

JOGOS E BRINCADEIRAS: METODOLOGIA DE ENSINO DE UM CONHECIMENTO VIVO

JORGE, Ana Paula Bertazza¹
PAOLI, Flavia Carolina de²
ALVES, Lucia Helena Aparecida Oliveira³

RESUMO

No tocante ao uso de jogos e brincadeiras como ferramenta metodológica para o ensino, o tema é abordado neste texto a partir de reflexões que envolvem as vantagens e influências provocadas por eles na aprendizagem de crianças do 3º ano do ensino fundamental I. A partir dos estudos de Piaget e Vygotsky, sabe-se que os jogos e as brincadeiras têm funções importantes no desenvolvimento da criança, colaborando para os aspectos intelectuais, sociais e morais, potencializando o processo de aprendizagem e a socialização das crianças. Considerando o Projeto Educativo da Rede Azul e o Projeto de ano, além dos referenciais teórico-metodológicos estudados, foi desenvolvida uma ação específica interdisciplinar, intitulada pelos estudantes como “Projeto Astro”. Este propõe o uso de jogos e brincadeiras, possibilitando a construção de novos conhecimentos e o desenvolvimento de diferentes habilidades, além do aprimoramento das habilidades linguísticas, especialmente da leitura e da escrita. Os estudantes resgataram jogos e brincadeiras antigos e de diferentes culturas, investigando suas origens e características. Utilizando diferentes linguagens, criaram e remixaram jogos e construíram suas regras. Ao final do processo, as aprendizagens e as produções foram compartilhadas com estudantes de outras turmas e anos. Além disso, o trabalho realizado permitiu o exercício da investigação, da resolução de situações-problema, da criatividade e do raciocínio lógico, ampliando o repertório de estratégias e potencializando as aprendizagens. O respeito às regras, ao modo de pensar dos colegas, saber ganhar e perder foram outros saberes construídos na interação, que propiciaram uma melhor percepção e compreensão do mundo.

Palavras-chave: jogos; brincadeiras; metodologias ativas.

¹ Pedagoga pelo Centro Universitário Ítalo Brasileiro (Unifitalo) e pós-graduada em Religião e Diversidade Cultural pelo Centro Universitário Assunção (UNIFAI). E-mail: anapaulabertazza01@gmail.com.

² Pedagoga pela Universidade de São Paulo (USP), Bacharel em Direito pelas Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU). E-mail: flaviacarolinap@alumni.usp.br.

³ Pedagoga pelo Centro Universitário Ítalo Brasileiro (Unifitalo) e pós-graduada em Neurociência aplicada à Educação pela Universidade Anhembi Morumbi. E-mail: lucialadeia@hotmail.com.

Introdução

O presente trabalho é fruto de um projeto interdisciplinar desenvolvido com o 3º ano do ensino fundamental, intitulado pelos estudantes como Projeto ASTRO, cujo tema era “Aprendendo com jogos e brincadeiras”. Partimos da convicção de que os jogos e as brincadeiras possibilitam uma experiência significativa para as crianças, além de avanços consideráveis em relação à aprendizagem de conteúdos e ao desenvolvimento de habilidades cognitivas, afetivas, psicomotoras e sociais, desempenhando, assim, um papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (2018):

Ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências, quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. (BRASIL, 2018, p. 57-58).

Surgem, então, os questionamentos: de que forma os jogos e as brincadeiras podem potencializar as aprendizagens nos anos iniciais da educação básica? Como planejar e colocar em prática um projeto interdisciplinar que atenda às demandas de todas as áreas do conhecimento? É possível fazer um trabalho a longo prazo que contemple os objetivos e os conteúdos do ano? Quais as habilidades e competências que desejamos desenvolver?

O trabalho com projetos é uma metodologia ativa que envolve pesquisa, trabalho em grupos e atividades práticas, tendo como premissas o ensino focado no aluno e uma aprendizagem participativa e colaborativa.

José Moran diz que “[...] metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes para a construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida” (BACICH; MORAN, 2018). Para o referido autor, alunos que trabalham em projetos necessitam pesquisar, planejar e executar, o que acaba por promover o desenvolvimento de habilidades práticas e teóricas.

Segundo Bacich e Holanda (2020, p. 32-33), a aprendizagem baseada em projetos promove o protagonismo dos estudantes e o desenvolvimento de competências como a cultura digital, a criatividade, a colaboração, a comunicação, o pensamento crítico e a responsabilidade social, também conhecidas como algumas das chamadas “habilidades para o século XXI”.

Os jogos e as brincadeiras também possibilitam a construção de relações, cumprindo o seu papel como instrumento de socialização. Ao jogar e brincar, as crianças tomam decisões, deparam-se com situações-problema e elaboram estratégias de ação para solucioná-las.

