

Jogos como Ferramenta facilitadora de Aprendizagem na Educação Infantil

Los juegos como herramienta facilitadora del aprendizaje en educación temprana

Ronildo da Rocha Benício¹
Marlene Schüssler D'Aroz²

RESUMO

O artigo em questão é recorte de um projeto de pesquisa, de mesmo título desenvolvido no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica – PIBIC realizado em 2022-2023, em uma Instituição de Educação Infantil-creche, no município de Humaitá-AM. Teve como objetivo analisar o jogo como ferramenta facilitadora de aprendizagem, por meio da atividade “tapete das vogais”, com treze crianças do Pré-Escolar I, com idades entre três e quatro anos. A coleta de dados ocorreu a partir da participação das crianças na atividade do tapete das vogais, seguida de uma roda de diálogos baseada no método dialógico de Freire (1996). Os resultados indicaram que embora o jogo, nesse contexto, seja pouco utilizado dentro de sala de aula, foi possível observar que o aprendizado mediado por jogos, no caso, o tapete de vogais, além de prazeroso, possibilitou não só identificar as vogais, mas também relacioná-las ao som e às imagens. Assim, as crianças avaliaram a atividade lúdica com jogo como ferramenta facilitadora de aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos; Ensino e aprendizagem; Educação Infantil.

RESUMEN

El artículo en cuestión es un extracto de un proyecto de investigación, del mismo título, desarrollado en el Programa Institucional de Becas de Iniciación Científica – PIBIC realizado en el año 2022-2023, en una Institución de Educación Infantil-guardería, del municipio de Humaitá- AM. El objetivo fue analizar el juego como herramienta para facilitar el aprendizaje, a través de la actividad “tapete vocal”, con trece niños de Preescolar I, con edades entre tres y cuatro años. La recolección de datos se produjo a través de la participación de los niños en la actividad del tapete vocal, seguida de un círculo de diálogo basado en el método dialógico de Freire (1996). Los resultados indicaron que si bien el juego, en este contexto, es poco utilizado dentro del aula, se pudo observar que el aprendizaje mediado por el juego, en este caso el tapete vocal, además de ser placentero, permitió no solo Identificar las vocales, pero también relacionarlas con sonidos e imágenes. Así, los niños evaluaron la actividad lúdica con el juego como herramienta para facilitar el aprendizaje.

Palabras clave: Juegos; Enseñanza-aprendizaje; Educación Infantil.

¹ Graduando de Pedagogia. Universidade Federal do Amazonas-UFAM. E-mail: 98116065ronildo@gmail.com

² Pós-Doutora em Educação, Universidade Estadual do Centro Oeste (UNICENTRO). Docente do Curso de Pedagogia. Universidade Federal do Amazonas-UFAM. E-mail: marlenedaro@ufam.edu.br. País. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8017-5681>.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Brincar e brincadeiras não têm época ou idade. No entanto, sabe-se que até o final do século XIX e início do século XX a criança brincava fazendo uso de diferentes objetos, no entanto não era acompanhada nessas brincadeiras e, tão pouco, os brinquedos eram selecionados para a idade da infância. Também nesse período, a criança pouco era entendida como criança e o ensino escolar, mesmo com preceptores, era para uma minoria (Kishimoto, 2008).

Ariès (1978) sempre foi apaixonado pela história e curioso sobre os fatos que a envolve, em especial, as crianças. Ele cita o século XV como um período crítico da história, período nada diferente para as crianças e as famílias, ai então percebeu a relação que a criança tem com a família e a escola no clássico “*História social da criança e da família*”, escrito em 10 anos. O período mais marcante se considerado a criança em Ariès foi a Idade Média. Naquele cenário, a criança aprendia as coisas da vida de forma comunitária, ou seja, com os pais, os avós, os tios e os vizinhos em geral, se configurando em um modelo mais fechado e privatizado, de afeto entre pais e filhos alterando essa relação.

Para Ariès (1978), o século IX foi marcante porque evidencia a subjetividade dos mais velhos em relação à infância, período singular, mas também diferente da maturidade construído socioculturalmente e de longuíssima duração. Nele surge a importância que os adultos passaram a atribuir à educação formal dos pequenos. Com isso, marcou entre tantos momentos, a compreensão e a formação das idades encaminhando a idade escolar, ou seja, as classes infantis foram separadas dos adultos, com isso algumas brincadeiras acompanharam essa divisão (Kishimoto, 2008).

