

## O jogo e a brincadeira como ferramenta pedagógica nas escolas.

**Temática: Escola – Comunicação Oral.**

**Raul Silveira Junior <sup>1</sup>**

**Matheus Ramiro Menezes dos Santos <sup>2</sup>**

**UDF – Brasília – DF – Brasil [tiochambinho@gmail.com](mailto:tiochambinho@gmail.com)**

### **Resumo**

Muito se tem discutido que o brincar está acabando, ou seja, as crianças de hoje não conseguem brincar como antigamente. Não se vê mais o menino brincando de futebol na rua com gol de tijolo, nem a menina brincando de boneca na calçada. Para Piaget (1971, apud. Rosa 2011) lúdico envolve não apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual. Muito se fala de jogo e brincadeira e grandes são as discussões da real existência da diferença entre essas duas palavras ou duas ações. Seu significado está atribuído a culturas diferentes, regras e objetivos que o caracterizam. O jogo/brincadeira/lúdico pode ser uma ferramenta para os educadores conseguirem atingir uma evolução e melhorar sua metodologia, sua didática e, principalmente, conquistando a aluno. Objetivo: encontrar formas de intervenção de jogo e brincadeira como ferramenta pedagogia nas escolas. Método: Revisão de literatura. Conclusão: Utilizar do jogo e da brincadeira como ferramenta pedagógica pode ser um grande avanço na melhora da metodologia de ensino e da aprendizagem dos alunos.

**Palavras-chave:** Escola, Jogo, Brincadeira, Lúdico, Professor.

### **Abstract**

Much has been argued that the play is over, ie today's children can't play like before. You do not see more the played football in the street with a goal of brick, or the girl playing with dolls on the sidewalk. For Piaget (1971, apud. Rose 2001) involves not only a playful form of entertainment for relief or spending power of children, but a means that helps and enriches the intellectual development. Much is made of play and play and great are the discussions of the actual existence of the different cultures, rules and goals that characterize it. The game / play / leisure can be a tool for educators can reach a development and improve its methodology, its teaching, and especially the winning student. Objective: to find ways of intervention of the game and play as a teaching tool in schools. Method: A literature review. Conclusion: Using the game and play as a pedagogical tool can be a major breakthrough in improving the teaching methodology and student learning.

**Keywords:** School, Play, Playful, Teacher.

<sup>1</sup> Professor de Educação Física com especialização em Gestão de Pessoas.

<sup>2</sup> 6º Semestre no Curso de Educação Física – Universidade Brasília.

## **O jogo e a brincadeira como ferramenta pedagógica nas escolas.**

### **Introdução**

Muito se tem discutido que o brincar está acabando, ou seja, as crianças de hoje não consegue brincar como antigamente. Não se vê mais o menino brincando de futebol na rua com gol de tijolo, nem a menina brincando de boneca na calçada. Falta de segurança, o tempo que está por conta das tarefas de dia a dia, ausência dos pais dentro de casa, podem ser motivos para que esse fato esteja acontecendo. Com isso a escola tende a assumir algumas funções que deveria ser da vida social do aluno.

Jogando e Brincando a criança constrói a sua realidade, transforma seu mundo e, pode até, transformar seu futuro. Mas nem sempre foi assim. Relatos como de Kishimoto, 1994 traz mudança na forma de visão do jogo na educação, onde já foi até proibido para crianças da burguesia, famílias de maior renda da época, por acharem que brincar era sinônimo de vadiagem.

Nosso objetivo é buscar os benefícios que o jogo, a brincadeira e o lúdico podem trazer para os estudantes e para as escolas com a utilização desses recursos como ferramenta pedagógica.

### **Objetivos do estudo**

O presente estudo tem por finalidade analisar as possíveis intervenções do Jogo e da brincadeira na atuação escolar como ferramenta pedagógica.

