

O JOGO COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM

Luciana Alves; Maysa Alahmar Bianchin

RESUMO – Diante do fato de que os jogos são frequentemente ignorados por educadores e instituições escolares em geral, almeja-se pontuar a importância do aspecto lúdico para o desenvolvimento cognitivo e emocional da criança. Dentro desse contexto, trata-se de demonstrar que usando atividades lúdicas desenvolvemos várias capacidades, exploramos e refletimos sobre a realidade, a cultura na qual vivemos, incorporamos e, ao mesmo tempo, questionamos regras e papéis sociais. O presente artigo tem como objetivo evidenciar o papel do jogo como recurso facilitador na aprendizagem, reconhecendo-o como um instrumento pedagógico importante no desenvolvimento intelectual e social do educando. Conclui-se que são apresentadas as principais ideias dos diferentes papéis que o jogo exerce no trabalho pedagógico com o intuito de estimular no profissional docente a reflexão sobre a utilização do lúdico na aprendizagem.

UNITERMOS: Jogos e brinquedos. Aprendizagem. Desenvolvimento infantil. Docentes.

Luciana Alves – Aluna concluinte do curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Psicopedagogia Clínica e Institucional: Educação e Saúde da Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto/SP (FAMERP).

Maysa Alahmar Bianchin – Terapeuta Ocupacional, Doutora em Neurociências e Comportamento, Professora Adjunta do Departamento de Ciências Neurológicas da FAMERP.

Correspondência

Maysa Alahmar Bianchin

Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto – FAMERP

Rua Francisco Giglioti, 390 – São José do Rio Preto, SP – CEP: 15090-208.

E-mail: maysa@famerp.br

INTRODUÇÃO

Atualmente, nossa sociedade vive inserida num contexto de diversidade de formas e meios de comunicação, no qual é essencial ser competente na leitura e compreensão das diferentes linguagens¹.

Embora se reconheça facilmente essas diferentes modalidades de comunicação (expressões gestuais ou corporais; formas visuais; formas gráficas e verbais), o que se tem visto na realidade, de forma geral, é somente o uso da leitura e escrita como representações convencionais nas atividades escolares. Compreendendo a inevitável incorporação das outras formas de comunicação nas instituições escolares, o presente artigo pretende falar da inclusão do jogo nas diferentes modalidades de comunicação que permeiam nossa sociedade^{2,3}.

Vale considerar que o jogo como instrumento de aprendizagem é um recurso de extremo interesse aos educadores, uma vez que sua importância está diretamente ligada ao desenvolvimento do ser humano em uma perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural. Levando-se em conta isso, é de extrema importância que os profissionais que trabalham com crianças devam se interessar e buscar conhecimento sobre a temática, permitindo assim um melhor direcionamento no seu trabalho pedagógico⁴.

Todavia, vale ressaltar que o jogo é uma oportunidade de desenvolvimento (Figuras 1 a 4). Jogando a criança experimenta, inventa, descobre, aprende e confere habilidades. Sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas. A qualidade de oportunidades que são oferecidas à criança por meio de jogos garante que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem. Dessa maneira, pode-se dizer que o jogo é importante, não somente para incentivar a imaginação nas crianças, mas também para auxiliar no desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas.

O JOGO E A APRENDIZAGEM

De início é importante explicar que a palavra "jogo" se origina do vocábulo latino *ludus*, que

significa diversão, brincadeira e que é tido como um recurso capaz de promover um ambiente planejado, motivador, agradável e enriquecido, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades. Dessa maneira, alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem podem aproveitar-se do jogo como recurso facilitador na compreensão dos diferentes conteúdos pedagógicos.

Figura 1 - Crianças montando quebra-cabeça.



Figura 2 - Criança jogando jogo da memória.



Figura 3 - Crianças jogando Tangram.



Figura 4 - Criança jogando Tangram.



Piaget⁵ defendeu que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Elas não são apenas uma forma de desafogo ou algum entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Ele afirma: *“O jogo é, portanto, sob as suas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem que*

se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil”⁵.

