



Os jogos conceituais e procedimentais na educação infantil: como utilizar

Fabrcio Monte **Freitas**

Núcleo de Estudos em Epistemologia e Educaç3o em Ci4ncias – NUEPEC/FURG
Brasil

fmfreitas86@hotmail.com

Jo3o Alberto da **Silva**

Universidade Federal do Rio Grande

Brasil

joasilva@furg.br

Resumo

A inserç3o dos jogos em sala de aula, principalmente na educaç3o infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental, geralmente se da por uma pr3tica de lazer, onde os alunos est3o, apenas, brincando com os materiais disponibilizados para eles. Queremos, com este trabalho, mostrar que estes jogos podem ser utilizados de forma que possa fornecer algum tipo de informaç3o que agregue conhecimento as crianç3as inseridas nesta etapa escolar. Sendo que estes jogos podem ser divididos em dois modelos: jogos conceituais e jogos procedimentais.

Palavras chave: construtivismo, jogos conceituais, jogos procedimentais, epistemologia gen3tica

Abstract

The games' insertion in classroom, especially in the elementary school's first years, usually happened like a leisure practice, where students are just playing with the materials available to them. We want in this study showing that these games can be used like a possible that's going to provide information that adds the children's' knowledge included in this stage of elementary school. Since, these games can be divided in two types: conceptual games and procedural games.

Keywords: constructivism, conceptual games, procedural games, genetic epistemology

Pretendemos identificar com que intenç3o, ou ainda com que base te3rica, os jogos v3o sendo inseridos nas escolas. Para Becker (2001), existem modelos pedag3gicos que indicam

como se constrói a prática dos professores em sala de aula. Estes modelos estão divididos em três concepções:

a) pedagogia diretiva; neste o docente acredita que o conhecimento se dá por transmissão para o aluno, para o professor o aluno é uma tabula rasa, ou seja, não possui nenhum conhecimento prévio. Neste tipo de abordagem o jogo torna-se um mero comprovante da teoria dada pelo professor, este traz pronta a “receita” de como o estudante deverá proceder sem que possa experimentar o jogo em todas as suas inter-ações;

b) pedagogia não diretiva: todo conhecimento já esta em sua memória, em sua bagagem genética;

c) pedagogia relacional: nesta o professor propõe atividades, ele deseja que os alunos explorem determinado objeto. O professor elabora perguntas direcionando os caminhos que o aluno deve seguir. Neste modelo pedagógico o aluno não é uma tabula rasa já possui uma história. Chamamos de Epistemologia Construtivista, onde o que se busca é a construção do conhecimento através das desequilibrações e equilibrações surgidas na interação entre o sujeito e o objeto.

O aluno aprende, através das interações com o meio. Ao mesmo tempo em que ensina meios para que o professor possa compreender suas dúvidas e formas de aprendizagem. Podemos dizer então que, a cada novo conceito aprendido pelo estudante, ele modifica sua estrutura cognitiva, aumentando ela em tamanho e qualidade. Esta estrutura consegue se consolidar após a formação do esquema que a suporta. Análogo a isto é a forma da passagem de um estágio cognitivo inferior para outro superior.

A partir deste momento, entendemos que a intenção que move este trabalho esta relacionada com a Epistemologia Construtivista, onde os sujeitos interagem com os objetos (físicos ou não). Pois acreditamos que o jogo tem a propriedade de fazer a interlocução desta interação, onde o sujeito ao manipular um objeto está buscando informações para que possa agregar a algum conhecimento já existente em seus conhecimentos prévios. A partir deste momento, o sujeito começa a ver o objeto de uma forma diferente, pois após esta ação do sujeito sobre objeto, este reage, fazendo com que aja uma acomodação deste conhecimento junto a algum já existente.

Com isto, podemos dizer que estas idas e vindas de ações do sujeito com o objeto, e vice versa, geram constantes desequilibrações no sujeito. Conforme consegue equilibrar novamente seus conhecimentos, o sujeito passa por novas experiências, fazendo com que o processo seja contínuo e cíclico, porém diferentes visões de um mesmo assunto.

Os jogos auxiliam nesta fase de formação dos estudantes, pois como diz SMOLE (2008): *“Todo jogo por natureza, desafia, encanta, traz movimento, barulho e uma certa alegria para o espaço no qual normalmente entram apenas o livro, caderno e o lápis.”* e esta movimentação do sujeito dá crédito a vinculação dos jogos com a Epistemologia Genética.

Ainda segundo SMOLE (2008), podemos dizer que:

“Por sua dimensão lúdica, o jogar pode ser visto como uma das bases sobre a qual se desenvolve o espírito construtivo, a imaginação, a capacidade de sistematizar e abstrair e a capacidade de interagir socialmente. Isso ocorre porque entendemos que a dimensão lúdica envolve desafio,

surpresa, possibilidade de fazer de novo, de querer superar os obstáculos iniciais e o incômodo por não controlar todos os resultados.”

