

JOGOS E BRINCADEIRAS: ENSINANDO VALORES ÉTICOS NO ENSINO FUNDAMENTAL I

Márcia Lima Xavier

Mestranda em Ensino - UESB

Professora da Rede Municipal de Educação de Jequié-BA

E-mail: xaviermarcia841@gmail.com

Resumo: O presente artigo consiste num estudo de natureza qualitativa e exploratória sobre *Jogos e brincadeiras: ensinando valores éticos no Ensino Fundamental*, realizada na Escola Municipal Dr. Joaquim Marques Monteiro no município de Jequié-Ba. Ao estudar essa temática o objetivo foi identificar de que forma jogos e brincadeiras poderiam contribuir para formação de valores éticos dos alunos do Ensino Fundamental. Evidenciou-se nesse estudo a importância dos jogos e brincadeiras, os valores éticos e o aprendizado através da experiência e descoberta. Com base na análise feita foi possível perceber que através dos jogos e brincadeiras o professor pode estimular as crianças para que elas aprendam valores éticos como: respeito, sinceridade, amizade, entre outros. Mas, para que isso aconteça os professores precisam estar sempre dispostos a aprender, buscando métodos e técnicas, agindo como mediadores e facilitadores da educação e não como juízes implacáveis.

Palavras chave: brincadeiras; valores; ensino.

Introdução

É comum ouvirmos muitos professores dizerem que as crianças de hoje estão sem limites. Aparentemente, os alunos de agora são mais indisciplinados. No contexto educacional e social atual, onde as crianças têm recebido muitas informações é necessário ao educador atender de fato às reais necessidades dos alunos que dizem respeito aos aspectos formativos, cognitivos psicossociais, culturais.

Segundo Kishimoto (1996) a brincadeira faz parte da natureza humana, ela promove no homem o desenvolvimento de habilidades que o permitem atuar sobre o mundo. Brincar para criança significa ter um espaço, o qual ela domina, toma suas iniciativas, age segundo suas intuições, aprende a partir de construções concretas.

Dessa forma, flutuando sobre essa problemática se deu à aproximação com o objeto em estudo. Surgiu então, o seguinte questionamento: Como os jogos e as brincadeiras podem contribuir na formação de valores éticos no Ensino Fundamental?

A partir desse questionamento procurou-se e estabelecer uma discussão sobre de que forma os jogos e brincadeiras podem contribuir na formação de valores éticos dos alunos na escola.

Para isso, partiu-se de uma de uma pesquisa com métodos qualitativo e exploratório, através da análise documental, revisão bibliográfica, tendo estabelecido o seguinte objetivo: desenvolver estudos sobre situações de jogos e brincadeiras que proporcionassem às crianças a estimulação necessária para aprendizagem de valores éticos.

Nessa perspectiva o propósito final dessa pesquisa é contribuir de modo significativo para que o professor compreenda a importância das brincadeiras para a formação de valores éticos nas crianças em sala de aula, já que na família esses valores encontram-se tão defasados. Também se objetivou contribuir com algumas sugestões de brincadeiras que pudessem ajudar a criança nesse processo.

Mergulhando no Universo dos Jogos e Brincadeiras

Brincar com criança não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escolas, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.

(Drummond)

A criança descobre a infância a partir do ato de brincar. Termos como brinquedos e brincadeiras conotam crianças. A dimensão da criança está sempre presente quando se analisam os brinquedos e as brincadeiras. O brinquedo, como objeto suporte da brincadeira, supõe relação íntima com a criança e implica a ausência de um sistema de regras que organize sua utilização. O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário, jogos, como xadrez, construção, exigem, de modo explícito ou implícito, o desempenho de habilidades definidos pela estrutura do próprio objeto e suas regras. “O desenvolvimento de uma criança é o resultado da interação de seu corpo com os objetos de seu meio, com as pessoas com quem convive e com o mundo onde estabelece ligações afetivas e emocionais.” (COSTA 2001, p.47)

Ângela Meyer Borba afirma que “Os estudos da psicologia baseados em uma visão histórica e social dos processos de desenvolvimento infantil apontam que o brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem.” (2006, p.35).

Com o aumento do reconhecimento das brincadeiras tradicionais pelos pais e professores como fonte de benefícios para as crianças, tem havido mais valorização dessas

brincadeiras e conscientemente, muitos procuram contrapor-se à super oferta de produtos lúdicos comercializados pela indústria especializada, com a transmissão de seu legado cultural às novas gerações. A programação curricular tem, assim, incluídas várias dessas atividades lúdicas, especialmente nas escolas infantis e nas primeiras séries do primeiro grau.

