

O USO DAS BRINCADEIRAS E JOGOS EDUCATIVOS NOS PRIMEIROS ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Aledemara Andrade Noleto¹
Marly D'Oliveira Miranda²

INTRODUÇÃO

O presente estudo é resultado de uma pesquisa realizada em uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental I. Deu-se em uma escola localizada na zona Oeste de Manaus.

O tema escolhido, "O uso das brincadeiras e jogos educativos nos primeiros anos do ensino fundamental", surgiu através da observação realizada no Estágio Supervisionado III. Onde em nenhum momento foi presenciado o uso de brincadeiras e jogos educativos no processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

De volta a campo com o Estágio Supervisionado IV foi concluído um plano de ação para intervir em cima da problemática observada e com isso ajudar no processo de aprendizagem dos alunos. O estudo tem como objetivo principal usar atividades práticas como, brincadeiras e jogos educativos em geral. Fazendo-se o uso dos jogos educativos em sala de aula parece ser uma metodologia muito eficaz, além de impor regras que os alunos devem respeita-las e segui-las.

O estudo apresentado está organizado em três partes: A primeira trás a metodologia do estágio, a segunda vem trazendo os resultados e discussão verificados no Estágio Supervisionado IV e na terceira enfatizam as considerações finais.

METODOLOGIA DO ESTÁGIO

A metodologia de aula utilizada no Estágio Supervisionado partiu de uma pesquisa bibliográfica com objetivo de interagir com as crianças através dos jogos e brincadeiras educativos, levando a criança a descobrir um mundo não apenas de diversão, mas de conhecimento.

Foi realizada na escola uma observação, e diante dessa problemática encontrada foi constatado que o jogo e a brincadeira eram algo que não se faziam uso no ensino das crianças. Diante deste diagnóstico foi elaborado um plano de ação para a realização de atividades em sala de aula, e todas foram realizadas juntamente com a professora regente da turma.

O que foi visto no ambiente escolar é que ocorria a ausência de jogos educativos no processo de ensino dos alunos, a professora não fazia uso dessa metodologia de aula por achar que isso não ensinava, só distrai as crianças. O que se presenciava era um vasto excesso de conteúdo das quatro principais disciplinas, matemática, português, ciências e história.

Há jogos educativos que envolvem todas as disciplinas, e a criança aprende com alegria e entusiasmo, não que se devam excluir os livros e as atividades da vida do aluno, mas também não adianta sobrecarregar o aluno com tantos conteúdos, pois o mesmo se sentirá cansado, não terá êxito e nem rendimento em sua aprendizagem.

O jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, social e moral. Para Piaget (1967), o jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetivos, as crianças, desde pequena, estruturam seu espaço e o tempo, desenvolvendo a noção de causalidade, chegando à representação e, finalmente à lógica. (PIAGET, 1967, apud KISHIMOTO, 2001, p. 95-96).

A metodologia para usar os jogos no processo de ensino-aprendizagem das crianças vem sendo um recurso eficaz utilizado pelo professor em sala de aula, mexendo com o raciocínio lógico, físico, social, moral e estimulando sua criatividade, tendo em vista que toda criança gosta de brincar, de jogar e de interagir uma com as outras.

O plano de ação teve como proposta cinco atividades, tais como: Quem sou eu? Com objetivo de estimular a concentração, atenção, criatividade e senso de humor; Jogo da força teve como objetivo estimular a capacidade de raciocínio da criança, ajudando no conhecimento do vocabulário, conhecimento da escrita correta das palavras e o cálculo mental; Trilha da tabuada teve com objetivo de promover a revisão e a fixação da tabuada, incentivar o cálculo mental e o raciocínio lógico; Caixinha surpresa com objetivo de estimular a linguagem oral e corporal, expressão corporal, socialização e criatividade; e os Cinco sentidos, que teve como objetivo mostrar a função de cada órgão dos sentidos e incentivá-los no cuidado de cada um.

A brincadeira educativa dos cinco sentidos foi aplicada no oitavo dia e se deu dentro da própria sala de aula onde um aluno por vez tirava uma frase de dentro de um saquinho e lia em voz alta para que os outros colegas pudessem ouvir, esse mesmo aluno escolhia outro colega para adivinhar qual órgão que ele estava se referindo, o segundo aluno tirava uma figura do órgão que estava dentro de uma caixa e colava no painel onde constava o nome de todos os órgãos.