O jogo, portanto, produz um ambiente próprio para que a construção do conhecimento aconteça. Principalmente de forma prazerosa e, podendo ocorrer, sem que o aluno perceba. Para que isto ocorra, cabe ao professor perceber quais jogos devem ser inseridos em sala de aula. Podemos diferenciar estes jogos em dois tipos: procedimentais e conceituais.

Os jogos procedimentais buscam desenvolver o procedimento que devemos realizar para conseguirmos a vitória no jogo. Este modelo de jogo, normalmente, não auxilia na construção dos conceitos. Esta forma de jogo auxilia no desenvolvimento das etapas que constituem o caminho que o estudante deve percorrer até chegar ao resultado final de seu “exercício”. Torna-se importante justamente por auxiliar na etapa em que o estudante busca uma afirmação de seu esforço em entender o procedimento a ser tomado naquele instante. Leva, apenas, a diversão para sala de aula, como uma forma de entreter os alunos, considerando que diversão e entretenimento não são entendidos como atitudes maléficas a aprendizagem, ao contrário, aprende-se mais, e melhor, através de jogos e brincadeiras.

Já os jogos conceituais são aqueles que buscam o desenvolvimento dos conceitos que devem ser trabalhados pelo professor. Cabe ao professor procurar quais são estes jogos e qual a melhor forma de utilizá-los na sala de aula. Sabemos que nem sempre os alunos se encontram motivados para participar da aula proposta pelo professor, logo este tipo de jogo torna-se uma possibilidade de facilitar o aprendizado, mesmo que o estudante não esteja percebendo que está aprendendo.

Com isto, percebemos também que os jogos conceituais desenvolvem o pensamento lógico (psicológico), fazendo com que o cérebro se desenvolva (biológico), pois não existe a possibilidade de desenvolvermos este pensamento se o cérebro, parte do corpo humano – biológico, não se desenvolver também. Logo a utilização dos jogos auxilia, também, no desenvolvimento do raciocínio lógico, fator que influencia na aprendizagem dos sujeitos.

Podemos dizer que o sujeito é composto de estruturas que estão ligadas entre si. Através da ligação destas estruturas o conhecimento do sujeito deve ampliar de forma quantitativa elevando-o a um nível de conhecimento superior ao anterior.

Para SILVA (2010), as estruturas do sujeito podem ser entendidas com o auxílio da expressão “A x B x C x D x e”, onde “e” é um esquema desta estrutura cognitiva que ainda necessita de organização. Esta estrutura esta apoiada no esquema em que se encontra “amarrada”. Com o auxílio dos exercícios trabalhados em sala de aula, poderá ser projetado a outro patamar.

Podemos pensar que existe também a possibilidade de um maior interesse em preencher estas lacunas se pensarmos que a novidade, em geral, mexe com nossa autoestima. Fazendo com que aumente o interesse pelo novo “conteúdo” a ser entendido. Então, quanto maior o esquema maior será o interesse por estas novidades. Deixando, ainda, mais complexo e considerável o conjunto de esquemas constituídos.

A busca por jogos que desenvolvam estas lacunas entre um conhecimento e outro (jogos conceituais), traz a tona a ideia de uma nova metodologia para o ensino da Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Para que possamos entender um pouco melhor cabe

salientar que a ideia de um jogo conceitual é o que estrutura um conceito, onde os fatos acontecidos naquele jogo promovem a criação do conceito do conteúdo trabalhado. Já os jogos procedimentais fazem com o aluno apenas entenda o procedimento que deve ser adotado para realizar determinada tarefa ou ação relacionada à aprendizagem.

Cabe ao professor, conseguir diferenciar estes jogos conceituais, que estimulam o desenvolvimento cognitivo da criança – dos que apenas buscam o entretenimento da criança, buscando apresentar as técnicas para realizar determinada ação – jogos procedimentais.

Pretende-se que este trabalho possa servir como auxílio aos professores na diferenciação dos jogos conceituais e procedimentais. Possibilitando, também, a escolha de recursos que auxiliem na construção dos conceitos, mostrando o procedimento para resolução de determinados problemas trazidos pelo professor ou pelos próprios alunos. Crê-se que estes jogos devam estar ligados as vivências e ao cotidiano dos alunos, buscando a valorização dos conhecimentos prévios do educando.

Referencias:

- Becker, F. (2001) *Educação e Construção do Conhecimento*.
Silva, J. A. da. (2010) *Escola, complexidade e construção do conhecimento*, 168.
Smole, K. S.; Diniz, M. I.; Pessoa, N.; Ishihara, C. (2008) *Cadernos do Mathema: Jogos de matemática de 1º a 3º ano*, 116.