A brincadeira é a atividade mais típica da vida humana, por proporcionar alegria, liberdade e contentamento. É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo e ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Conforme Brougère (1998, p.17), “Os jogos e brinquedos são meios que ajudam a criança a penetrar em sua própria vida tanto como na natureza e no universo”. Quanto a isso César Coll (Org.) afirma que:

No início da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estágio precedente de uma tendência para a satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. (1996, p.106)

O jogo carrega em si um significado muito abrangente. É construtivo porque pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade. É carregado de simbolismo, reforça a motivação e possibilita a criação de novas ações e o sistema de regras, que definem a perda ou o ganho. Nem todos os jogos e brincadeiras são sinônimos de divertimento, pois a perda muitas vezes pode ocasionar sentimentos de frustração, insegurança, rebeldia e angústia. Dessa forma, são sentimentos que devem ser trabalhados principalmente na escola, para que não se perpetuem impossibilitando que a criança tenha novas iniciativas.

Valores Éticos na Escola

Os valores éticos são essenciais para a constituição do ser humano e podem unir-se aos jogos e brincadeiras para alcançar a compreensão de tão fundamentais valores à *formação ética humana*, na escola. De acordo com Yves de La Taille (1996) no universo em que vivemos na atualidade as crianças têm recebido diversas informações que contribuem integralmente para a formação de seus valores éticos. Por isso, necessitam estar preparados para organizar tais conhecimentos. Neste contexto *o papel do professor, junto aos pais, é de referência na construção do mundo dos valores, pois as crianças estão atentas ao*

comportamento e atitudes dos adultos. Por isso, é preciso deixar bem claros os valores éticos e morais.

Percebe-se como uma das principais dificuldades dos educadores a ausência da família no acompanhamento do processo educacional do filho, sendo culpabilizada, porque ausente, desestruturada, iletrada, ou simplesmente porque não quer ajudar. A família precisa entender que a aprendizagem de seus filhos não é tarefa exclusiva da escola. Partindo desse contexto Rego (1996,p.97) afirma que:

A família entendida como o primeiro contexto de socialização exerce individualmente, grande influência sob a criança e o adolescente. A atitude dos pais e suas práticas de criação e educação são aspectos que interferem no desenvolvimento individual e, conseqüentemente influenciaram o comportamento da criança na escola.

Sendo a família um núcleo fundamental na formação dos seus filhos, para o convívio social, tendo uma função que cabe somente a ela: introduzir as primeiras lições de cidadania e respeito ao outro, além de demonstrar exemplos de boa conduta. É necessário que a mesma ensine aos seus filhos o convívio social e harmônico com as outras pessoas, sendo capaz de obedecer aos princípios de solidariedade, respeito, reconhecendo os seus direitos, comotambém os dos outros, bem como compreensão das regras comuns.

Os meios de comunicação também influenciam a construção dos valores dos pequenos. A criança está sempre em contato com noticiários, desenhos, programas de auditório, que acabam trazendo confusões para a cabeça da criança. É de fundamental importância que a escola discuta valores com os alunos; dialogue sobre o certo, o errado, sobre o que é ser uma boa pessoa, evitando dogmas e imposições. Também é preciso muito cuidado ao qualificar os valores que definem o que é ser um bom ser humano. É necessário que os educadores explorem as brincadeiras e jogos que fazem para os alunos. Eles são ricos e carregados de virtudes e vícios e podem proporcionar ótimas reflexões nos espaços escolares.

O que é indiscutível, é que na prática, a escola nem sempre tratado de ética, cidadania e valores como poderia fazer. No ambiente escolar não há a consciência de criar um cidadão com valores. A preocupação é formar profissionais para o mercado de trabalho ou preparar o aluno para passar no vestibular. Para mudar essa realidade, os responsáveis pela educação precisam deixar claro para alunos, pais, professores, diretores quais são os princípios que regem a filosofia da escola.

O desafio de educar inclui ensinar os valores aos pouquinhos. Mas antes de tudo, é preciso entender o que é virtude, por exemplo: virtude é hábito de praticar o bem, o que é justo. Valores humanos: fundamentos morais e espirituais da consciência humana.