### **Revisão de literatura**

Antes de pesquisar sobre o jogo e a brincadeira buscamos conceituar uma palavra que está intimamente ligada a essas ações: lúdico.

Uma das palavras mais difíceis de conceituar é o lúdico. Ela se confunde com muitas palavras e na maioria das vezes ela está vinculada a várias outras palavras.

No dicionário a palavra está diretamente ligada ao jogo, ao brinquedo e a brincadeira.

Para Piaget (1971, apud. Rosa 2011) lúdico envolve não apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual.

O sociólogo francês Roger Caillois (1913-1979) trouxe grandes contribuições sobre o lúdico. Entre elas classifica uma atividade lúdica em quatro categorias e que podem ser entendidas como motivação para a busca do lúdico, que são: aventura, vertigem, fantasia e competição.

Trabalhar com o lúdico pode dar muito trabalho, pois o lúdico é pessoal e nem sempre conseguirá atingir a todos, em todos os momentos. Mas é certo que podemos por suas características, diversão, prazer, alegria, o lúdico pode se tornar um grande aliado para educadores em todas as fases da vida, ou seja, desde o

<sup>1</sup> Professor de Educação Física com especialização em Gestão de Pessoas.

<sup>2</sup> 6º Semestre no Curso de Educação Física – Universidade Brasília.

educador das crianças da educação infantil até os educadores que trabalham com Ensino Médio.

A classificação é um grande meio de conseguir atingir nossos objetivos em relação à aplicação de jogos e brincadeiras nas escolas. Se pensarmos nelas ao planejar as atividades podemos conquistar os alunos com atividades mais dinâmicas e que traga mais prazer, assim teremos mais participação.

Muito se fala de jogo e brincadeira e grandes são as discussões da real existência da diferença entre essas duas palavras ou duas ações. Buscamos diversos conceitos a fim de sintetizar tais ações e entender como elas podem auxiliar os profissionais que atuam nas escolas.

Kishimoto, 2011 diz que definir jogo não é uma tarefa fácil e quando falamos em jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Seu significado está atribuído a culturas diferentes, regras e objetivos que o caracterizam.

Para Friedman, 2006 o jogo designa tanto uma atitude quanto uma atividade estruturada que envolva regras e brincadeira refere-se, basicamente, a ação de brincar, ao acompanhamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada.

Para Brougère, 2008, “a brincadeira é, entre outras coisas, um meio de a criança viver a cultura que a cerca, tal como ele é verdadeiramente, e não como ela deveria ser”.

Já para Rosa, “os jogos, brincadeiras proporcionam a imaginação às crianças, o brincar preenche necessidades que mudam de acordo com a idade, e proporcionam situações em que a criança cria regras”.

Para uma ação prática, ou seja, uma forma mais direta de diferenciar o jogo da brincadeira no momento de aplicação de uma atividade. Assim encontramos o seguinte conceito:

“Atividade que possui regra, com ganhador e perdedor, que o indivíduo pode escolher participar, exige habilidades de seus participantes e podem trazer benefícios aos participantes, isso é JOGO. Atividade que não possui regras específicas, onde o ato de se divertir é o que mais vale. Podem trazer diversos benefícios, principalmente, para a criança e trás em sua essência a magia e a alegria de estar em harmonia com você e com quem brinca com você, isso é BRINCADEIRA.” Silva e Gonçalves, 2010.

Brincadeira é uma ação mais espontânea e que se bem direcionada pode ensinar bons valores para quem brinca. A brincadeira não tem um fim estabelecido, ela dura o tempo da motivação de quem está brincando e não possui regras que interfira na dinâmica da atividade. Nela não existe ganhador e perdedor.

Já o jogo é uma ação mais complexa que tem regras específicas, momento certo de acabar e necessita de uma preparação maior, de quem joga, para saber lidar com as situações que ele pode proporcionar. Por exemplo, uma criança de três ou quatro anos não está preparada psicologicamente para receber um estímulo de vitória ou derrota.

