

A Utilização de Jogos, Dinâmicas e Brincadeiras em Sala de Aula como Facilitadores na Aprendizagem dos Alunos nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental.



Elaine Rodrigues Ferreira
Unifacear

RESUMO

A utilização dos recursos lúdicos pode contribuir de forma significativa no desempenho do ato de ensinar do professor e também no querer aprender dos alunos. É no período escolar que a criança amplia seu desenvolvimento tanto na área cognitiva, como afetiva e psicomotora. Assim, este trabalho tem como objetivo verificar, por meio de uma pesquisa bibliográfica, como a utilização de jogos, dinâmicas e brincadeiras em sala de aula pode facilitar o processo de adaptação e de ensino/aprendizagem dos alunos no ensino fundamental das séries iniciais. Pode-se dizer que o brincar é essencial na construção do conhecimento, portanto, é de extrema importância que a criança seja estimulada e possa brincar para se desenvolver de acordo com sua faixa etária. Reconhecer desde cedo o papel fundamental que a escola desempenha na vida da criança e fazer com que ela goste de fazer parte desse ambiente facilita o processo de ensino e aprendizagem. Dessa forma, a escolha da metodologia pelo professor no planejamento de suas aulas é essencial nesse processo, contribuindo assim, para que o ambiente escolar seja agradável e atrativo para a criança, fortalecendo os laços afetivos entre professores, alunos e escola

Palavras chave: Jogos, Brincadeiras, Aprendizagem

ABSTRACT

The use of recreational resources can significantly contribute to the performance of the teacher's act of teaching and also to the desire to learn from students. It is during the school period that the child expands his development both in the cognitive, affective and psychomotor areas. Thus, this work aims to verify, through a bibliographic search, how the use of games, dynamics and games in the classroom can facilitate the process of adaptation and teaching / learning of students in the elementary school of the initial grades. It can be said that playing is essential in the construction of knowledge, therefore, it is extremely important that the child is stimulated and can play to develop according to his age group. Recognizing early on the fundamental role that the school plays in the child's life and making him / her like to be part of this environment facilitates the teaching and learning process. Thus, the choice of methodology by the teacher in the planning of his classes is essential in this process, thus contributing, so that the school environment is pleasant and attractive for the child, strengthening the affective bonds between teachers, students and school environment is pleasant and attractive for the child, strengthening the affective bonds between teachers, students and school

Key Words: Games, Play, Learning

1. INTRODUÇÃO

O brincar é fundamental para a criança desde seus primeiros anos de vida, pois é através de brincadeiras que ela se desenvolve e aprende a compreender o mundo a sua volta. De uma forma divertida e lúdica, a criança vai conhecendo o mundo, sempre incentivada por um brinquedo ou brincadeiras feitas pelos pais e pessoas próximas. Mas, devido à necessidade que cada família tem de trabalhar, a maioria das crianças, começam cedo sua jornada escolar. Nesse ambiente escolar, as brincadeiras e atividades lúdicas tornam-se ainda mais necessárias para que as crianças consigam se adaptar e não sintam tanta falta do aconchego de sua casa, enquanto permanecem na escola.

Quanto mais crescem, mais as brincadeiras tornam-se significativas e com isso as crianças vão adquirindo conhecimentos e habilidades. Mas, e depois que passa a fase da educação infantil, ainda é possível continuar a aprender brincando?

A metodologia usada no ensino fundamental, tanto nos anos iniciais como na sequência não é baseada somente no brincar, outras atividades e responsabilidades serão exigidas, podendo causar um certo desinteresse em aprender. O papel da escola e do professor nessa transição é fundamental para que não haja interferência no processo de ensino/aprendizagem dos alunos. Assim, seria necessário adotar uma metodologia dinâmica que trabalhasse os conteúdos necessários sem ignorar o lado afetivo da criança e suas necessidades para construir o conhecimento, com certeza contribuirá para alcançar resultados positivos.