Muitas escolas falam em princípios, mas não os têm. Só criam regras sem explicar claramente como elas preservam e incentivam os princípios. Além disso, é fundamental um bom trabalho de equipe dentro do estabelecimento de ensino para que realmente haja transversalidade nas ações da escola. Não basta um professor ter iniciativas relativas à discussão da ética dos alunos. Precisa haver um trabalho bem elaborado que encampe todos os profissionais e diversas disciplinas. Virtudes como honra, coragem, fidelidade, amizade, também devem ser estimuladas e exploradas como temas transversais dentro do currículo escolar. Para que as crianças percebam que esses valores devem estar presentes em todas as matérias e em todos os momentos da vida.

A escola é a instituição com maior poder para resgatar valores éticos e princípios, ela congrega toda a sociedade. Podemos confirmar a importância do papel da escola segundo Almeida, (1997, p.24) quando comenta que

Tanto a emoção quanto a inteligência são importantes no processo de desenvolvimento da criança, de forma que o professor deve aprender a lidar com o estado emotivo da criança para melhor poder estimular o seu crescimento individual.

No âmbito escolar é preciso fazer com que nossas crianças acreditem que são especiais, incentivá-las a resgatar valores como a cooperação, respeito, justiça, solidariedade, auto-estima, auto-aceitação, autoconfiança, a encarar as verdades sobre si mesmas, e elas costumam fazer isso se estão se sentindo seguras. Os jogos e as brincadeiras são excelentes momentos para que isso se efetive.

A criança que brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção de seu bem e dos outros... O brincar, em qualquer tempo, não é trivial, é altamente sério e de profunda significação” (Kishimoto, 1999, apud Froebel, p.23).

Trabalhar valores éticos na escola se faz necessário, porque infelizmente a família, onde as crianças deveriam receber as primeiras orientações, não tem cumprido seu papel de formação ética do indivíduo.

Em busca das respostas

Para confrontar o embasamento teórico adquirido através da pesquisa bibliográfica foi realizada uma pesquisa de campo com aplicação de jogos e brincadeiras envolvendo 30 alunos com faixa etária entre 10 e 12 anos do 5º ano do 2º ciclo de formação da Escola Municipal Dr. Joaquim Marques Monteiro do Município de Jequié-BA.

A pesquisa segundo Lakatos e Marconi (2003, p. 155) é um “procedimento reflexivo sistemático, controlado e crítico, que permite descobrir novos fatos ou dados, relações ou leis, em qualquer campo do conhecimento”. Portanto, a pesquisa, é um instrumento de análise de uma determinada realidade e ao mesmo tempo é a reconstrução de um conhecimento e, ainda, uma tentativa de descobrir novas ideias e conhecimentos através da reflexão.

Objetivou-se nesta pesquisa verificar, se com a aplicação de aulas com jogos e brincadeiras, a compreensão sobre os valores éticos aumenta, ou seja, os jogos e brincadeiras trabalhados com alunos das séries iniciais do ensino fundamental contribuem ou não para a internalização dos valores éticos dos discentes da última etapa do segundo ciclo do ensino fundamental. Foram trabalhados cinco jogos e brincadeiras.

Fez-se então uma análise final entre a teoria e a prática das aulas com jogos e brincadeiras para chegar aos resultados da pesquisa.

A primeira brincadeira aplicada trabalhada com a turma na presença da professora foi “Mãos falantes” com o objetivo trabalhar o respeito, a solidariedade, a paciência e a cooperação. Observou-se que a intervenção da mediadora, neste caso a professora da turma, foi de fundamental importância para que os alunos entendessem como deveriam agir de acordo com as regras da brincadeira. Vygotsky ressalta que a brincadeira é a melhor forma de organização do comportamento emocional. Ela possibilita de maneira envolvente à criança resolver seus conflitos internos. Conforme o referido autor, *A brincadeira da criança é sempre emocional, desperta nela sentimentos fortes e nítidos, mas a ensina a seguir cegamente as emoções, a combiná-las com as regras do jogo e o seu objetivo final.* (Vygotsky, 2001, p.147).

A segunda brincadeira foi “Descobrir o objeto”. Neste jogo o aluno trabalha o respeito, a solidariedade, a autoconfiança, a cooperação e o espírito de competitividade. A função da professora como mediadora foi manter a ordem e intervir quando necessário. Nesta situação

concorda-se com Kishimoto (1996) quando diz que a brincadeira ou jogo possibilita ao crescimento da criança benefícios indiscutíveis. Através da brincadeira, ela explora o meio, as pessoas e os objetos que a rodeiam, aprende a coordenar variáveis para conseguir um objetivo apreende e aproxima os objetivos com intenções diversas e com fantasias.

