

JOGOS EDUCATIVOS COMO FERRAMENTA PARA OS DOCENTES

EDUCATIONAL GAMES AS A TOOL FOR TEACHERS

Christian Maria de Castro Sousa ¹

RESUMO

Os jogos educativos são ferramentas de aprendizagem muito utilizadas nos dias de hoje, principalmente na educação infantil, nas creches ou pré-escolas, consegue despertar o aluno ou a criança para um universo divertido de aprendizagem. Por outro lado, é preciso destacar o papel do professor na aplicação desses jogos, a fim de descobrir o momento certo e os jogos certos para cada passo da educação. A questão central do trabalho é voltada para os jogos educativos como ferramenta de ensino na educação, tendo como objetivo principal: analisar as contribuições dos jogos educativos como ferramenta para os docentes. O tipo de pesquisa realizado neste trabalho foi uma Revisão de Literatura, no qual foi realizada consulta a livros, dissertações e em artigos científicos selecionados através de busca nas seguintes bases de dados SCIELO, Google Acadêmico e etc. O período dos artigos pesquisados foram os trabalhos publicados nos últimos 15 anos. O trabalho está fundamentado em um referencial teórico com base em estudos de autores nas áreas de jogos educativos, tecnologias e ludicidade. Algumas opções de jogos foram apresentadas no trabalho com o propósito de beneficiar o processo de aprendizagem. Todavia, diante de uma análise mais profunda fica claro que os professores, mesmo conhecendo os benefícios da aplicação dos jogos e brincadeiras, também enfrentam muita das vezes a falta de estrutura e suporte das escolas nas quais lecionam.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Educativos. Lúdico. Brinquedos. Tecnologia. Docentes.

ABSTRACT

Educational games are learning tools that are widely used these days, especially in early childhood education, in day care centers or preschools, they manage to awaken the student or child to a fun universe of learning. On the other hand, it is necessary to highlight the teacher's role in the application of these games, in order to discover the right moment and the right games for each step of education. The central issue of the work is focused on educational games as a teaching tool in education, with the main objective: to analyze the contributions of educational games as a tool for teachers. The type of research carried out in this work was a Literature Review, in which books, dissertations and selected scientific articles were consulted through a search in the following databases: SCIELO, Google Scholar, etc. The period of the researched articles were the works published in the last 15 years. The work is based on a theoretical framework based on studies by authors in the areas of educational games, technologies and playfulness. Some game options were presented in the work with the purpose of benefiting the learning process. However, in the face of a deeper analysis, it becomes clear that teachers, even knowing the benefits of applying games and games, also often face the lack of structure and support of the schools in which they teach.

KEYWORDS: Educational Games. Ludic. Toys. Technology. Teachers.

¹Docente. Mestre em Ciências da Educação pela ACU - Absolute Christian University. E-MAIL: christianmariacastro@hotmail.com

INTRODUÇÃO

Os jogos educativos são ferramentas de aprendizagem muito utilizadas nos dias de hoje, principalmente na educação infantil, nas creches ou pré-escolas, consegue despertar o aluno ou a criança para um universo divertido de aprendizagem. Por outro lado, é preciso destacar o papel do professor na aplicação desses jogos, a fim de descobrir o momento certo e os jogos certos para cada passo da educação (NAGASHIMA, 2014).

Muitas vezes as tecnologias que são disponibilizadas e entram nas escolas não são de escolha dos professores mais sim, por imposição das mesmas, o que acaba conduzindo a esses professores a deixar esquecido, adormecido outras tecnologias mais tradicionais. Por outro lado, se tem uma visão holística de que é possível fazer uso de tecnologias avançadas que contribuem no processo ensino e aprendizagem (FERNANDES, 2010).

O ato de brincar possibilita o desenvolvimento de todo e qualquer aluno, e os jogos educativos agem como um instrumento auxiliador e facilitador do aprendizado, podendo alcançar vários aspectos, como por exemplo, inteligência, afetividade, sociabilidade e principalmente a criatividade. Contudo, percebe-se que os jogos educativos são uma forma que o aluno tem de colocar pra fora todo seu potencial (FRANCO, et al, 2020).