Com esse posicionamento, torna-se evidente que o jogo, em seus vários aspectos, pode desempenhar uma função impulsionadora do processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Isso acontece porque a criança, em início de desenvolvimento, vive em um meio ambiente em constante mudança e com uma imensa quantidade de objetos que ela não conhece e domina. É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Em educação, a utilização de um programa que estimule a atividade psicomotora, especialmente por meio do jogo, permite que o desempenho psicomotor da criança enquanto joga alcance níveis que só mesmo a motivação intrínseca consegue. Ao mesmo tempo favorece a concentração, a atenção, o engajamento e a imaginação. Como consequência, a criança fica mais calma, relaxada e aprende a pensar, estimulando sua inteligência. Nesse contexto, precisamos elucidar os pontos de contato com a realidade, a fim de que o jogo seja significativo para a criança. Por meio da observação do desempenho das crianças com seus jogos podemos avaliar o nível de seu desenvolvimento motor e cognitivo. No lúdico, manifestam-se suas potencialidades e, ao observá-las, poderemos enriquecer sua aprendizagem, fornecendo por meio dos jogos os “nutrientes” do seu desenvolvimento. Ou seja, brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à sua futura formação e atuação profissional, tais como: atenção, afetividade, concentração e outras habilidades perceptuais psicomotoras.

Sendo assim, pode-se afirmar que o jogo enquanto promotor da capacidade e potencialidade da criança não só pode como deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, privilegiando o espaço da sala de aula.

Dinello⁶ indica que *“pelo jogo, a psicomotricidade da criança se desenvolve num processo prático de maturação e de descobrimento do mundo circundante.”*

Dessa maneira, pode-se dizer que no jogo há uma importância do desenvolvimento psicomotor para aquisições mais elaboradas, como as intelectuais. Oliveira⁷ valida esse entendimento, ao afirmar que: Muitas das dificuldades apresentadas pelos alunos podem ser facilmente sanadas no âmbito da sala de aula, bastando para isto que o professor esteja mais atento e mais consciente de sua responsabilidade como educador e despenda mais esforço e energia para ajudar a aumentar o potencial motor, cognitivo e afetivo do aluno. Assim sendo, devemos estimular os jogos como fonte de aprendizagem⁷.

Em educação, a utilização de um programa que estimule a atividade psicomotora, especialmente por meio do jogo, permite que o desempenho psicomotor da criança enquanto joga alcance níveis que só mesmo a motivação intrínseca consegue. Ao mesmo tempo, favorece a concentração, a atenção, o engajamento e a imaginação. Como consequência a criança fica mais calma, relaxada, e aprende a pensar, estimulando sua inteligência.

Segundo Bettelheim⁸, os jogos mudam à medida que as crianças crescem. Então, muda-se a compreensão em relação aos problemas diversos que começam a ocupar suas mentes. É jogando que as crianças descobrem o que está a sua volta, começando a se relacionar com a vida, percebendo os objetos e o espaço que seu corpo ocupa no mundo em que vivem. Por meio de brincadeiras, como o faz de conta, o jogo simbólico, a vivência de papéis, criando e recriando situações agradáveis ou não; a criança pode realizar atividades próprias do mundo adulto.

Para Vygotsky, *“... é na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento ha-*

*bitual de sua idade, além de seu comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brinquedo como se ela fosse maior do que é na realidade... o brinquedo fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência da criança”*⁹.

Assim que as crianças vão crescendo e se desenvolvendo emocional e cognitivamente, elas começam a colocar outras pessoas em suas brincadeiras, e é percebendo a presença do outro que começam a ser respeitadas as regras e os limites. Os jogos com regras exigem raciocínio e estratégia.

Dessa maneira, quando uma criança se mostra capaz de seguir uma regra, nota-se que seu relacionamento com outras crianças e até mesmo com adultos melhora, reforçando a ideia de que os jogos influenciam no processo de aprendizagem das crianças, ainda que algumas caminhem de forma mais rápida e outras, de forma mais devagar.

Jogando, as crianças podem colocar desafios e questões para serem por elas mesmas resolvidas, dando margem para que criem hipóteses de soluções para os problemas colocados.

Isso acontece porque o pensamento da criança evolui a partir de suas ações. Assim, por meio do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. Os jogos não são apenas uma forma de divertimento: são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para manter seu equilíbrio com o mundo, a criança precisa brincar, criar e inventar. Com jogos e brincadeiras, a criança desenvolve o seu raciocínio e conduz o seu conhecimento de forma descontraída e espontânea: no jogar, ela constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e externo.