Nessa perspectiva, para alguns as aulas eram multisseriadas e ofertadas em contextos diversos, em locais públicos, com instruções de um mesmo professor. Esse tipo de educação predominou por um longo tempo.

Paralelo as atividades lúdicas, outros aspectos foram sendo compreendidos sobre esta fase chamada infância, como por exemplo, quem era a criança, o que cabia a ela aprender e fazer. Assim, a partir do início do século XX, a criança passa a ser entendida como um sujeito constituída de direitos e singularidades, no entanto, os cuidados ainda são ineficientes quanto à saúde e a escolarização. Esta última, favorecia as crianças das classes burguesas, as demais ficavam com os pais e muitas trabalhavam quando deveriam estar na escola. No mesmo período, a criança que podia frequentar uma escola não encontrava este espaço específico em relação a sua faixa etária, as turmas eram multisseriadas e ofertadas em contextos diversos. Durante as aulas as crianças brincavam, porém o que não se considerava eram os tipos de brincadeiras e os seus objetivos tanto para a aprendizagem quanto para o desenvolvimento. Jogos e brincadeiras com regras ou inventados pelas crianças eram apenas passa tempo.

Por outro lado, o uso de jogos e sua relevância remontam há muitas décadas. Na Educação Infantil, o jogo foi apresentado pelo fundador do Jardim de Infância Friedrich Fröbel (1917) e, desde então, o jogo veio para ficar e mais tarde passou a fazer parte do currículo básico dessa etapa. Essa proposta inspirou muitos outros estudiosos a desenvolver estudos e métodos que pudessem contribuir tanto para a infância, quanto para a educação como um todo.

De acordo com Kishimoto, foi a partir da ideia de Fröbel ou Froebel (2017) que as crianças brincam na escola com brinquedos de controle para aprender conceitos e desenvolver habilidades. Froebel além de ser o grande precursor da criação do jardim da infância, recentemente considerada uma etapa dentro da Educação Infantil, mostrou que jogos são ferramentas essenciais do trabalho pedagógico, tornando-se referência nas mudanças da forma de ensino, com inúmeras melhorias dentro do âmbito escolar, fazendo com que a criança passasse a ser vista como um ser em desenvolvimento desde seu nascimento.

Corroborando com Froebel (1917), Montessori (2017) e Dewey (1980) consideram o brincar uma importante proposta pedagógica desde que seja uma atividade livre. Por outro lado, tal proposta pedagógica com uso de jogos na Educação Infantil ainda divide opiniões. Com base na pesquisa surge a seguinte indagação: como os jogos podem facilitar a aprendizagem na Educação Infantil?

No documento intitulado “Proposta Curricular Pedagógica - Educação Infantil de Humaitá”, elaborado para orientar os professores e o currículo para essa etapa no município, corrobora sobre o uso de jogos e brincadeiras no plano de aula para incentivar as crianças que com a inserção de brincadeiras no ambiente escolar também é possível contribuir para processo de ensino e aprendizagem do indivíduo.

Partindo dessa premissa, este texto é um recorte de projeto PIBIC e tem como objetivo apresentar análise de uma aprendizagem facilitada pelo uso do jogo “tapete das vogais”, investigada durante o desenvolvimento de um projeto de pesquisa desenvolvido no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica – PIBIC, versão 2022-2023, com uma turma de treze crianças, do Pré-Escolar I, com idades entre três e quatro anos, de uma instituição municipal do município de Humaitá-AM. Nesse sentido, o presente texto se estrutura partindo da contextualização do tema e seus desdobramentos, seguidos de uma breve revisão teórica sobre o uso de jogos na aprendizagem, na Educação Infantil, a metodologia desenvolvida para então apresentar resultados e discussão se encaminhando para as considerações finais.

APRENDER COM JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

No Brasil, a Educação infantil é a primeira etapa da educação básica considerada do nascimento até os seis anos de idade, entendida como uma das mais importantes etapas para o desenvolvimento da criança. Nesta fase, a criança começa a conexão com o mundo ao seu redor, descobrindo e se descobrindo, buscando entender o porquê da existência das coisas, imaginando, criando (Brasil, 1998). Nesse processo de desenvolvimento estão os jogos e as brincadeiras, que com o passar dos anos, os materiais e as tecnologias foram aprimorados passando a ser ferramenta importante para e na aprendizagem, bem como nas propostas metodológicas (Kishimoto, 2008).

