

O JOGO COMO INSTRUMENTO DE DESENVOLVIMENTO E INTEGRAÇÃO SOCIAL

BRUNA LETICIA DA SILVA BUENO¹; ISABELA MARIA SANTOS SILVA²; ROSE ADRIANA ANDRADE DE MIRANDA³; HELOÍSA HELENA DUVAL DE AZEVEDO⁴

¹UFPel – bruleticiab@gmail.com

²UFPel – isabelamariassilva@gmail.com

³UFPel - rosemiranda.educampoufpel@gmail.com

⁴UFPel – profa.heloisa.duval@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O ambiente escolar apresenta-se como um espaço rico para compreensão do desenvolvimento infantil e as relações sociais que são oportunizadas dentro desse local. Sabendo disso, o PET – GAPE (Programa de Educação Tutorial – Grupo de Ação e Pesquisa em Educação Popular) realiza atividades na Escola Municipal de Ensino Fundamental Machado de Assis que estimulem a integração social, o lúdico e a aprendizagem dos estudantes.

Durante a Semana do Folclore, proposta pelo NUFOLK (Núcleo de Folclore da UFPel), do qual somos parceiros, foi proposto para os alunos a participação no jogo “Trilha do Folclore” com o objetivo de ampliar os conhecimentos sobre o Folclore dos educandos. Juntamente a isso, foi observada a participação dos mesmos: como se organizaram, como interagiam, se respeitavam as regras do jogo, se participavam ativamente ou passivamente, etc.

As interações sociais provocadas pelo jogo, podem ser pensadas como uma forma didática de aprendizagem sobre o convívio social, em que é exigido organização, participação e principalmente, o respeito ao próximo. Ao observar crianças jogando, é possível notar que as relações sociais começam a surgir, e de acordo com sua fase de desenvolvimento, fica ainda mais explícito as internalizações dos costumes sociais adquiridos.

Entende-se que o desenvolvimento infantil ocorre na troca entre o meio social inserido e o sujeito, como ressalta FELIPE, 2003:

Através do contato com seu próprio corpo, com as coisas do seu ambiente, bem como através da interação com outras crianças e adultos, as crianças vão desenvolvendo a capacidade afetiva, a sensibilidade e a autoestima, o raciocínio, o pensamento e a linguagem. A articulação entre os diferentes níveis de desenvolvimento (motor, afetivo e cognitivo) não se dá de forma isolada, mas sim de forma simultânea e integrada (p. 27).

Diversos autores teorizaram sobre o desenvolvimento infantil e suas fases. Sobre o olhar piagetiano, “a inteligência vai-se aprimorando na medida em que a criança estabelece contato com o mundo, experimentando-o ativamente.” (FELIPE, 2003 p. 30). Seu desenvolvimento cognitivo se dá por 4 estágios, o primeiro denomina-se “sensório-motor”, o bebê experiencia o mundo através das suas sensações e ações. O segundo período é chamado de “pré-operatório”, fase na qual a criança adquiriu a linguagem, consegue desenhar, se expressar, imitar, entende as brincadeiras e os jogos. Seu pensamento é centrado em seu ponto de vista. Já no terceiro estágio, o “operatório concreto”, a criança consegue abstrair da realidade, ainda que necessite do concreto para a realização da mesma. Adquire noções de tempo e espaço. A última fase é chamada de “operatório formal” em que

a criança consegue abstrair totalmente, criando suas próprias concepções sobre o mundo em que está inserida.

Portanto, entende-se que para a educação, os jogos servem não somente de atividade didática, mas também de desenvolvimento cognitivo, afetivo, lúdico e promotores da autonomia e socialização da criança. “[...] O jogo com a brincadeira representam recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança.” (SANTOS, 2000, p. 161). Sendo esse o objetivo principal da realização do presente trabalho: a promoção da atuação ativa e desenvolvimento amplo dos estudantes.

2. METODOLOGIA

Inicialmente foi proposto aos 12 bolsistas do PET GAPE contribuições para a construção da trilha, no qual cada passo a ser andado durante o jogo, fosse sobre algum personagem do folclore nacional ou regional, acompanhado de um pouco de sua história ou lenda. Tais contribuições eram feitas em uma planilha online que permitia a visualização e edição de todos os bolsistas.

O PET GAPE é um grupo multidisciplinar, fato que colabora para a construção de um material didático dinâmico e diferenciado. Um exemplo disso é a construção pedagógica da “Trilha do Folclore” por parte dos bolsistas graduandos de Pedagogia e Psicologia, em colaboração com as ilustrações do folclore realizados pela bolsista de Cinema de Animação e o design da trilha realizado pela bolsista de Design Gráfico.

A trilha foi aplicada na Semana do Folclore de 2018 no dia 22 de agosto durante o turno da manhã e tarde, com as turmas do pré e do segundo ano. O objetivo da trilha era que todos os alunos de uma turma pudessem participar juntos do jogo, por isso foi impressa em grandes dimensões.

