

O JOGO NA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS DO PRIMEIRO CICLO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Talita de Almeida Tsukahara Gomes¹; Profa. Dra. Luciene Ferreira da Silva²

¹Discente, Mestrado Profissional em Docência para a Educação Básica – Universidade Estadual Paulista FC/UNESP, Professora, Secretaria da Educação do Estado de São Paulo –talitatsukahara@gmail.com

²Docente, Departamento de Educação, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – FC/UNESP - silvalucienef@gmail.com

RESUMO

A pesquisa caracteriza-se como qualitativa, encontra-se em fase de estudos bibliográficos e documentais e tem como objetivo investigar a problemática sobre a vivência do jogo como parte do cotidiano escolar, de forma livre de duração, de conteúdos e métodos no ensino no Ciclo I do Fundamental. Justifica-se a pesquisa baseando-se nas ideias de BAUMAN (2001) que considera a sociedade líquida, existente em sua atividade incessante de individualização na qual os avanços tecnológicos e industriais conquistam espaço, atrelando-se às máquinas velozes que aceleram o ritmo da produção e conseqüentemente dos indivíduos envolvidos e que isso juntamente com a incapacidade de se conviver com a pluralidade de seres humanos, gera o “descarte” e proporciona a sensação de “vida instantânea”, somado a isso prevalece na sociedade brasileira a educação para o trabalho. SAVIANI (2009) entende a Educação com fortalecedora de laços e garantia de integração de todos os indivíduos no corpo social, além de ser um instrumento importante de correção das distorções sociais vigentes, por ter potencial de proporcionar grande margem de autonomia para a sociedade. Busca-se verificar a resposta provisória que o problema decorra dos tempos líquidos e da aceleração causada pelo *modus operandi* proveniente das relações humanas, explicadas por BAUMAN (2001) e também de atrelamento da escola para a reforçada divisão de trabalho para as classes distintas citadas por SAVIANI (2009). A pesquisa levanta a hipótese do jogo como processo que mobilize a criança a pensar criticamente desenvolvendo sua autonomia e auxiliando, ou não, uma possível mobilidade social.

Palavras-chave: Jogo. Criança. Autonomia. Educação.

INTRODUÇÃO

O trabalho educativo, segundo Saviani (1991b, p.21) consiste em:

Produzir, direta e intencionalmente, em cada indivíduo singular, a humanidade que é produzida histórica e coletivamente pelo conjunto de homens. Assim, o objeto da educação diz respeito, de um lado, à identificação dos elementos culturais que precisam ser assimilados pelos indivíduos da espécie humana para que eles se tornem humanos e, de outro lado e concomitantemente, à descoberta das formas mais adequadas de atingir esse objetivo.

Saviani (2009) concebe a educação como formadora de novas atitudes no sujeito, na sociedade dividida em classes e defende uma luta permanente pela efetivação de ações que promovam a difusão de conteúdos filosóficos, artísticos e científicos, uma vez que confere à educação de qualidade a função de aliada na busca de uma sociedade mais justa.

Ainda para o autor, deve-se focar na igualdade essencial entre os homens à serviço da instauração de uma sociedade igualitária, havendo assim necessidade de métodos que superem, por incorporação, as contribuições de uns e de outros, que promovam um diálogo entre cultura acumulada historicamente, professor e aluno.

Levarão em conta os interesses dos alunos, os ritmos de aprendizagem e o desenvolvimento psicológico, mas sem perder de vista a sistematização lógica dos conhecimentos, sua ordenação e gradação para efeitos de processo de transmissão-assimilação dos conteúdos cognitivos. (SAVIANI, p.62)

Em uma sociedade organizada em classes, a escola pública pode favorecer a reprodução da estrutura vigente ou negá-la. Isso pode ser encontrado em Freire (1996)

Outro saber de que não posso duvidar um momento se quer na minha prática educativa- crítica é o de que, como experiência especificamente humana, a educação é uma forma de intervenção no mundo. Intervenção que além dos conteúdos bem ou mal ensinados e/ou aprendidos implica tanto o esforço de reprodução da ideologia dominante quanto a seu desmascaramento. (FREIRE, p.98)

Pretende-se pesquisar o quanto o jogo pode contribuir na formação de cidadãos críticos, autônomos e questionadores se valorizado desde a infância. Uma educação transformadora baseada na autonomia do aluno, conforme Freire (2002) é capaz de mudar um cenário comunitário e sociocultural, pois ele levanta a ideia de que o ato de questionar deve fazer parte do aluno, pois é esta curiosidade que promove e estimula a aprendizagem. Para isso, o professor precisa instigar e promover a problematização em sala de aula e não simplesmente “depositar” conceitos nos alunos, é função do Educador o ato de problematizar e incentivar a criança a pensar.