Com base no exposto, o objetivo deste trabalho é verificar, por meio de uma pesquisa bibliográfica, como a utilização de jogos, dinâmicas e brincadeiras em sala de aula pode facilitar o processo de adaptação e de ensino/aprendizagem dos alunos no ensino fundamental das séries iniciais.

Para isso, o artigo está dividido nas seguintes partes: a escola, a importância do professor e sua didática e jogos, brinquedos, brincadeiras e dinâmicas.

2. A escola

É nesse ambiente que a criança passa boa parte do seu tempo, algumas delas, a maior parte, pois chegam cedo e só voltam para casa no fim do dia. Nesse contexto,

Kishimoto (1998) relata que a escola precisa ser um lugar atrativo, que estimule a convivência em grupo, o diálogo, a criatividade e o desenvolvimento intelectual de uma forma saudável e prazerosa.

Se é brincando que a criança desvenda o mundo, desenvolve habilidades e constrói conhecimentos, não é possível pensar na escola como um lugar apenas onde se busca aprender a ler, a escrever e receber conhecimentos que estão registrados em livros. Para Dohme (2003), o professor faz a diferença quando escolhe uma metodologia mais próxima da necessidade do seu aluno. Ensinar de uma forma mais alegre e criativa faz o aluno perceber o professor de uma maneira mais afetiva, criando laços que facilitam o aprendizado e o querer estar na escola.

De acordo com Carneiro (2011), falta preparo aos profissionais que atuam no mercado, mas acima de tudo, falta disponibilidade para mudar. Essa realidade reflete na escola, que precisa estar preparada para ensinar também o convívio social, o respeito e instruir a criança como aprender e se desenvolver, interagindo com o mundo a sua volta, buscando ser um indivíduo que faça diferença na sociedade e saiba administrar sua vida e carreira com autonomia. Isso pode não acontecer se a criança não perceber a escola como um lugar importante e estimulante para seu processo de desenvolvimento intelectual e pessoal.

Reconhecer desde cedo o papel fundamental que a escola desempenha na vida da criança e fazer com que ela goste de fazer parte desse ambiente facilita o processo de ensino e aprendizagem, já que, de acordo com Piaget (1994), o aprender está ligado com a afetividade. Nesse contexto, uma escola com ambiente agradável, dinâmico, com uma metodologia interessante que envolva na preparação das aulas, jogos e brincadeiras para auxiliar na compreensão do conteúdo a ser ministrado, poderá despertar ainda mais o lado criativo e curioso do aluno, levando-o a aprender. Um aluno motivado, aprende muito mais.

Conforme Tobias (2005), a escola precisa pensar não somente no espaço físico para receber o aluno, mas também estar preparada com uma metodologia que respeite e atenda aos estilos de aprendizagem. Isso inclui uma equipe de professores dispostos a sair daquele estilo de sala de aula onde todos ficam sentadinhos ouvindo e copiando conteúdo do quadro. O ensinar deve ser dinâmico para que o aprendizado seja significativo.

Nogueira e Leal (2015, p. 204) relatam que assim como Vigotsky:

Wallon também considera a escola essencial para o desenvolvimento da pessoa, pois é nela que ocorre a constituição de grupos, que a seu vez são indicadores das práticas sociais. Nesse sentido, pensar a criança de

acordo com sua teoria implica compreendê-la no seu contexto sociocultural, biológico e integrado pelas funções de afetividade, inteligência e ato motor.

Uma metodologia que inclua dinâmicas, brincadeiras e jogos, não só como lazer ou quando sobra tempo, pode fazer toda a diferença no processo de adaptação e de aprendizagem da criança durante o período escolar. Aprender pode e deve ser divertido, pois é algo bom para a vida.