<sup>1</sup> Professor de Educação Física com especialização em Gestão de Pessoas.

<sup>2</sup> 6º Semestre no Curso de Educação Física – Universidade Brasília.

Para Barros 2010, há muito tempo a escola foi vista pelos alunos como algo fadonho, obrigatório, sem sentido e entediante e quando o educador oferecia um brinquedo ou realizavam brincadeiras recebiam duras críticas de pais e, até mesmo, de colegas de trabalho.

É claro que quando oferecido os jogos, brincadeiras e brinquedos as crianças ficavam mais alegres e se divertiam mais, assim achavam a escola mais atraente. Mas um questionamento da autora nos faz refletir: Será que apenas ao oferecer brinquedos e brincadeiras se está cumprindo a função da escola? E outro questionamento que fazemos: será que só oferecendo brincadeiras e brinquedos estão contribuindo para o desenvolvimento da criança?

Para Rosa, 2002 a infância se define mesmo por determinado tipo de relacionamento com o mundo externo que não se pauta pelas leis da realidade, mas muito mais pelas leis do próprio desejo.

Não podemos deixar de pensar em conquistar e atingir os gostos dos alunos, que são as pessoas que consomem a educação e essa educação deve ser de qualidade, criativa e dinâmica para acompanhar a evolução que estamos enfrentando com o crescimento da tecnologia a todo vapor.

O mundo de hoje é extremamente dinâmico vemos as crianças e jovens fazendo diversas tarefas ao mesmo tempo, como exemplo: Uma criança de 10 anos escuta musica, assiste televisão, conversa com os amigos na internet, fala no telefone e conversa com você, tudo isso ao mesmo tempo.

O jogo/brincadeira/lúdico pode ser uma ferramenta para os educadores conseguirem atingir uma evolução e melhorar sua metodologia, sua didática e, principalmente, conquistando a aluno.

Mudar é sempre difícil, principalmente falando em metodologia de ensino, onde professores passam anos com a mesma e depois muda-las ou adapta-las é bem complicado. E sabemos que qualquer mudança causa um transtorno e pode dar mais trabalho, mas quando os benefícios começarem a surgir, os educadores entenderam que o esforço vale pode valer a pena.

Sabemos não ser concreto que essa metodologia será a grande solução para a melhora da educação. Será, sim, uma boa opção para utilizar no processo aprendizagem e o tempo dirá se ela será positiva ou não.

Abaixo teremos alguns exemplos de atividades. Não encare como uma receita pronta. Observe as atividades e identifique o quanto elas podem ser realizadas de acordo com seu perfil profissional e com o perfil de seus alunos.

## **Resultados**

Buscamos um repertório de atividades por disciplina para fomentar nossa pesquisa:

### Matemática

#### *Par ou Impar*

#### Material: Nenhum

<sup>1</sup> Professor de Educação Física com especialização em Gestão de Pessoas.

<sup>2</sup> 6º Semestre no Curso de Educação Física – Universidade Brasília.

Descrição: Separe a sala em duas equipes e forme duas colunas, uma coluna par e outra impar. De frente para o quadro da sala, deixe as duas colunas em uma distancia de aproximadamente três passo uma da outra. Toda a vez que o professor/recreador disser um número par, a coluna par foge e a coluna impar pega. Quando disser impar, a coluna impar foge e a coluna par pega. Para cada aluno pego um ponto para cada equipe. Se o aluno encostar-se à parede não pode mais ser pego.

Obs: Na sala afaste as cadeiras no fundo da sala de forma que as laterais fiquem livres.