Diante disso, pode-se perceber que os jogos têm outros sentidos, ou seja, não servem apenas para entretenimento, mas para desenvolvimento de habilidades. Muitas vezes ocultas. E, é nessa oportunidade que o mestre em sala de aula deve interagir com o aluno, utilizando do lúdico para isso (SOUSA, 2017).

Muitos autores, que serão mencionados no decorrer da pesquisa, afirmam e ressalta a todo o momento a importância dessas atividades lúdicas,

principalmente na infância, o brincar desenvolve o lado cognitivo e social dela (SOUSA, 2017).

Diante disso, o objetivo do presente estudo consiste em analisar as contribuições dos jogos educativos como ferramenta para os docentes.

DESENVOLVIMENTO TEÓRICO

Baseado na história pode-se dizer que jogo, brinquedo e brincadeira são importantes porque proporcionam as crianças a interagir entre si. Expressar sentimentos e valores, conhecer a si, os outros e o mundo, repetir ações poderosas, partilhar brincadeiras com o outro, expressar sua individualidade e identidade, explorar o mundo dos objetos, das pessoas da natureza e da cultura para compreendê-lo, usar o corpo os sentidos, os movimentos, as várias linguagens para experimentar situações que lhe chamam a atenção, solucionar problemas e criar. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Segundo Kishimoto (2003, p. 28):

Ao longo do tempo o jogo foi limitado à recreação. Durante a idade média foi considerado como “não-sério” por sua associação ao jogo de azar. Os jogos destacados na antiguidade são jogos de carta. Par ou ímpar... Essa concepção mantém o jogo a margem da atividade educativa. A mudança de concepção do jogo surge concomitante a uma nova percepção da infância. Onde o jogo passaria a ser considerado como um meio de reflexão.

Historicamente os jogos exprimem formas sociais de organização das experiências dos seres humanos, onde por meio da brincadeira é possível experimentar, compreendê-lo, usar o corpo, os sentidos, desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar consciente das suas escolhas e decisões. Segundo Kishimoto (2003, p. 60):

Quando brinca a criança assimila o mundo à sua maneira. “Sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança atribui.” É o que Piaget chama de jogo simbólico, o que qual se apresenta inicialmente solidário, evoluindo para o estágio de jogo sócio dramático. Isto é, para a representação papéis, como brincar de médico, de casinha, de mãe.

Percebe-se que, diante do ensino, o professor não introduz um objeto qualquer. Necessita da percepção do contexto em que se encontram inseridos. É preciso que o professor identifique a matriz simbólica anterior do objeto. Para entender melhor as necessidades e dificuldades mais imediatas dos alunos. De acordo com Kishimoto (2003 p. 122/123):

Um professor que não gosta de brincar dificilmente desenvolverá a capacidade lúdica de seus alunos. Estruturas de alienação no saber mais comum. Tradicionalmente usados pelos professores e alunos: diante de um material novo, é bastante comum o professor estabelecer uma atitude distante em relação a este objeto. Colando como especialista e não como quem brinca. A forma estereotipada de o professor ver o aluno. É o próprio aluno que em que dizer quem ele é, do que gosta com que quer brincar e etc.

Partilhar brincadeiras é a atividade principal do dia a dia. Pois, é por meio delas que as crianças desenvolvem atividades físicas, e aprende como controlar as coisas. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Para a criança, a brincadeira faz com que ela se expresse, aprenda e se desenvolva melhor a sua imaginação. Para Kishimoto (2003, p. 60) Vigotsky (1984, apud WAJSKOP. 2007):

Afirma que é na brincadeira que a criança vencer seus limites e passa a vivenciar

experiência que vão além de sua idade e realidade. Fazendo com que ela desenvolva sua consciência. Dessa forma é na brincadeira que pode proporcionar a desafios e questões que a façam refletir, propor soluções e resolver problemas. Brincando ela pode desenvolver imaginação além de criar e respeitar regras de organização e convivência que serão no futuro, utilizadas pra a compreensão da realidade. A brincadeira permite também o desenvolvimento do autoconhecimento, elevando a auto-estima desenvolvimento físico-motor bem como o do raciocínio e o da inteligência.

O jogo tradicional infantil é um tipo de jogo livre, espontâneo no qual a criança brinca pelo prazer de fazê-lo. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme manifestações internas da criança, ele tem um fim em si mesmo e preenche a dinâmica da vida social, permitindo alterações e criações de novos jogos. (KISHIMOTO, 2003, p. 38).