Apesar dos avanços metodológicos, ainda há professores céticos sobre o uso de jogos na Educação Infantil como ferramenta de aprendizagem. Para estes educadores os jogos educacionais usados nas salas de aula ou em outros espaços são realmente importantes, mas o propósito em si é apenas promover a ludicidade e não o fim da aprendizagem (Kishimoto, 2008).

Neste estudo, ao tomar o jogo como objeto de pesquisa e ferramenta auxiliar de aprendizagem, fez-se necessário entender a finalidade do uso do jogo, principalmente, na educação infantil. Assim, estudiosos como Piaget (1978), ao fazer referência aos jogos, resalta o papel funcional desta ferramenta no desenvolvimento cognitivo, uma vez que as crianças possuem uma função lúdica diretamente associada à condição humana de se interessar pelo desconhecido. Piaget define três tipos de jogos: os jogos de exercício, os jogos simbólicos e os jogos de regras. Os jogos de exercícios são por ele “entendidos como jogos desprovidos de símbolos ou regras, são estritamente funcionais, sem uma finalidade” (Piaget, 1978, p. 7). Já os jogos simbólicos são caracterizados por Piaget como “aqueles em que o sujeito se utiliza dos símbolos e da imaginação para ir da projeção dos esquemas simbólicos a objetos novos, até a imitação pelo simples prazer e pôr fim às combinações simbólicas” (p. 7). Os jogos de regras são estritamente coletivos, são apreciados mais tarde pela criança uma vez que a atividade é lúdica do ser socializado (Piaget, 1978, p. 7).

Dewey (1980, p. 23) diz que brincar com jogos é uma forma de apreensão dos problemas do cotidiano. Já para Vygotsky (1991), o jogo está presente historicamente nas diversas culturas, representando uma peculiaridade social que é natural do homem. Vygotsky diz ainda que até os animais brincam, dessa forma, o jogo pode ter um sentido biológico.

Tanto para Piaget quanto para Vygotsky, jogos e brincadeiras, na escola e sala de aula serão sempre instrumentos importantes e indispensáveis, pois mesmo com intenção lúdica obtém-se aprendizagem.

Se olharmos para trás, brincar sempre foi uma prática natural da criança, mas brincar com objetivos passa a ser orientação pedagógica, de cunho obrigatório a partir da LDB 9394/96, no entendimento de que a criança tem direitos, entre estes, brincar (Brasil, 1996). Os direitos da criança de brincar recebem também aporte do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), documento criado em 1990 para garantir que todos os direitos sejam efetivados tanto pelas famílias quanto pelo estado (Brasil, 1990).

Já especificamente para a Educação Infantil, mudanças significativas datam de 6 de fevereiro de 2006 com a Lei nº 11.274 que ampliou o Ensino Fundamental para nove anos de duração, com a matrícula de crianças de seis anos de idade e estabelece prazo de implantação

pelos sistemas, até 2010. Com essa Lei, a inserção da Educação Infantil como etapa obrigatória na educação básica, marca o início da proposta de socialização propriamente dita, uma vez que é nesse contexto que a criança encontra seus pares e com eles desenvolve interação, adaptação e as descobertas mais significativas. As descobertas tanto podem acontecer no contexto social, familiar e escolar, no entanto, é na escola onde as experiências se ampliam (Brasil, 2010). As experiências, foram definidas em campos e ampliadas no mais recente documento orientador da prática docente intitulado Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2017).

Na BNCC (2017), o eixo brincar é tema central deste documento, com abordagem de experiência favorecedora da aprendizagem e do desenvolvimento na educação infantil. Este eixo compõe seis direitos (conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se) ressaltando que o brincar é um “processo natural do ser humano podendo enriquecer ou contribuir na formação humana integral da criança” (Brasil, 2017, p.36), pois, por meio do brincar, as crianças se socializam, interagem e favorecem a ampliação cognitiva, afetivo social e físico. A BNCC destaca ainda que brincar caracteriza o cotidiano da infância e a interagir com adultos e outras crianças possibilita a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções.

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BNCC, 2017 p. 37).

No mesmo documento (p. 38), o brincar definido nos eixos estruturantes das práticas pedagógicas são “as interações e a brincadeira, 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”, possibilitando aprendizagens, desenvolvimento e socialização. Quando a criança brinca, explora o mundo, o espaço e os objetos do seu entorno, produz conhecimentos sobre si, sobre o outro, sobre o universo social e cultural, entrelaçando corpo, emoção e linguagem. Dentre as linguagens, as brincadeiras e sobre estas, os jogos (BNCC, 2017).