Todos interagiram e deram o melhor de si, a professora usou está brincadeira educativa como assunto de prova, pois a mesma observou que o conteúdo aplicado teve um resultado satisfatório no aprendizado dos alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foi observado através do Estágio Supervisionado que os jogos e brincadeiras não eram utilizados como recurso pedagógico pela professora no processo de ensino dos alunos. Só então, a partir da intervenção aplicada em sala de aula na qual foram utilizados

os jogos como recurso de ensino, observou-se que as crianças aprendiam com mais entusiasmo e faziam questão de participar de cada jogo e brincadeira aplicada em sala.

De acordo com Rizzi (2007), “O jogo é uma atividade que tem valor educacional intrínseco”. Ou seja, o jogo e a brincadeira já faz parte da essência da criança, faltando apenas ser estimulado de maneira correta para que está venha utilizá-la em sua educação, onde irá somar de forma positiva no seu desenvolvimento cognitivo, físico motor, sócio afetivo, éticos e morais.

A partir das leituras realizadas para o presente estudo, ser professor nos dias atuais chega a ser um desafio, pois terá que quebrar paradigmas que vem seguindo dos tempos passados. Paradigmas esses que os levam a cometer certos erros que lhes foram repassados em sua educação.

Segundo cita Antunes (2001), “[...] o bom professor não é apenas o que informa conteúdos, mas especialista em aprendizagens que conhece os meios para propiciá-la, adaptando a sua disciplina, ao nível etário de seus alunos [...]. Ser professor é isso, é estar sempre buscando inovar com novos métodos educacionais, é ser polivalente nas atividades, carismático com seus discentes e amigo do saber.

As escolas atuais buscam professores que inovem no processo de ensino-aprendizagem dos alunos e consiga fazer de sua aula um momento prazeroso, usando todo seu conhecimento de educação e de vida, diversificando nas avaliações e exercícios, fazendo uso dos jogos e brincadeiras para ensinar brincando.

Os jogos e brincadeiras aplicados em sala de aula foi um recurso bem aceito pelos alunos e pela professora que regia a turma, teve um resultado satisfatório e enriquecedor no processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

Foi feito o possível para que esses jogos e brincadeiras não fossem confundidos apenas como diversão, mas sim como um aprendizado onde teriam que seguir regras, melhorando na socialização, deixando de ser menos egocêntrico, e aprendendo a trabalhar em grupo.

Os jogos com regras tem um aspecto importante, pois neles o fazer e o compreender constituí em faces de uma mesma moeda participação em jogos de grupo também representa uma conquista cognitiva, emocional para a criança e um estímulo para o desenvolvimento do seu raciocínio lógico. PCN MATEMATICA (2000, p. 49).

A criança passa a lidar com situações e regras, e compreender o ambiente que ela está inserida, o professor pode aproveitar a situação para aprimorar o conhecimento da criança através do brincar. Portanto destacam-se os jogos educativos como um recurso a mais a ser construído e explorado com os alunos dos primeiros anos do ensino fundamental, de forma que possa somar positivamente no processo de ensino-aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Verifica-se através do Estágio Supervisionado IV a importância dos jogos educativos para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor, social da criança.

Os jogos nos primeiros anos do ensino fundamental possibilitam momentos prazerosos e significativos para a criança, onde ela irá desenvolver atividades em grupos, interagindo com seus colegas de classe.

É através dos jogos que a criança passa a ver, conhecer e pensar no mundo como ele é, conhecendo suas regras, aprendendo a conviver com o outro, trabalhando em grupo e ser menos egocêntrico.

Sendo assim os professores precisa saber a importância de inserir os jogos com objetivos nas atividades lúdicas e no contexto escolar, para ajudar no bom desempenho da criança. Conclui-se então que o papel do professor é permitir que a criança brinque e jogue entendendo as dinâmicas e aprendendo sobre cada uma delas.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES Celso, COMO DESENVOLVER COMPETENCIAS EM SALA DE AULA 9^a
Ed-Petrópolis, RJ: Vozes, 2010;
- KISHIMOTO Tizuko Morshida, JOGO, BRINQUEDO, BRINCADEIRA E A EDUCAÇÃO
5^a edição, Cortez,2001;
- SANTOS Santa Marli, O LÚDICO NA FORMAÇÃO DO EDUCADOR, 5^a edição,
Ed.Vozes,2002;
- PCN Parâmetros Curriculares Nacionais Matemática/ Secretaria de Educação Fundamental
Brasília. 2^o ed. – Brasília: A Secretaria 2000.