Nessa situação os jogos antigos é um tipo de jogo livre, aberto no qual as crianças gostam de brincar pelo prazer de fazê-lo. Cada geração vai tomando convívio com objetos e histórias criadas pelas gerações anteriores e assim há uma acumulação de bens ao longo dos séculos. Deste jeito, nesta ocasião pela historicidade, é possível assimilar como consequência as interrupções em que se preservam padrão dominantes de valores, costumes, cultura e comportamentos, num processo de aprendizagem e conhecimentos, e como resultado os antigos se incorporam nos atuais (NAGASHIMA, 2014).

Durante muito tempo, o brincar foi visto apenas como uma recreação ou um momento em que se livrava a criança das preocupações do mundo adulto, a infância não tinha o seu próprio espaço social e, dessa forma, as crianças não eram vistas como seres que necessitavam de cuidados próprios e de uma educação voltada inteiramente para elas. A criança então passava a dividir o mesmo espaço social com os adultos, entre jogos e

brincadeiras, sob o pretexto de uma melhor socialização. É com esse pensamento que o Romantismo considera que a criança é um ser frágil e rico em pureza, e, dessa forma, a brincadeira passa a ter o papel de preservar a inocência infantil.

Ainda assim, a sociedade determinava o que as crianças se tornariam a partir da educação, e isso nos leva a compreender que a educação não as deixava livres para escolhas.

Com a inserção da mulher no mercado de trabalho, surgem novas questões relacionadas ao cuidado e à educação das crianças pequenas. A partir daí, apontam-se soluções educacionais e alternativas. Tratava-se, portanto, da existência de uma educação voltada para o desenvolvimento infantil.

Apesar da grande contribuição que os materiais didáticos, em geral, proporcionam para a educação infantil, os professores não devem se limitar ao seu uso, sob pena de estarem diminuindo as habilidades da criatividade e da imaginação das crianças, impedindo-as de possuírem autonomia com relação à brincadeira.

De acordo com Kishimoto (2003, p. 38), o jogo tradicional infantil possui elementos folclóricos, eles adotam características de anonimato, de tradicionalidade, de transmissão oral, de conservação, de mudança e de universalidade. Anonimato: os autores são anônimos, não se sabe com exatidão a origem desses jogos. Tradicionalidade e universalidade: povos distintos e antigos brincavam de brincadeiras que até hoje nossas crianças brincam da mesma forma, como amarelinha e empinar pipas. Oralidade: porque esses jogos foram repassados de uma geração a outra através das manifestações espontâneas da cultura popular. Conservação e mudança: devido ao fato de alguns jogos conservarem sua estrutura inicial e outros vão sofrendo transformações e recebendo novos conteúdos.

Através de jogos a criança brinca com temas fazendo relações com vários papéis que representam pessoas e ambientes que aparece no contexto do seu imaginário. Pois é através da cultura popular que leva a

criança valorizar até hoje as brincadeira que vem de geração e geração, preservando e modificando novos conteúdos.

Kishimoto (2008, p. 147) Afirmar que no século passado, nas regiões canavieiras, meninos de engenho brancos, brincavam de capa bode, brincadeira de faz de conta em que simulavam ser donos de engenho de açúcar. A brincadeira reproduzia contra o negro, impedindo-o de assumir o papel de proprietário de engenho de açúcar.

Segunda a autora a brincadeira impedia que o negro assumisse como dono de engenho por forma preconceituosa, pois essa criança era preparada para ocupar um lugar na sociedade.

Para Kishimoto (2003, p.17) a maioria dos jogos tradicionais infantis incorporados à cultura lúdica brasileira chegou ao país por intermédio dos portugueses, mas já carregava uma antiga tradição europeia, vinda de tempos remotos.

Dessa forma, os portugueses foram de grande importância ao incorporar sua cultura lúdica ao país brasileiro, incorporando assim nos dias de hoje uma cultura lúdica educativa as crianças contemporâneas.

Kishimoto (2003, p. 17) lembra que no Brasil ainda há falta de conceituação em relação aos jogos, brinquedos e brincadeiras, uma vez que estes são utilizados indistintamente, quando na verdade o jogo possui múltiplo sentido na educação. Para ela cada assunto social desenvolve uma imagem de jogos conforme suas culturas e modo de vida, manifestando em forma de linguagem.