O jogo tem valor educativo fundamental nas brincadeiras. De uma forma ou de outra, sempre esteve presente na humanidade, no entanto, o seu maior objetivo era a recreação,

diversão para controle do tempo e divertir crianças e adultos. Sua expressão mais significativa, segundo Kishimoto (1998), foi durante o período do Romantismo quando a criança passa a ser percebida como dotada de valor positivo, de uma natureza boa que se expressa naturalmente por meio do jogo, ou seja, quando a criança brinca, desenvolve características próprias, imita e se expressa livremente (Kishimoto, 1998).

Mais, especificamente, no âmbito escolar, a partir do momento em que o professor disponibiliza para a turma, deve objetivar ampliar na criança a sua capacidade intelectual, e desenvolver aspectos para que possa imaginar formas diferentes para resolver inúmeras situações. Os jogos devem fazer parte do planejamento do professor, na maioria das atividades esse docente pode envolver brincadeiras e jogos visando o desenvolvimento da criança, mesmo numa atividade direcionada ou espontânea, com isso, a criança tem possibilidades de experimentar situações que venham a enriquecer as relações sociais, criando autonomia, organizando suas emoções, criatividade e fantasias.

Os jogos e as brincadeiras são também fundamentais porque envolve a criança, sendo assim ela aprende brincando, de alguma forma o jogo tem essa capacidade de prender a atenção de todos a volta. Kishimoto (1998) ressalta a importância dos jogos como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil dizendo que a criança aprende mais quando brinca, uma vez que os jogos são ferramentas que abrem portas para novas descobertas de inúmeros conhecimentos.

De acordo com Piaget (1978), a educação e a ludicidade devem unir-se para que haja uma concretização do aprendizado escolar. O educador precisa estar sempre observando as habilidades desenvolvidas por elas, e as quais ainda precisam ser revistas e estimuladas em sala de aula.

Na visão de Freitag (2012, p. 7):

Brincando, as crianças exploram e remetem sobre a realidade cultural na qual estão inseridas, questionando regras e papéis sociais, demonstrando assim, através do brincar, situações que ainda não conseguem expor através de palavras. Dessa forma, o brincar proporciona para a criança a autonomia que ela tem de si, do mundo, e assim explorando toda a sua imaginação, interação com o mundo.

Conforme Silva (2007, p.13):

O brinquedo e a instrução escolar organizam habilidades e criança conhecimentos socialmente disponíveis, que passará a introduzir. Durante as brincadeiras, todos os aspectos da vida da criança convertem-se em temas de jogos, portanto na escola, o conteúdo a ser lecionado como papel do adulto especialmente treinado para ensinar, deve ser cuidadosamente planejado para atender as reais necessidades da criança.

Para as crianças, os jogos nunca serão apenas um passatempo. A partir do momento em que ela começa a brincar, sua imaginação floresce e, gradativamente, conforme vai brincando, ela se teletransporta para um universo cheio de novidades que a desperta a curiosidade em querer explorar esses espaços desconhecidos. Em outras palavras, seu corpo e sua mente mudam conforme vai adquirindo novos conhecimentos, novas visões e começa a criar e a entender o mundo ao seu redor.

METODOLOGIA

A pesquisa proposta no PIBIC é qualitativa, de cunho etnográfico baseada em Creswell (2014). O artigo em questão é um recorte do referido projeto e teve como objetivo analisar o jogo como ferramenta facilitadora de aprendizagem, por meio da atividade “tapete das vogais”. O estudo teve como lócus de pesquisa uma Instituição de Educação Infantil, etapa pré-escolar no município de Humaitá. A metodologia usada para a atividade foi o jogo “tapete das vogais”, imagens relacionadas às vogais e um dado caracterizado. A atividade foi realizada com treze crianças, turma de Pré-escolar I, com idades entre três e quatro anos, em uma instituição municipal de educação, município de Humaitá, estado do Amazonas.

Os dados indicados e descritos neste texto foram coletados durante uma aula da referida turma por meio da observação e da roda de diálogos. A priori, a professora da turma foi contatada presencialmente pelos autores e após convite e aceite para realizar a atividade na sua turma, participou da leitura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE - informando os objetivos da pesquisa e demais encaminhamentos. As crianças foram convidadas a participar de um jogo sobre vogais, conteúdo em desenvolvimento pela professora. No jogo, cada criança participou individualmente e coletivamente, jogando o dado e caminhando até a letra indicada, ao localizar a letra deveria falar oralmente o nome da letra e localizar uma

imagem com a sua inicial, bem como indicar o número desta letra. O tempo e duração desta atividade foi de noventa minutos. Cada criança pode repetir a atividade três vezes.