A terceira brincadeira foi “Saltos em coluna”. Nela o objetivo era desenvolver a agilidade, organização de espaço, trabalho coletivo, respeito mútuo, espírito de equipe. A aplicação dessa brincadeira contribui com a afirmação de Costa “*O desenvolvimento de uma criança é o resultado da interação de seu corpo com os objetos de seu meio, com as pessoas com quem convive e com o mundo onde estabelece ligações afetivas e emocionais.*” (2001, p.47)

Kishimoto (1996) diz que a brincadeira faz parte da natureza humana, ela promove no homem o desenvolvimento de habilidades que o permite atuar sobre o mundo. Brincar para criança significa ter um espaço , o qual ela domina, toma suas iniciativas, age segundo suas intuições, aprende a partir de construções concretas. Sendo assim a quarta brincadeira “Barra-manteiga” vem confirmar esta afirmação, pois contribui para que os alunos desenvolvam o respeito mútuo, a tolerância, a compreensão, a igualdade, respeito às regras, esforço e autocontrole. A respeito disso, Vygotsky argumenta que a brincadeira

[...] cria na criança uma nova forma de desejos a um “eu” fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. Dessa maneira as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível de ação real e moralidade (1984, p.114 apud WAJSKOP, 2001, p.34).

Sendo os jogos e brincadeiras tão importantes para o desenvolvimento emocional, físico e social da criança, podemos afirmar que se o professor lançar mão desses recursos em sala de aula ele poderá obter bons resultados no que se refere à aprendizagem de valores éticos. Assim concorda-se com Vygotsky quando afirma que *A brincadeira da criança é sempre emocional, desperta nela sentimentos fortes e nítidos, mas a ensina a seguir cegamente as emoções, a combiná-las com as regras do jogo e o seu objetivo final.* (2001, p.14).

A aplicação dos jogos e brincadeiras na turma encerrou-se com o “Jogo do estafeta da bolacha”. Em que se pode observar a relação de respeito, a perspicácia, a atenção, e esforço dos alunos. Estes jogos e brincadeiras desenvolvidas possibilitaram uma observação direta do comportamento das crianças no relacionamento umas com as outras.

WALLON (1994) “Assinala que jogos e as brincadeiras florescem a afetividade, e que a criança ao nascer é portadora de reflexos tônicos de defesa ou de atitude.” Por exemplo, o medo é a emoção nitidamente diferenciada da criança além, de ser a primeira.

Segundo CAMPOS (1996), “a aprendizagem pode ser definida como modificação sistemática do comportamento, por efeito da prática ou experiência...” (p.30). Durante o período de aplicação dos jogos e brincadeiras foi possível observar que os alunos agiam instintivamente com agressividade, despreocupados com os valores éticos necessários a uma boa convivência, mas com o passar dos dias e a mediação da professora nos jogos e brincadeiras eles demonstraram estar mais ligados afetivamente e dessa forma obedeciam às regras estabelecidas sem muita reclamação, respeitando o espaço do outro, dessa forma demonstrando aprendizagem.

De acordo com as proposições das teorias gestaltistas é um processo perceptivo, em que se dá uma mudança na estrutura cognitiva. Para que haja a aprendizagem são necessárias determinadas condições:

- **Fatores Fisiológicos** - maturação dos órgãos dos sentidos, do sistema nervoso central, dos músculos, glândulas etc.;
 - **Fatores Psicológicos** - motivação adequada, autoconceito positivo, confiança em sua capacidade de aprender, ausência de conflitos emocionais perturbadores etc.;
 - **Experiências Anteriores** - qualquer aprendizagem depende de informações, habilidades e conceitos aprendidos anteriormente.
- (posinstitutoalfa.com.br/cursos/ludopedagogia-560-horas.acessado em 28/06/2014)

Enfim, o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, da personalidade, do corpo e da mente. A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Considerações Finais

Espera-se que este trabalho possa servir de fundamentação para que professores que queiram inovar sua prática tenham nos jogos e brincadeiras aliados permanentes, possibilitando às crianças uma forma de desenvolver as suas habilidades intelectuais, sociais e físicas, de forma prazerosa e participativa, uma vez que os jogos e brincadeiras são de grande contribuição para o processo de ensino e aprendizagem.