2.1. A importância do professor e sua didática

De acordo com Jesus e Santos (2004), a rotina e a inibição provocam a desmotivação. São tantas as responsabilidades com conteúdos e outras questões de rotinas no ensino fundamental, bem diferentes da educação infantil ou do ambiente de casa, que chegam a causar dificuldades na adaptação e no processo de aprendizagem de algumas crianças, gerando uma grande falta de interesse e motivação, e até mesmo problemas com indisciplina, pois tudo parece mais difícil, cheio de regras e horários mais curtos para se divertir. O professor já não tem tanto tempo de brincar ou deixar brincar, mas nesse momento, um profissional dinâmico com uma metodologia desafiadora sem ser entediante, é de extrema importância.

Segundo Dohme (2003), o professor é um mediador do conhecimento, e a aprendizagem acontece por meio de um processo interno do aluno, fruto de suas próprias pesquisas. Mas, é o professor que deve promover situações onde o aluno se sinta motivado a aprender. É preciso saber adaptar o ambiente escolar e a sala de aula para que o tempo seja bem aproveitado e o período que se deve permanecer na escola não se transforme em algo pesado e desestimulante.

Para Meier e Garcia (2007, p.157), “o sentimento de desafio está ligado ao de motivação interna”, e em geral, as crianças são muito curiosas e gostam de desafios. Muitas vezes, bastam pequenas atividades diferentes e divertidas para aguçarem a curiosidade delas.

Segundo Cortella (2014), a educação lida com o futuro e é impossível se ensinar hoje como se ensinava há dez ou quinze anos. É preciso repensar constantemente as práticas pedagógicas, renovando as metodologias para atender essa geração que desde muito cedo tem acesso à tecnologia.

De acordo com Beyer (1996), atividades lúdicas ajudam a assimilar o conteúdo e também podem contribuir para o fortalecimento dos laços de afetividade entre professor, aluno e escola, pois torna o aprender menos cansativo e mais divertido. Sendo assim, as

brincadeiras e dinâmicas podem ser usadas em sala de aula como ferramentas, um meio de motivação para o aluno no processo de ensino e aprendizagem.

Atualmente, muito se fala em jogos e atividades lúdicas, mas ainda é algo realizado esporadicamente, quando sobra tempo. Para Santos (2001, p.14), “a aceitação da ludicidade, por parte dos professores, não garante uma postura lúdico-pedagógica na sua atuação”. A preocupação maior ainda é com o tempo para aplicar todos os conteúdos e não como serão aplicados. Realmente dá muito trabalho e faz muito barulho trabalhar de forma diferenciada, mexe com a rotina da sala, exigindo do professor maior dinamismo e disposição.

No ensino fundamental, já não se tem tanto tempo para brincar, e isso, muitas vezes, torna-se um prêmio, ‘só vai brincar quem terminar a tarefa’, essa frase é bem conhecida no ambiente escolar, “Mas isto falseia a motivação do estudo: a criança não estuda para saber se aperfeiçoar, mas para ter o direito de brincar, de fazer algo que lhe interessa mais.” (AMONACHVILI, 1991, p.14).

A criança pode ser levada a entender que aprender é algo chato e cansativo e não tem importância. A ludicidade é algo que desperta a imaginação e dá alegria. O professor pode usar isso a seu favor e favorecer também seus alunos.

Demo (2004) relata que é importante que o professor consiga que o aluno saiba pensar, porque esta habilidade representa a aprendizagem que se confunde com a vida. Para isso, o aluno precisa gostar de aprender e não ter o professor apenas como uma figura de autoridade, mas como aquele que o entende e incentiva. A maneira como o professor expõe sua aula é crucial para despertar no aluno o interesse em aprender. Isso não quer dizer que o professor tenha que ser um “palhaço” e que todas as aulas girem em torno de diversão, mas algumas estratégias criativas podem mudar o rumo das coisas. Nesse sentido, um jogo da memória, uma charada, um enigma, um teatrinho com fantoches, desenhos com palitos de sorvete sobre a mesa, ou um passeio pela escola, se bem trabalhados podem influenciar muito no interesse do aluno pelo conteúdo que será visto em aula.