Para a análise, partiu-se das observações da atividade aplicada com as crianças e, posteriormente, de diálogos com elas extraídos em uma roda de conversas, baseada no método dialógico de (Freire, 1996, p. 6), entendendo que numa roda de conversa, toda criança tem “voz e voz”, podendo expor suas percepções e fazer considerações complementares.

Como forma de preservar a identidade das crianças participantes, as respostas contidas nas falas neste texto estão codificadas como C1 (criança 1), sequenciado até a C13, em que o número grafado é equivalente a ordem da lista de chamada da turma. O projeto em questão não foi encaminhado para o Comitê de Ética em Pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Essa sessão apresenta resultados e discussão da atividade realizada com uma turma de 13 crianças da etapa Pré-escolar I, de uma instituição pública de Educação Infantil, no município de Humaitá-AM.

A atividade lúdica aconteceu em dois momentos: o primeiro foi com o jogo do tapete das vogais e o segundo numa roda de diálogos entre as crianças e o mediador observados pela professora da turma.

Jogos e as brincadeiras estão interligados desde nossos antepassados, na nossa trajetória de vida, diariamente, nas famílias, passados de geração em geração, mostrando sempre que onde há brincadeira, há alegria, onde tem um jogo sempre haverá participantes. Para uma criança o sentido e o significado das brincadeiras não acabam, ganham novos sentidos e significados e se fortalecem cada vez mais. É inquestionável que a contribuição do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, planejado e com objetivos, sejam de passa tempo ou aprendizado, tornem-se uma forma diferente de ensinar e aprender.

Brincadeira: - parte um – o tapete das vogais

Para a atividade com crianças da Pré-escola foi proposto trabalhar o alfabeto, iniciando pelas vogais, conteúdo em desenvolvimento pela professora da turma. A escolha da atividade foi o jogo “Tapete das Vogais”.

O tapete das vogais foi aplicado em uma sala de Educação Infantil - creche, com treze crianças do Pré-escolar I, com idades entre três e quatro anos, cinco meninos e oito meninas, concretizando o que preconiza Kishimoto (2008) ao afirmar que brincando a criança aprende e se diverte concomitantemente. Mais que brincar, essa atividade desenvolve o reconhecimento das vogais, trabalha a lateralidade, coordenação motora, atenção, entre outros. Confeccionado com E.V.A (Acetato de vinila), material maleável, emborrachado e colorido, além de fácil aplicabilidade é apreciado pelas crianças. As vogais (A, E, I, O, U) e as imagens correlatas foram disponibilizados em uma manta de TNT (material feito com 100% de polipropileno, de fácil uso devido aos filamentos contínuos termossoldados e flexibilidade). Em outras palavras, é um tecido produzido em processo semelhante ao de fazer papel que pode ser tranquilamente usado pelas crianças e se adequar aos espaços da sala de aula. As imagens impressas identificavam cada vogal individualmente (ex: A - Abelha), e ainda, um dado onde cada lado representava uma vogal.

Na sala de aula, para a aplicação da atividade foi solicitado que as crianças fizessem uma fila para melhor controle da vez e da participação na brincadeira de no mínimo três vezes por criança. A brincadeira com o jogo “Tapete das vogais” inicia quando o aluno joga o dado no tapete visando acertar uma vogal. Ao acertar, deve ir até ela, pisar na letra indicada pelo dado e identificar no mural de imagens, uma imagem cujo nome do objeto inicia com a letra indicada.

Figura 1 – Atividade com o jogo “Tapete das vogais”.



Fonte: Arquivo pessoal de um dos autores (2023).

Cada criança na sala pôde repetir a brincadeira e durante a atividade pude perceber que as crianças demonstraram habilidade motora ao jogar o dado e caminhar até a letra indicada. Também mostraram ter pouquíssimas dificuldades na realização da brincadeira. Quando orientados sobre as regras, prontamente sinalizaram entender, no entanto, durante a atividade, uma ou outra criança precisou repetir a prática para atender seu real objetivo, identificar as vogais e caminhar até a letra associando à esta imagem, a letra. Algumas observavam atentamente o colega realizar a atividade e nas demais tentativas brincaram sem erros e realizando com mais tranquilidade o percurso do jogo. Sempre que cada letra era indicada pelo dado, repetiam a letra com atenção ao som produzido reforçando quando a letra encontrava a imagem associada.