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (BRASIL, 1998, p.13), especifica os vários aspectos a serem contemplados, dentre eles o brincar. Diz:

A qualidade das experiências oferecidas que podem contribuir para exercício da cidadania, respeitando-se as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a

seis anos, devem estar embasadas nos seguintes princípios:

O respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas, etc.;

O direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil;

O acesso das crianças aos bens sócios culturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação, ao pensamento, à ética e à estética;

A socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma;

O atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade.

Segundo o Referencial Curricular para Educação Infantil (BRASIL, 1998 p. 28) o Brincar é um precioso momento de construção pessoal e social, é permeado pelo eixo de trabalho movimento, onde a criança movimenta-se construindo sua moralidade, afetiva perante as situações desafiadoras e significativas presentes no brincar e inerentes à produção social do conhecimento. Buscando suporte teórico e metodológico para proporcionar aos pais, e educadores de educação infantil uma proposta educacional pautada nos valores éticos, morais, afetivos através das brincadeiras infantis.

Khisimoto (2003, p. 28) salienta que ao introduzir os jogos e as brincadeiras tradicionais no contexto pedagógico, com peculiaridades de ambientes livres como, clubes, ruas e o espaço público em geral a escola infantil participa do movimento de divulgação das brincadeiras e jogos tradicionais, porém, sua intenção é proporcionar por meios dos jogos o desenvolvimento infantil. Reconhecendo a importância dos jogos e brincadeiras, entre eles também os jogos tradicionais, os educadores poderão ajudar os alunos a desenvolverem o aprendizado de forma prazerosa.

A autora ressalta sobre jogos e as brincadeiras tradicionais no contexto pedagógico, particularmente com ambientes livres as crianças divulga e proporcionando por meio das brincadeiras e jogos, reconhecendo a importância com ajuda dos educadores para desenvolver uma aprendizagem de forma livre e prazerosa.

No RCNEI, (1998. V.1, p.27), nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira a criança deve conhecer algumas de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narrada em livros etc.

Nessa perspectiva, a brincadeira é aperfeiçoada de tempos em tempos, através de relatos vividos ou assistidos para que a brincadeiras se tornem de forma mais caracterizadas sem perder sua originalidade, tornando-as conhecidas e mais divertidas (NAGASHIMA, 2014).

Nos dias de hoje, para que a imagem da brincadeira que uma criança tem, deve ser recriada vindo daquilo que sabem com espontaneidade e recreação para que seja enriquecida, como também com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, reconhecendo que a criança ao brincar de faz de conta representa e comunica de uma forma específica no papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil.

O trabalho direto com crianças pequena exige que o professor tenha uma competência polivalente. A LDB (9394/ 96, p. 13 art. 29, 30), afirma que ser polivalente significa que ao professor cabe trabalhar com conteúdos de naturezas diversas que abrangem desde cuidados básicos essenciais até conhecimentos específicos provenientes das diversas áreas do

conhecimento. Esse caráter polivalente demanda por sua vez um conhecimento profundo do profissional de educação, já que ele precisa ter uma formação bastante ampla, capaz de torná-lo também um aprendiz e, acima de tudo, levá-lo a uma reflexão constante sobre a sua prática pedagógica, debatendo com seus pares, envolvendo as famílias e a comunidade através de diálogos, buscando, assim, informações necessárias para o trabalho que desenvolve.

Dessa forma, para trabalhar com crianças, o professor tem que ser criativo para desenvolver diversas atividades, abraçando desde cuidados básicos indicando o termo das quais o conhecimento relaciona as diversas Arias. E que o professor polivalente seja um profissional de educação com formação ampla e adequada para exercer a profissão levando-o assim o trabalho em que desenvolve informações necessárias à criança, familiares e a comunidade (SOUSA, 2017).

Kishimoto (2003, p.18) Afirma que hoje os brinquedos reproduzem o mundo técnico e científico e o modo de vida atual, com aparelhos eletrodomésticos, naves espaciais, bonecos e robôs. A imagem representada não é uma cópia idêntica da realidade existente, uma vez que os brinquedos incorporam características como tamanho, formas delicadas e simples, estilizadas ou ainda, antropomórficas, relacionadas à idade e gênero do público ao qual é destinado.