Conforme define Piaget, a criança é ativa, uma vez que ela explora, examina, compara cada experiência nova e, a partir dessas experiências, começa a construir suas próprias noções sobre o modo pelo qual o mundo está organizado.

Para Huizinga (2014, p.7)

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.

Daí a relação entre o jogo e a autonomia, aproximar-se da essência do ser humano e considerá-la no processo educacional, o desafio é que isso se transforme em uma prática usual, uma vez que tanto as escolas públicas quanto as privadas fazem uso cronometrado do

tempo para aprendizagem, seja ela de conteúdos, conceitos ou atitudes, de forma rigorosa e instrumental.

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa qualitativa que é aquela que tem como característica utilizar a coleta de dados sem medição numérica para descobrir ou aprimorar perguntas de pesquisa no processo de interpretação. Sampieri (2013) define estudos qualitativos como possíveis de criações de perguntas e hipóteses antes, durante e depois da coleta e análise de dados, sendo assim algo constante.

O projeto de pesquisa encontra-se em sua fase bibliográfica e documental direcionada aos estudos das temáticas: jogo, criança, educação e seus reflexos na sociedade.

Haverá pesquisa de campo em escola da rede municipal de uma cidade do interior do estado de São Paulo para realização de entrevistas com docentes e discentes e também observação de aulas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Considerando o objetivo da pesquisa que é a compreensão do ensino no processo educacional no ciclo I do Ensino Fundamental e do jogo como agente transformador de uma sociedade, tem-se como hipótese que a partir do interesse no jogo, inerente ao ser humano, consiga-se introduzir o pensamento crítico e analítico na criança e, dessa maneira, conduzi-la à sua formação plena como cidadão que deve buscar uma mudança na sociedade de classes na qual está inserido.

Nas pesquisas bibliográficas e documentais sobre o jogo, a escola, a sociedade de classes e a infância, constata-se uma ligação forte entre eles, pois o jogo pode ser utilizado para levar os alunos a vivenciarem efetivamente a sociedade, deixando de lado seu caráter mecanicista e seletivo que favorece o modelo hegemônico, proporcionando uma aprendizagem na infância pautada em atividades inerentes à idade e ainda valorizando a convivência e a importância do ser crítico e problematizador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista que o presente trabalho encontra-se em andamento e em fase de pesquisa bibliográfica e documental, conclui-se que na sociedade atual o capitalismo e o individualismo têm conquistado cada vez mais espaço, acentuando a incapacidade de conviver com o outro, somos treinados desde a mais tenra idade para o mundo do trabalho. É na escola que temos a oportunidade de favorecer a integração social, através de uma educação voltada para uma sociedade mais justa e igualitária, instigando o aluno a pensar, promovendo a problematização e o jogo tem potencial de desenvolver e exercitar essas habilidades, podendo contribuir na formação de cidadãos críticos, autônomos e questionadores.

O jogo tem uma função significativa dotada de sentido e tem uma forte relação com a autonomia, o grande desafio da educação hoje é fazê-lo parte do cotidiano escolar, de forma livre de duração, de conteúdo, de método.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt, 1925. *Modernidade Líquida* – Rio de Janeiro: Zahar, 2001
- FREIRE, João Batista. *Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física* – São Paulo: Scipione, 1997. (Pensamento e Ação no magistério)
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa* – São Paulo: Paz e Terra, 1996 (Coleção Leitura).
- HUIZINGA, Johan, 1872 – 1945. *Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura* – São Paulo: Perspectiva, 2014 – 8ª ed.
- PEREIRA, Mauricio Gomes. *Artigos científicos: como redigir, publicar e avaliar* – Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2017
- SAVIANI, Dermeval. *Escola e Democracia: teorias da educação, curvatura da vara, onze teses sobre a educação política*. 41. ed. revista – Campinas, SP: Autores Associados, 2009. (coleção Polêmicas do nosso tempo, 5).
- SEVERINO, Antônio Joaquim, 1941. *Metodologia do Trabalho científico* – 21. Ed. rev. e ampl. – São Paulo: Cortez, 2000.