Para a criança, brincar entendendo os comandos favorece a coordenação motora e traz consigo um saber de suma importância que irá auxiliar em outras situações da vida cotidiana, com isso evolui a cada aprendizagem.

Piaget (1998) ressalta que o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, pois ela precisa brincar para crescer. Diante de tal pensamento, compreende-se a importância do universo lúdico na infância, pois por meio do jogo, a criança se satisfaz, realiza seus desejos e explora o mundo ao seu redor.

Durante a atividade, foram observados inúmeros benefícios, tais como: auxílio no ensino do alfabeto (vogais), aprendizado das cores, coordenação motora, atenção e interatividade. Pudemos perceber o quão prazeroso foi para elas aprenderem as vogais brincando. Observou-se que aprender por meio da ludicidade tem maior possibilidades de absorção de conhecimentos.

Brincadeira - parte dois - Roda de diálogos

Após o término da atividade lúdica, por meio de uma roda de diálogos intencionando dar vez e voz às crianças, investigamos junto a elas como foi participar da brincadeira. Para cada pergunta feita, com as mãos acenando, as respostas diversas e muitas delas era sim ou não com algumas considerações. Quando questionamos sobre quem havia gostado de brincar com as vogais, todas as crianças que participaram do projeto deram como afirmativas suas respostas. Ao investigar sobre quem havia localizado vogais do seu nome no tapete durante a brincadeira, seis crianças responderam que sim, as respostas foram as seguintes:

Quem encontrou as vogais de seu nome?

6 respostas

C1: *Eu achei só uma letra;*

C2: *Achei duas letras;*

C3: *Vi só a primeira letra do meu nome;*

C4: *Tem quase todas do meu nome;*

C5: *No meu também tem quase todas;*

C6: *EU achei só três do meu nome;*

Segundo Piaget (1978), o crescimento cognitivo da criança se dá por assimilação e acomodação. O indivíduo constrói esquemas de assimilação mentais para abordar a realidade. Diante desta teoria, podemos compreender a importância do contato dos alunos com a diversidade de conhecimentos e sobre eles possa buscar respostas ou solução para os problemas que surgirem. Um exemplo disso foi quando perceberam a necessidade de estratégias para

acertar a letra com o dado, que deveriam olhar atentamente e não poderiam jogar o dado com muita força.

A cada jogada, novos conhecimentos e descobertas eram manifestados. Para Piaget (1978), ao assimilar tende a acomodar que somado ao conhecimento de mundo que já possui vai, gradualmente, ampliando a diversidade de temas e estratégias. Também, gradativamente, ampliam as relações entre pares dando mais sentido a sua imaginação e compreensão do que está ao seu redor.

Na questão sobre ser fácil ou difícil a brincadeira com o tapete das vogais, sete crianças responderam, os demais acompanharam os relatos:

O que acharam da brincadeira, foi fácil ou difícil?

7 respostas

C1: *Foi legal;*

C3: *Foi porque já sabia as letras;*

C4: *Foi difícil porque ainda não sei bem as vogais;*

C6: *Um pouco, eu só sei as que estão no meu nome;*

C9: *Eu acho que foi fácil;*

C7: *Foi top professor, quase eu cá né profe? (risos);*

C10: *Foi fácil, já sei escrever todas as vogais;*

Sobre as crianças, observei que para algumas delas a maior dificuldade foi na última vogal. Ao contatar à professora da turma, ela relatou que eles ainda não haviam tido muito contatos (alguns ainda nem sabiam o nome da letra). Desta forma podemos ressaltar, conforme Kishimoto (1996 p.24), “que por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico”, reforçando a importância do lúdico no âmbito escolar. Quando investigado sobre reconhecer as cinco vogais ou algumas delas, das treze crianças, onze responderam.

Quem conhece todas as vogais?

C1: *A letra A, I, acho que estas;*

C3: *Sim professor, todas: A, E, I, O, U;*

C4: *Sim, mas só com ajuda da professora;*

- C6:** *Não sei muito;*
C8: *Sim, eu sei as vogais;*
C11: *Só sei quando a professora fala junto comigo;*
C7: *Se está escrito eu sei;*
C2: *Vi todas elas;*
C11: *Eu só errei na última figura;*
C12: *Aprendi o I de índio;*
C13: *As vogais A, E, I, O, U, sei professor;*

Grande parte das crianças da turma pensaram para responder, mas no momento da brincadeira não percebi dúvidas em falar a letra e associar a uma imagem. Outras não quiseram responder sendo respeitados na sua decisão. Para Vygotsky (1989, p.84), “as crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais”. As imagens associadas as letras reforçam o som e as características dessa letra e quando ensinadas por meio de um jogo, é uma brincadeira, não uma aula sobre vogais que por si só gera na criança tensões. O autor ressalta que o lúdico liberta a criança das amarras da realidade imposta na sala de aula. Pela brincadeira a criança aprende com muito mais emoção, com isso tende a progredir no aprendizado. E mais, nesta tem a oportunidade de desenvolver-se e aprender, brincando experimenta experiências que enriquecem a sua sociabilidade e a capacidade de se tornar um ser humano criativo e singular.