As possibilidades não se limitam a estas, servindo ainda para agilizar a astúcia e o talento, estabelecer e revisar valores e estimular as habilidades manuais. Além disso, os jogos não podem ser tidos apenas como uma fonte de aprendizado para os alunos, mas também para professores e pais, pois quando se trata

da educação formal, os jogos podem ajudar a incentivar o respeito às demais pessoas e culturas, estimular a melhor aceitação de regras, agilizar o raciocínio verbal, numérico, visual e abstrato e, por último, mas não necessariamente o fim, possibilitar ao aluno o aprendizado acerca da resolução de problemas ou dificuldades, estimulando-o a procurar alternativas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto neste artigo, é importante ressaltar que o lúdico é de fundamental importância para o desenvolvimento físico e mental da criança, auxiliando na construção do seu conhecimento e na sua socialização, englobando aspectos cognitivos e afetivos. O lúdico também é um importante instrumento pedagógico que tem o poder de melhorar a auto-estima e aumentar os conhecimentos da criança, quando utilizados com objetivos definidos. O ensino utilizando meios lúdicos cria um ambiente gratificante e atraente, servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança.

Assim, é importante que o professor busque sempre ampliar seus conhecimentos sobre o lúdico e que utilize com mais frequência técnicas que envolvam jogos, proporcionando o desenvolvimento integral de seus alunos.

Vale ressaltar que quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance des-

se profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa. Ou seja, a formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto^{10,11}.

Ademais, um aspecto relevante nos jogos é o desafio que eles provocam no aluno, o que gera interesse e prazer. Por isso é importante que a criança explore livremente o jogo, mesmo que o resultado não seja a que esperávamos. Não nos cabe interromper o pensamento da criança ou atrapalhar a simbolização do que está fazendo. Devemos nos limitar a sugerir, a estimular, a explicar, sem impor nossa forma de agir para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo, e não por simples imitação.

Ao professor, cabe analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos, permitindo assim um trabalho pedagógico mais envolvente.

Por último, vale ressaltar que os profissionais, ligados ou não a áreas educacionais, não estão aproveitando as situações prazerosas que os jogos e brincadeiras lhes dão. Tais profissionais se esquecem de que os jogos e as brincadeiras são considerados excelentes auxiliares para fornecer limites, estabelecer liberdade, conviver com regras, tornar-se um cidadão.

SUMMARY

The game as a learning resource

Facing the fact that the games are frequently ignored by the educators and by the teaching institutions in general, we aim to punctuate the importance of the ludic aspect for the child's cognitive and emotional development. Inside this context we aim to demonstrate that by using ludic activities we may develop several abilities, we explore and reflect upon reality, upon the culture in which we are inserted, which we absorb and at the same time makes us questioning rules and social roles. This article aims to highlight the role of the game as a facilitating resource in the learning process, recognizing this as an important pedagogical instrument in the learner's intellectual and social development. We conclude as showing the main ideas from the different roles the game operates in the pedagogical work wishing to stimulate on the teaching professional, the reflection upon the using of the ludic resource in the learning process.

KEY WORDS: Play and playthings. Learning. Child development. Faculty.

REFERÊNCIAS

1. Carvalho AM, Alves MMF, Gomes PLD. Brincar e educação: concepções e possibilidades. *Psicologia em Estudo*. 2005;10(2):217-26.
2. Cordazzo S, Vieira DT, Luís M. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e desenvolvimento. *Estud. Pesqui. Psicol*. 2007;7(1).
3. Dias AP, Costa AA. A perspectiva do jogo em sala de aula: uma análise psicopedagógica. *Rev. Psicopedagogia*. 2009.
4. Melo LL, Valle ERM. O Brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil. *Psicologia Argumento*. 2005;23(40):43-8.
5. Piaget J. *Psicologia e pedagogia*. Trad. Lindoso DA, Ribeiro da Silva RM. Rio de Janeiro: Forense Universitária;1976.
6. Dinello R. *Expressão lúdica criativa*. 6ª ed. Uberaba: Universidade de Uberaba; 1997.
7. Oliveira GC. *Psicomotricidade*. Petrópolis: Vozes;1997.
8. Bettelhe B. *Uma vida para seu filho: pais bons o bastante*. Tradução: Sardinha M, Geordane MH, ed. 11ª ed. Rio de Janeiro: Campus;1988.
9. Wayskop G. *Brincar na pré-escola*. 2ª ed. São Paulo: Cortez;1997.
10. Santos SMP. *Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creche*. 3ª ed. Petrópolis:Vozes;1999.
11. Kishimoto TM. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 3ª ed. São Paulo: Cortez;1999.