunos.

O trabalho em grupo influencia, portanto, no trabalho de desenvolvimento infantil, permitindo que os alunos criem laços de afetividade, tendo maiores condições de se apoiarem e estimular a realização das atividades dos colegas. A participação dos alunos nas tarefas propostas demonstrou autonomia na troca de experiências e socialização, o que favorece na articulação das experiências.

Compreende-se que situações lúdicas como as favorecidas pelo uso de jogos e brincadeiras, permite ao aluno uma infinidade de benefícios, demonstrando que essa prática deve se perpetuar também nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental para dar continuidade ao processo iniciado desde a Educação Infantil, que tende a buscar o pleno desenvolvimento das crianças, dando possibilidades para que aprendam de forma significativa e reflexiva.

REFERÊNCIAS

BÖHM, Ottopaulo. JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO. Unochapecó. 2015. Disponível em: <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/>. Acesso em: 17.08.2022;

BRASIL. Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996;

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2017;



BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013;

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988;

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 1993;

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2003;

LEAL, Luiz Antonio Batista. Jogo e Educação. Revista Entre Ideias, Salvador, v.3, n.2, p. 177-183, jul./dez. 2014;

PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Socorro Lucena. Estágio e docência. -7 ed.- São Paulo, Cortez, 2012.