Retomando Piaget (1978), cada vez que ensinamos prematuramente uma criança podemos estar intervindo no seu desenvolvimento e aprendizado. Em outras palavras, o maior aprendizado é quando ela descobre por si mesma, uma vez que novos esquemas se formam a partir de outros anteriormente adquiridos. Já Vygotsky (1989) diz que a partir do que a criança já sabe, se auxiliada por um adulto, fará diferente e brevemente poderá fazer sozinha. No caso do jogo, ele vai resgatar o que já sabe e com mais prática poderá criar regras novas, por isso, a importância de a escola usar jogos nas atividades tornando o momento e aprendizado mais dinâmico e prazeroso.

A atividade oportunizou a participação de todos, inclusive de uma criança com laudo de Transtorno do Espectro Autista-TEA, nível 1. A atividade foi preparada pensando nesta criança

e em nenhum momento da brincadeira, ela mostrou dificuldades ou resistência. Vale ressaltar que os colegas também se prontificaram a ajudá-la tornando tudo mais agradável e espontâneo.

Os jogos coletivos possuem um grande benefício dentro de sala, por meio do brincar coletivo, as áreas trabalhadas de forma lúdica trazem inúmeros avanços, desde seu desenvolvimento pessoal, das habilidades sociais e cognitivas. Dessa forma as dificuldades são trabalhadas coletivamente, os colegas que apresentam dúvidas são ajudados de forma que consigam o aprendizado sobre o conteúdo trabalhado e o jogo mostrou que juntos e brincando se desenvolvem melhor e mais rápido (Kishimoto, 2008).

A pergunta sobre preferir aprender as vogais com jogos ou de outra forma, unanimemente responderam com jogos e brincadeiras. Observei que com a professora da turma as crianças estavam aprendendo as vogais a partir de desenho e outros instrumentos que também apreciam muito, mas foi possível na brincadeira perceber animação, pouquíssima resistência ou medo, pois queriam brincar, participar, repetir muitas vezes e sempre fazendo relação com a letra/vogal do seu nome associando a diferentes imagens.

Vale destacar a contribuição de Kishimoto (1996, p. 24) que esclarece que por meio do lúdico o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Um ambiente lúdico, com diversidade de formas de aprender são mais valorizados pelas crianças e certamente o aprendizado será diferenciado. Para a autora, a criança precisa entender que os ambientes prazerosos, organizados para elas se transformam em atitudes positivas, como o companheirismo na hora de ajudar seu colega na atividade.

Andrade (2013) diz que tanto o jogo como a brincadeira têm um papel importante, no entanto, é preciso deixar a criança em total liberdade para que sozinha ou em grupo possa se desenvolver, explorar a imaginação, o prazer, a alegria, raciocínio e habilidade.

Considero de suma importância proporcionar espaços e atividades que permitem brincar e explorar brinquedos diferentes, independente da instituição. Isto é, oferecer uma brinquedoteca ou um espaço organizado para as brincadeiras para que se sintam mais à vontade, mais livres e que tenham incentivo do professor para brincar com prazer, de forma a integrar todos proporcionando o desenvolvimento da autonomia.