Para que as etapas de construção do conhecimento ocorram, é importante a estimulação através dos jogos e brincadeiras, pois a criança sente prazer em brincar. Por meio deles a criança passa a conhecer a si mesmo e os papéis de outros na sociedade. Os jogos e brincadeiras realmente contribuem para a construção da inteligência, desde que sejam usados em atividade lúdica prazerosa e com questionamentos do professor, respeitando as etapas de desenvolvimento intelectual da criança. Os benefícios de uma infância bem vivida em termos lúdicos fazem-se sentir ao longo da existência do indivíduo.

Na Escola Municipal Dr. Joaquim Marques Monteiro, observou-se que há um espaço amplo, livre para brincar, porém não há quadras, gramado. Portanto, de certa forma, na escola, os professores têm dificuldades para trabalhar com jogos e brincadeiras fora da sala de aula. Com o foco nas dificuldades, os professores não conseguiam vislumbrar nos jogos e brincadeiras, uma possibilidade para ensinar as crianças não só conhecimentos escolares, como também, valores éticos, necessários para a convivência em sociedade.

Porém, durante o período das brincadeiras desenvolvidas foi possível observar que o comportamento da maioria dos alunos durante as aulas mudou bastante, eles perguntaram mais, se puseram a disposição para elaborarem as atividades solicitadas. Houve evidências a partir da mudança de comportamento das crianças elas aprenderam através dos jogos e brincadeiras a lidar até certo ponto; é claro, com suas emoções de ódio e raiva, e assim começaram a interagir na sala de aula, sendo mais pacíficos, solícitos uns com os outros, demonstrando trabalho em equipe, respeito mútuo, sendo tolerantes e compreensivos uns com os outros.

Também foi possível observar que as crianças aprenderam com os jogos e as brincadeiras a se localizarem dentro do ambiente escolar e a organizar o espaço de sala a partir dos comandos do professor.

É certo que o trabalho com jogos e brincadeiras apresentadas pela pesquisa não significam o fim do problema de falta de valores éticos das crianças nas escolas, até porque, muitos desses valores são aprendidos no seio familiar; mas serve uma sugestão coerente e praticável que pode auxiliar o professor em sala de aula. Contudo, para que isso aconteça o professor precisa estar sempre dispostos a aprender, buscando métodos e técnicas, agindo como mediador e facilitador da educação e não como juiz implacável.

Referencias

ALMEIDA, A> R. S. “*A Emoção e o Professor. Um estudo à Luz e a Teoria de Henri Wallon*”.IN:*Psicologia e Pesquisa*, vol13, nº2,p.249, mai-ago, Brasília, 1997.

BORBA, Ângela Meyer. *O brincar como um modo de ser e estar no mundo*. In: Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização do documento: Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.

BROUGÉRE, G. *Jogo e educação*. Trad. Patrícia C. Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CAMPOS, Dinah. “**A aprendizagem: conceito e características**”. IN: - *Psicologia da Aprendizagem* 24ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1996 (p.28-37)

COLL, César; PALÀCIOS, Jesús; MARCHES, Álvaro (Org.) *Desenvolvimento Psicológico e Educação: Psicologia da Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

COSTA, Auredite Cardoso. **Psicopedagogia & Psicomotricidade pontos de intersecção nas dificuldades de aprendizagem**. Petrópolis: Vozes, 2001.

DE LA TAILLE, Yves. A indisciplina e o sentimento de vergonha. In: AQUINO, Julio R. Groppa (org). *Indisciplina na escola: alternativas teóricas e práticas*. São Paulo: Summus, 1996.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

REGO, Teresa Cristina. **A indisciplina é o processo educativo: Uma análise na perspectiva Vygotkiana** In: AQUINO, Julio Groppa (org.) *Indisciplina na escola: alternativas teóricas e práticas*. 11ª ed. São Paulo: Summus, 1996

KISHIMOTO, T. M. (apud Froebel). *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. 3ª ed.

São Paulo: Cortez, 1999.

_____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1996.

VYGOTSKY, L.S. **Psicologia Pedagógica**. Trad. Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. 4ed. São Paulo. Cortez, 2001 (Coleção Questões da Nossa Época, v.48)

WALLON, H. *A Origem do Caráter na Criança*. São Paulo: Nova Alexandria, 1994