Desta forma pode-se dizer que e através da especialização e a condição de vida atual, através de aparelhos eletrodomésticos, robôs, motores histórias de piratas. As crianças estão sempre representando algo imaginário através dos brinquedos onde a realidade esta sempre incluída nas características dos objetos do dia a dia ou ainda em forma de pessoas.

A brincadeira tradicional infantil, filiada ao folclore, incorpora a mentalidade popular, expressando-se, sobretudo, pela oralidade. Considerada como parte da cultura popular, essa modalidade de brincadeira

guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico (FERNANDES, 2010).

A autora e doutora Tizuko Morchida sugere uma atividade prática para que as crianças vivam a realidade através de dramatizações com histórias populares, e que o professor desenvolva na criança sua criatividade e seu raciocínio lógico dentro das brincadeiras e jogos inserido assim ao mundo.

Wajskop (2001, p. 28), Entende que a brincadeira é um fato social, espaço privilegiado de interação infantil e de constituição do sujeito humano, produto e produtor de história e cultura. Ainda Wajskop, A brincadeira na perspectiva sócio histórica e antropológica, é um tipo de atividade cuja base genética é comum à da arte, ou seja, trata-se de uma atividade social, humana, que supõe contextos sociais e culturais, a partir dos quais a criança recria a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios.

Segundo a autora a criança ao brincar desenvolve experiência social, nas interações que estabelece, desde cedo com os adultos e com o mundo, pois a brincadeira é uma forma de atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócio-cultural dos adultos (NAGASHIMA, 2014).

Para Wajskop (2001, p. 19) foi apenas com a ruptura do pensamento romântico que a valorização da brincadeira ganha espaço na educação das crianças pequenas. Anteriormente, a brincadeira era geralmente considerada como fuga ou recreação e a imagem social da infância não permitia aceitação de um comportamento infantil, espontâneo, que pudesse significar algum valor em si.

Pois nesta época a criança era apenas um reflexo que o adulto e a sociedade queriam que ela fosse e que temiam que ela se tornasse. Assim com a ruptura do pensamento romano a criança foi vista livre para desenvolver e ser educadas, para exercerem suas liberdades, através das brincadeiras e dos jogos infantis (SOUSA, 2017).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho foi bem válido, onde foi possível perceber que os jogos educativos implantados pelos docentes na sala de aula são indispensáveis para o seu desenvolvimento.

Acredita-se que o modo tradicional de brincar tem mais proveito devido ao aluno ter o contato presencial com o outro, vivenciando situações na prática, realizando atividade, procurando entender como o outro pensa ou age. Fazer, Errar e corrigir, chorar ou sorrir, os alunos precisam despertar todas as suas habilidades que através da imitada ou assimilada em relação com a vida adulta.

Nisso, concluo este trabalho diante de uma análise mais profunda fica claro que os professores, mesmo conhecendo os benefícios da aplicação dos jogos e brincadeiras, também enfrentam muita das vezes a falta de estrutura e suporte das escolas nas quais lecionam.

Uma recomendação válida para esse estudo é que os professores precisam ter mais criatividade na aplicação de jogos, ou seja, precisam sair da sala de aula com os alunos e realizar atividades lúdicas no campo.

BIBLIOGRAFIA

BRASIL. **Referencial Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, vol. 1-3.

FERNANDES, Naraline Alvarenga. **Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de Aprendizagem**. Trabalho de Conclusão de Curso. Alegrete – RS, 2010.

FRANCO, Magda Aparecida de Oliveira. **Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem**. V CONEDU, 2020.

KISHIMOTO, TizukoMorchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1998.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortês, 1999.

_____. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª Ed. São Paulo: Cortez, 2003.

_____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengagelearning,2008.

NAGASHIMA, Lucila Akiko. **Desenvolvimento de jogos didáticos como ferramenta pedagógica: um olhar para o ensino de Ciências**. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE Artigos. 2014.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3ªed. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 1973.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. 3ª ed. 5ª reimpressão. São Paulo: Ática 2003.

SOUSA, Diego Barrêto Nóbrega. **Utilização de Jogos Educativos Digitais no Processo Ensino-Aprendizagem**. Monografia. Dezembro de 2017.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 7. ed- São Paulo: Cortez, 2007.