Foi realizada uma dinâmica antes do início do jogo, em que cada jogador poderia encontrar um objeto ou um brinquedo que fosse o seu preferido. Depois de escolhidos, os brinquedos ou objetos representavam o jogador no jogo e cada um deveria ficar responsável pelo seu item. Posteriormente, foi pedido que os mesmos se organizassem para que cada um pudesse jogar uma vez por rodada e então, informamos aos alunos as regras do jogo e permitimos que eles jogassem de forma mais ativa, com intervenção apenas quando necessário. Por fim, a observação foi realizada durante o jogo, com um olhar sobre as interações entre os alunos, sua organização e respeito a vez do próximo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A atividade foi realizada com as crianças das duas turmas do pré. Como não eram colegas de classe, o jogo iniciou de forma tímida, sendo necessária a intervenção das bolsistas presentes e da professora que os orientava a seguir os passos que indicávamos. Os alunos da professora presente foram aconselhados pela mesma que escolhessem uma peça de lego para representá-los no jogo, sugestão que todos acataram. Já aqueles que não eram alunos, escolheram o seu brinquedo preferido. Foi apresentado aos alunos a trilha e perguntado quais eram as ilustrações que eles conseguiam reconhecer, como resposta, o Saci e a Mula sem cabeça eram os personagens mais populares, no qual muitos comentaram já terem estudado sobre dentro da sala de aula e os ainda desconhecidos eram pertencentes ao folclore regional, como o Fantasma do terno, a Bruxa e Fogo na linha.

A organização do jogo, como a hora em que cada um poderia jogar, a contagem de casas e os comandos do jogo fluíram bem. A vez do participante foi organizada por meio de uma roda em sentido anti-horário, em que cada um jogava e depois, passava o dado para o próximo jogador.

Por ainda não estarem alfabetizados, foi necessária a leitura dos passos da trilha. Aos poucos, os alunos foram ficando entusiasmados com as interações requeridas pelo jogo, como os trava-línguas e as perguntas de “O que é, o que é?”, momentos que venceram a timidez e oportunizaram uma maior integração em grupo, já que todos procuravam ajudar o colega a responder a pergunta ou tentavam realizar com sucesso o trava-língua proposto.

Foi observado uma atuação mais passiva sobre o jogo, muitas vezes esperando a autorização da professora ou das bolsistas para realizar a partida. Todos completaram a trilha chegando em primeiro lugar ou não.



Imagem 1



Imagem 2

Imagem 1: Jogo “Trilha do Folclore”. Design produzido por Maressa Carvalho, bolsista PET GAPE.

Imagem 2: Alunos da EMEF Machado de Assis jogando com seus brinquedos escolhidos.

Com os alunos da turma do segundo ano, todos já eram colegas e estavam animados com o momento de brincadeira que seria proporcionado a eles. Comentaram quais personagens eles conheciam e contaram um pouco sobre cada lenda. Escolheram os brinquedos de acordo com o interesse próprio. Em sua forma de organização, entraram em consenso e decidiram usar o dado para ver quem seria o primeiro jogador: aquele que tirasse o número mais alto seria o primeiro, o segundo número mais alto seria o segundo jogador e assim por diante.

Foi visto que por estarem em uma diferente fase de desenvolvimento, a atuação no jogo foi realizada de forma mais ativa e autônoma. Já alfabetizados, liam cada passo em que caíam e realizavam de forma individual a atividade proposta em cada casa. Sua forma de auto-organização exigiu pouca intervenção das bolsistas, fazendo com que a atividade fosse protagonizada pelos estudantes.

Um momento como esse proporcionou a integração, a concentração, o respeito e entendimento do momento de cada um, além de despertar e estimular o lúdico das crianças, já que mesmo frequentando a escola, encontram pouco tempo para o ato de brincar.

4. CONCLUSÕES

Junto as observações, foi visto a importância da atuação ativa por parte da escola sobre o desenvolvimento amplo de seus alunos. A escola é um espaço que oportuniza que cada criança desenvolva suas habilidades cognitivas, sociais e

motoras de forma única. Atividades como o jogo, que promovem tais desenvolvimentos devem ser pensadas como parte do currículo anual.

Além de oportunizar um momento mais lúdico em sala de aula, esse trabalho também reforçou a importância do estudo sobre o folclore e o conhecimento das crianças sobre o mesmo. Mesmo que estudem sobre os personagens em sala de aula, muitos não conheciam personagens populares, fato que evidencia que esse trabalho deve ser realizado para que o conhecimento de uma cultura tão rica quanto a do folclore não se perca ao longo das gerações.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAVALCANTE, Christiany Maria Bassetti; ORTEGA, Antonio Carlos; RODRIGUES, Maria Margarida Pereira. A interação social de crianças no jogo de regras. **Arq. bras. psicol.**, Rio de Janeiro, v. 57, n. 1, p. 28-45, jun. 2005.

FELIPE, J. O Desenvolvimento Infantil na Perspectiva Sociointeracionista: Piaget, Vygotsky, Wallon. In: GLÁDIS E. KAERCHER. **Educação infantil** pra que te quero? Porto Alegre: ArtMed, 2003.

SANTOS, Santa Marli Pires. **Brinquedoteca**: A criança o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.