### Português:

#### *Bingo Humano*

Material: Papel e Caneta

Descrição: Cada aluno pegará uma folha de papel, dobrando formando nove partes sem corta, e uma caneta. Ao comando eles espalharão pelo espaço e vão perguntar aos alunos o nome e uma comida que gosta e escreve em uma da partes do papel. Repetirá a ação até preencher os nove espaços. O aluno irá escrever em um pedaço de papel separado seu nome e a comida que gosta e entregará ao professor, que pegará um papel de cada vez e dirá em voz alta para os alunos. Quem tiver o nome da pessoa marca no papel. Quem marcar os nove primeiro ganha.

Obs: Essa atividade é ideal para primeiro dia de aula.

### Historia e Geografia:

#### *Passaporte*

Material: Papel e Caneta.

Descrição: Divida os alunos em duas equipes. Cada equipe receberá um bloquinho, feito previamente até por eles mesmo, contendo algumas folhas de 5 a 6. Para cada folha terá um país escrito. O objetivo é que os participantes busquem a assinatura do “consulado” dos países que estão no bloquinho. Espalhe pela escola representante desses países, se você não tiver professores disponíveis utilize funcionários como porteiro, inspetor de aluno, asg, e cada um ficará com uma caneta. Quando o grupo chegar ao país terá que pagar uma prenda antes de ganhar a assinatura. Por exemplo: fazer 10 abdominais ou responder algo sobre aquele país como: população, continente, entre outros. Obs: Se você conseguir deixar os representantes de cada país com uma roupa típica ou algo que represente o país a atividade fica mais interessante.

### Ciências:

#### *Primeiros Socorros (adaptação atividade de Cavallari e Zacharias, 2008)*

Material: Material para maquiagem.

Descrição: Divida os participantes em dois ou mais grupos. O professor/recreador ensinará as crianças como deve fazer para tratar cada acidente,

<sup>1</sup> Professor de Educação Física com especialização em Gestão de Pessoas.

<sup>2</sup> 6° Semestre no Curso de Educação Física – Universidade Brasília.

queimadura, fratura, ferida, entre outros. Espalhasse pessoas, que podem ser as próprias crianças, maquiadas com os acidentes. Cada grupo terá que sair em busca dos feridos e fazer o procedimento ensinado. Se conseguir podem trazer a “vitima” até o professor utilizando o jeito que quiser para carregá-lo. Se for uma criança a vitima cuidado para não macuca-lá.

Obs: Se você conseguir deixar os representantes de cada país com uma roupa típica ou algo que represente o país a atividade fica mais interessante.

### **Conclusão**

A falta de tempo, espaço e oportunidade de brincar fazem com que mudanças aconteçam na rotina das crianças e de tudo que envolve o mundo infantil, e nisso envolvemos as escolas.

Assumir um papel que era da vida social, de brincar, faz com que as escolas procurem novas oportunidades de crescimento para melhor atender a nova geração de alunos.

Um dos recursos que podem ser utilizados são jogos e brincadeiras para auxiliar na aprendizagem do alunos fazendo com que as aulas se tornem mais interativas, atrativas e atraentes e conquistando mais os alunos.

Utilizar do jogo e da brincadeira como ferramenta pedagógica pode ser um grande avanço na melhora da metodologia de ensino e da aprendizagem dos alunos.

### **Referências bibliográficas**

Brougère, Gilles. Brinquedo e cultura. 7º edição – São Paulo: Cortez, 2008.

Barros, Flávia Cristina O.M. de. Cadê o brincar?: da educação infantil para o ensino fundamental. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

Dohme, Vania. Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. 4º ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

Freire, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários á prática educativa. São Paulo: Paz e terra, 2011.

Huizinga, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: perspectiva, 2008.

Kishimoto, Tizuko, M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14º ed. São Paulo: Cortez, 2011.

Kishimoto, Tizuko, M. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. 15º ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

Rosa, Adriana. Lúdico e Alfabetização. Curitiba: Juruá, 2011.

<sup>1</sup> Professor de Educação Física com especialização em Gestão de Pessoas.

<sup>2</sup> 6º Semestre no Curso de Educação Física – Universidade Brasília.