

JOGOS, REGRAS E APRENDIZAGEM PARA CRIANÇAS

Igor Rafael Campos Porto; Luiz Gustavo Nicácio

*Centro Pedagógico – UFMG
Igorafael1@yahoo.com.br; Luiz.nicacio.ef@gmail.com*

O Grupo de Trabalho Diferenciado (GTD) de tema “Jogos, Regras e Aprendizagem” foi um trabalho desenvolvido ao longo do ano de 2019 com crianças do 3º Ano do Primeiro Ciclo de Formação Humana (idades entre 7 e 8 anos), no Centro Pedagógico UFMG . O objetivo principal do GTD foi auxiliar no entendimento das regras pelas crianças e no desenvolvimento de um senso crítico sobre o fato do porquê existem regras e a importância de segui-las ou, em alguns momentos, a importância de questioná-las. Segundo Grübel e Bez (2006, p.1), “é muito bom quando através de jogos se consegue atingir objetivos educacionais. Aprender brincando é muito mais valioso para a criança, pois brincar faz parte de seu mundo e desenvolvimento”. Além disso, buscamos colocar a turma para trabalhar de forma coletiva, com objetivo de despertar o sentimento de grupo, que é um conceito muito importante a ser trabalhado na escola.

A problemática que despertou o interesse desse trabalho com esse grupo em específico surgiu a partir da observação da realidade dos alunos presentes: O primeiro ponto é devido ao fato de que o Centro Pedagógico é uma escola que permite uma interação muito grande com um grupo extremamente diverso de estudantes, devido ao fato de que essa escola adere ao processo de ingresso através de sorteio e, esse fato, expande a rede de contatos dos alunos, permitindo que esses encontrem dentro de um mesmo ambiente uma variedade enorme de realidades presentes em cada indivíduo, por isso a intenção de trabalhar com a construção de uma identidade de grupo diversa e estimular o trabalho em equipe. Em segundo, a turma em que o trabalho foi desenvolvido apresenta um comportamento questionador perante as regras do ambiente em que está presente, o que instigou os professores a buscar uma forma de trabalho que permita que elas consigam desenvolver esse entendimento e ampliar os questionamentos em si e as formas com que esses são feitos.

Buscamos desenvolver o trabalho trazendo diferentes tipos de jogos para a sala de aula e experienciá-los em uma aula diferenciada. A aula é dividida em dois momentos: a orientação e o vivencia. No primeiro momento - a orientação -, o professor apresenta o jogo referente à aula e, junto com o grupo, discute quais são as regras desse jogo, as variações dessas

regras de acordo com cada situação ou realidade jogada (devido ao fato de que alguns jogos possuem variações de formas de jogar de acordo com o local em que se está) e o porquê que aquelas regras existem. Além disso, junto com a turma, o professor seleciona algumas características e valores importantes que precisam ser trabalhados naquela aula como a atenção, a paciência e a comunicação. No segundo momento - a vivência - o professor experimenta o jogo com o grupo. Há a necessidade de que o educador esteja atento ao que acontece na parte prática para que, caso seja necessário, ele retome a parte de orientação uma segunda vez para discutir algum problema que ele possa ter observado ou alguma questão que alguma criança possa ter levantado durante a prática e, assim, ao resolvê-la, retoma-se a segunda parte. Boarini (2013, p.127) afirma que “o comportamento disciplinado não pode ser entendido como comportamento padronizado, rígido. Pelo contrário, a disciplina exclusivamente “regulamentadora” pode impedir a criatividade”, neste sentido a proposta do GTD em momento algum passou por padronizar as atitudes e ações das crianças. O caminho traçado buscou construir junto a elas sentido para as regras e formas de se portar ao longo do jogo de forma que o cumprimento delas se desse pela compreensão de suas razões e não por uma rotina rígida obrigatória.

O trabalho contou com a elaboração de algumas hipóteses prévias e, devido à supracitada diversidade da turma, alguns jogos poderiam funcionar com alguns grupos e não funcionar com os outros, algumas crianças poderiam precisar de um apoio individual na prática e alguns jogos poderiam precisar de adaptações para incluir todos os estudantes. Em razão disso, o professor precisa estar atento ao grupo e ao desenvolvimento da atividade, para que a aula fosse realmente aproveitada pelos estudantes e os objetivos fossem alcançados.

Esperamos que, ao final do trabalho, o grupo consiga apresentar um entendimento maior sobre as regras existentes não só na escola, mas na sociedade como um todo, que é regida por leis e decretos que coordenam a vida em sociedade. Tal como dito por Galvão (1996, p. 118), o jogo deve ir “além do “simples ato de ensinar e aprender”; a intenção é a construção do conhecimento, onde, o que importa é o descobrir, o inventar e o criar, é tanto “o que fazer” quanto o “como e porque fazer”. Não importando, nesse sentido, somente a explicação da ação, essa deve estar interiorizada, compreendida, conhecida, com significados, com sentido”.

Além disso, buscamos perceber que o grupo conseguiu ampliar suas formas de discussão sobre o tema, além de apenas ir contra as regras e sofrer as consequências para entendê-las. Por fim, os professores esperam que a turma se entenda na unidade de grupo que elas

formam dentro da microssociedade presente na escola e que o trabalho em equipe com as diversidades e as inclusões pode ser bem melhor aproveitado por eles.

Palavras-chave: Jogos. Regras. Aprendizagem. Ensino Fundamental. Coletividade.

Referências:

BOARINI, Maria Lucia. Indisciplina escolar: uma construção coletiva. **Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo. V. 17, Nº 1, Janeiro/Junho, 2013.

GALVÃO, Zenaide. A Construção do Jogo na Escola. **Motriz**. São Paulo. V.2 Nº2, Dezembro, 1996.

GRÜBEL, Joceline Mausolff; BEZ, Marta Rosecler. Jogos Educativos. **Revista Renole Novas Tecnologias na Educação**. Porto Alegre. V.4 Nº 2, Dezembro, 2006.