Na maioria das instituições educacionais, percebe-se escassez de recursos pedagógicos, o que dificulta o trabalho do professor que poderia ofertar atividades diferentes tornando o aprendizado mais eficaz e divertido. A esse respeito há casos em que o professor arca com a compra de materiais para proporcionar aos seus alunos dinâmicas diferentes. Além de materiais, a escolha do espaço e a organização deste ambiente também são importantes, jogar ou fazer uma brincadeira dentro de uma sala de aula não é bem aceito pelas crianças, ficam agitadas, um ambiente fechado não possibilita que a criança se expresse de maneira natural, diferente de brincar ao ar livre. Em ambientes externos segundo Huizinga (1971), a criança pode se sentir em total liberdade com a natureza, isso ajuda a se conhecer, desenvolver sentimentos de pertença, e mais, a socializar sua cultura permeada pelos jogos e brincadeiras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisar o jogo como ferramenta facilitadora de aprendizagem foi o caminho percorrido no projeto de referência apresentado neste texto. Se comparado a história da prática do brincar com objetivo de aprender, em tempos atuais, ao acessar a internet é possível fazer uso de muitas ideias de brinquedos diversos feitos com materiais diferentes, tecnológicos e recicláveis, que ao mesmo tempo em que proporcionam brincar e aprender, auxiliam no cuidado do meio ambiente. No entanto, não bastam as ideias, o acesso aos materiais, é preciso comprometimento, ação efetiva por parte dos professores e gestores. Para isso é fundamental ressaltar a importância da formação inicial, mas continuada destes profissionais, uma vez que no contexto educacional ainda é visível a atuação de professores despreparados e descompromissados que acreditam que os jogos e as brincadeiras sejam apenas uma passa tempo, tais profissionais acabam por prejudicar o desenvolvimento do processo de aprendizagem da criança.

O jogo sempre será um instrumento educativo, prazeroso, de grande valia na vida das pessoas, é capaz de unir famílias, amigos de diferentes gerações, sem perder o seu status e a capacidade de unir diversão e aprendizado.

Aprender brincando proporciona à criança uma infância mais feliz e tranquila, prepara novos momentos prazerosos envolvendo a escola e seus pares, numa eterna brincadeira de conhecer.

Corroborando com Philippe Ariès, temos hoje a certeza de que “*a infância é um tempo de vida especial, único, distinto, particular – e que, justamente por isso, necessita ser preservado*”.

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPQ pela concessão da bolsa, fundamental para o desenvolvimento do projeto que resultou neste artigo e a Universidade Federal do Amazonas, Programa de Iniciação a Pesquisa-PIBIC, pela oportunidade, a experiência da pesquisa e do aprendizado para a formação.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Simeia Santos. **O lúdico na vida e na escola: desafios metodológicos**. Curitiba: Appris, 2013.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular – BNCC Versão Final. Brasília, DF, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental **Referencial curricular nacional para a educação infantil** /Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. **Lei de Diretrizes Curriculares**. LEI Nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996. Brasília.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)**. Brasília, 1990.

CRESWELL, Jonh W. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa: escolhendo entre cinco abordagens**. Tradução de Sandra Malmann da Rosa. Rev. técnica. – 3 ed. – Dados eletrônicos, Porto Alegre: Penso, 2014.

DEWEY, John. **Experiência e educação**. Tradução de Anísio Teixeira. 2ª ed São Paulo: Ed. Nacional, 1980. v.131.

FREITAG, Maria Eva Climaco Varela. **O brincar na educação infantil**. Trabalho de conclusão de curso em Especialização Educação Infantil. Florianópolis- SC, p.5-19, 2012.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.165 p.

FROEBEL, Fiedrich. **Pedagogics of the kindergarten**. Translated by Josephine Jarvis. New York: Appleton, 1917.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva/Ed. USP, 1971.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira. Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogos Infantis**: O jogo, a criança e a educação. 15ª. ed. Petrópolis: Ed. Vozes, 2009.

MONTESSORI, Maria. **A Descoberta da Criança**: Pedagogia Científica. Kírión, 2017.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Trad. por Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. 3ª ed., Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

VIGOTSKY, Lev. Semionovitch. **A formação social da mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. EM <https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/82/2678>.

Submetido em: 25 de setembro de 2023

Aprovado em: 20 de outubro de 2023

Publicado em: 01 de novembro de 2023.

Autoria:

Autor 1:

Nome: Ronildo da Rocha Benício

Graduando do curso de Pedagogia da UFAM. Discente do Programa de Iniciação Científica-PIBIC- bolsista CNPQ e bolsista do Programa de Residência Pedagógica, Núcleo Anos Iniciais. Instituição: Universidade Federal do Amazonas – UFAM.

E-mail: 98116065ronildo@gmail.com

País: Brasil

Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-8696-3648>

Autor 2:

Nome: Marlene Schüssler D'Aroz

Pós-doutora em Educação. Pedagoga Docente do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Amazonas-UFAM. Pesquisadora da infância e formação docente. Docente do quadro permanente do Programa de Pós-Graduação Ciência, Educação e Humanidades do Instituto de Educação, Agricultura e Ambiente-IEAA/UFAM.

Instituição: Universidade Federal do Amazonas-UFAM.

E-mail: marlenedaroz@ufam.edu.br

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8017-5681>.

País: Brasil