Para Santos (1997), a ludicidade não é apenas diversão, é uma necessidade do ser humano em qualquer fase da vida, além de facilitar a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social, cultural, construção do conhecimento e outras áreas da vida. São vários os jogos e brincadeiras que podem ser inseridos no planejamento das aulas como parte do conteúdo, auxiliando no processo de ensino. O professor não deixará de aplicar o conteúdo para brincar, mas ensinará o proposto através da brincadeira ou jogo.

2.3. Jogos, brinquedos, brincadeiras e dinâmicas

Há diferença entre jogos, brinquedos, brincadeiras e dinâmicas? Qual seria o mais adequado para se utilizar em sala de aula? Para Kishimoto (1994), o brinquedo é o objeto que serve de suporte para uma brincadeira. A partir dele, a criança desenvolve seus pensamentos e coloca em prática sua imaginação, criando situações diversas.

Mas nem sempre o brincar depende de um brinquedo, ou seja, um objeto palpável. Algumas brincadeiras podem ser desenvolvidas com canções ou com comandos de voz, onde o professor fala e o aluno executa, podendo ser a própria peça do jogo, como por exemplo: o professor pode determinar que cada aluno representa uma sílaba, ou letra, representando com um papel colado em sua roupa, quando ele falar uma palavra, as crianças devem se movimentar e colocar-se na sequência correta para formar a palavra ditada, depois todos podem registrar a palavra. Essa atividade, assim como brincar de casinha, pode ser considerada uma brincadeira, pois tem uma certa organização e depende de regras, mas essas regras são flexíveis, podem ser mudadas de acordo com a intenção da criança, ou no caso, com o interesse do professor, para alcançar seu objetivo no conteúdo que está sendo trabalhado.

Kishimoto (1994) explica ainda que o jogo tem regras mais específicas, e é uma atividade mais estruturada, exemplo: jogo de cartas, de tabuleiro, cada um tem suas regras claras, que determinam suas características, não podendo ser mudada conforme a vontade do jogador.

A dinâmica, no sentido figurado, conforme dicionário *online* de Português Dicio é: ¹“reunião das forças, ou do potencial interno, causadoras do incentivo, do estímulo ou da evolução de alguma coisa. ”, no contexto em sala de aula pode-se dizer que funciona como um tipo de brincadeira, que busca melhorar algo, trabalha alguns conceitos e valores, buscando resultados em determinada área. Geralmente está relacionada à convivência e trabalhos em grupos, buscando conhecer melhor seus integrantes ou melhorar o relacionamento entre eles, servindo também para motivar e descontraír.

Qualquer um desses recursos, conforme explicado anteriormente, pode ser um bom aliado durante a preparação de aulas, principalmente na apresentação do conteúdo que será ensinado. Começar com uma dinâmica, com um jogo ou brincadeiras é um diferencial importante para aquele aluno que ainda não se adaptou com as novas rotinas,

¹ Dicio: Dicionário online de Português: <https://www.dicio.com.br/>

em geral, para todos, pois ainda são crianças e sentem a necessidade de se movimentarem e serem incentivados de forma lúdica.

Rizzo (1996) comenta que há necessidade de formação lúdica para os professores, para que possam também atender as necessidades desses alunos que precisam de atividades interativas, motivadoras e divertidas para conseguirem aprender.

3. CONCLUSÃO

Diante do exposto, as reflexões feitas a partir dos autores trabalhados esclarecem que o brincar é essencial na construção do conhecimento. Seja em casa ou nas instituições de ensino, é de extrema importância que a criança seja estimulada e possa brincar para se desenvolver de acordo com sua faixa etária.