Para Murcia (2005, p. 48):

A brincadeira requer da criança uma iniciativa e coordenação dos seus atos com os dos demais, para assim estabelecer e manter a comunicação. A brincadeira potencializa, de forma progressiva, a relação com os outros, nela se assimila a linguagem da comunicação e as diversas formas de estabelecê-la. Por meio do jogar, as crianças vivem situações que envolvem sentimentos, atitudes e comportamentos, [...] incorporando os valores sociais em seu repertório pessoal.

O projeto

No início do projeto, os alunos pesquisaram brincadeiras, antigas e atuais, dos povos originários do Brasil e dos africanos. Registraram suas descobertas, utilizando várias linguagens, para depois socializá-las com os colegas. Na sequência, divididos em pequenos grupos, selecionaram algumas delas para brincarem no pátio do colégio.

Em um outro momento, foram convidados a recriar jogos conhecidos, utilizando materiais reaproveitáveis e adaptando as características de acordo com as necessidades que foram surgindo.

Aos poucos, a partir do interesse dos estudantes e das aprendizagens nas diferentes áreas do conhecimento, criaram jogos envolvendo assuntos como: o livro do semestre “BGA – O Bom Gigante Amigo”, as operações matemáticas, o sistema de numeração decimal, os animais vertebrados e invertebrados, as contribuições dos povos originários, por exemplo.

Selecionaram materiais, pensaram juntos em estratégias para a confecção, fizeram o projeto de cada jogo, solucionaram os problemas que surgiram no decorrer do trabalho, discutiram e elaboraram as regras. Assim, desenvolveram a imaginação e a criatividade, avançaram na concentração, nas habilidades motoras, no raciocínio lógico, na construção coletiva de soluções, no trabalho em equipe, na troca de conhecimentos, na linguagem oral e na escrita.

No processo de construção desses jogos, foi possível abordar, de uma outra maneira, problemas, temas relevantes e situações cotidianas das crianças e da sociedade na qual vivemos.

Ao final do projeto, experimentaram as produções realizadas e fizeram os ajustes necessários. Então, socializaram o produto com as famílias e com os convidados, no Espaço

Científico-Cultural (Emilie em foco). Posteriormente, convidaram crianças do Centro Educacional Emilie para se divertirem com suas criações.

Conclusões

A aprendizagem baseada em projetos busca envolver os estudantes, de maneira mais dinâmica e participativa, no processo de aprendizagem, possibilitando um aprendizado mais significativo. Foi possível perceber que o projeto propiciou que as crianças trabalhassem em pequenos grupos para alcançar objetivos comuns, incentivando a colaboração entre elas e a partilha de conhecimentos, impulsionando um aprendizado mais ativo e conectado, entendido por Moran (2018) como uma educação dinâmica e eficaz.

Sabemos que os jogos e as brincadeiras são atividades lúdicas que motivam os estudantes a aprender. No entanto, para que possam potencializar a aprendizagem, é fundamental que sejam cuidadosamente escolhidos e planejados pelo professor, que, a cada passo do projeto, deve ter ações intencionais que provoquem reflexões e replanejamentos.

É importante destacar que o trabalho realizado também oportunizou às crianças lidar com aspectos socioemocionais na superação de desafios, resolução de conflitos, fortalecendo nelas a autoconfiança e a autoestima.

De acordo com Macedo, Petty e Passos (2000, p. 24):

[...] qualquer jogo pode ser utilizado quando o objetivo é propor atividades que favorecem a aquisição do conhecimento. A questão não está no material, mas no modo como ele é explorado. Pode-se dizer, portanto, que serve qualquer jogo, mas não de qualquer jeito. Para nós, jogar não é só divertimento, e ganhar não é só uma questão de sorte. Isso significa afirmar que, independente do jogo, a ação de jogar por nós valorizada deve estar comprometida e coordenada tanto com as ações intencionais e integradas no sistema como um todo. Vale lembrar que cabe ao profissional determinar qual é a melhor contribuição do jogo que escolheu.

Assim, o papel do professor como mediador do conhecimento é o de criar um ambiente organizado, estimulante e dinâmico, incentivando a busca pelo conhecimento, a produção de cultura e a construção de saberes. A concretização do trabalho com projetos como esse demanda uma mudança de paradigma, para a promoção de um ambiente educativo, flexível e colaborativo, que possibilite o engajamento de todos os estudantes, animados com a prática “mão na massa”, construindo significados visíveis e muitos avanços na aprendizagem.

Referências

BACICH, Lilian e HOLANDA, Leandro. *Steam em sala de aula – A aprendizagem baseada em projetos integrando conhecimentos na educação básica*. Porto Alegre: Penso, 2020.

BACICH, Lilian e MORAN, José. *Metodologias ativas para uma educação inovadora – uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. *Base Nacional Comum Curricular*. 3ª versão. Brasília, 2018.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoly e PASSOS, Norimar Christe. *Aprender com jogos e situações-problema*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MURCIA, Juan Antonio Moreno. *Aprendizagem através do jogo*. Porto Alegre: Artmed, 2005.