Entendendo que grande parte das crianças passam mais tempo na escola do que em casa, devido à necessidade que os pais têm de trabalhar, não se pode pensar nesse ambiente como apenas um lugar para se deixar os filhos, e mesmo aqueles que vão somente no período normal para estudar, precisam de um lugar preparado para recebê-los e atender suas necessidades. É no período escolar que a criança amplia seu desenvolvimento tanto na área cognitiva, como afetiva e psicomotora. Então, seja no período de educação infantil ou nos anos iniciais do ensino fundamental, é de extrema importância que os profissionais envolvidos com a educação e com o desenvolvimento dos alunos pensem em metodologias compatíveis e eficazes para contemplar as etapas de cada fase. Ter um ambiente agradável e uma equipe de profissionais dispostos e motivados são dois dos mais importantes passos para que o processo de ensino e aprendizagem tenha sucesso.

Não se pode afirmar que apenas incluindo jogos e brincadeiras como parte do conteúdo a ser ensinado resolveriam todos os problemas de adaptação e falta de interesse dos estudos. Mas, provavelmente seriam alcançados melhores resultados nesse processo se fossem utilizados jogos e brincadeiras como ferramentas para auxiliar no trabalho de ensinar. O professor tem grande influência na capacidade de agir e pensar do seu aluno, o que pode trazer grandes benefícios ou não ao seu desenvolvimento. Ser dinâmico e criativo e ter disposição para elaborar aulas divertidas, incluindo atividades atrativas e motivadoras, podem favorecer os vínculos entre professor, aluno e escola, tornando o aprender mais interessante. Através da aplicação de jogos, brincadeiras e dinâmicas no planejamento de suas aulas, o professor pode alcançar melhores resultados no processo de ensino e aprendizagem, fortalecendo os laços afetivos que também contribuem para o desenvolvimento de uma criança saudável, motivada e feliz.

4. REFERÊNCIAS

AMONACHIVILI, C. **Um impulso Vital**. Correio da UNESCO. Ano 9, nº7, julho. 19991.

BEYER, Hugo O. **O fazer psicopedagógico. A abordagem de Reuven Feuerstein a partir de Piaget e Vigotsky**. Porto Alegre: Mediação, 1998.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato. **O jogo na Sala de Aula**.

DEMO, Pedro. **Professor do futuro e reconstrução do conhecimento**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

Dicio: Dicionário online de Português: <https://www.dicio.com.br/>

Dinâmica. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/indole/>. Acesso em: 22/05/2020.

DOHME, Vânia D'Ângelo. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes. 2003.

CORTELLA, Mario Sergio. **Educação, escola e docência: novos tempos, novas atitudes**. São Paulo, SP: Cortez, 2014.

JESUS, S. N. de; SANTOS, J. C. V. **Desenvolvimento profissional e motivação dos professores**. Educação: Revista da Faculdade de Educação, Porto Alegre: PUCRS, v. 27, n. 52, p. 39-58, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 1. ed. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, T.M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

MEIER, Marcos, Sandra Garcia. **Mediação da aprendizagem: contribuições de Feuerstein e de Vigotsky**. Curitiba: Edição do autor, 2007.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Universidade do Rio de Janeiro – Instituto de matemática. Rio de Janeiro, RJ, 2003.

MOYLES, J. R. A. **Excelência do brincar: a importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais**. Tradução Maria Adriana Veríssimo Veronese, Porto Alegre: Artmed, 2006.

NOGUEIRA, Makeliny Oliveira Gomes, Daniela Leal. **Teorias da aprendizagem: um encontro entre pensamentos filosóficos, pedagógicos e psicológicos**. 2. ed. Curitiba: InterSaberes, 2015.

PIAGET, J. **O juízo moral na criança**. Tradução Elzon L. 2. ed. São Paulo: Summus, 1994.

RIZZO, G. **Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

_____. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes 2001.

TOBIAS, Cynthia Ulrich. **Como as crianças aprendem: descubra a melhor maneira de fazer seu filho aprender**. São Paulo: Mundo Cristão, 2005.

