



Universidade de Brasília

Faculdade de Educação

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PARA A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Talita Madeira Cunha de Sant'Anna

Brasília

2014

Universidade de Brasília

Faculdade de Educação

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PARA A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Talita Madeira Cunha de Sant'Anna

Monografia apresentada à Comissão Examinadora da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia sob orientação da professora Teresa Cristina Siqueira Cerqueira.

Brasília

2014

TERMO DE APROVAÇÃO

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PARA A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia aprovada como requisito parcial para a obtenção do título de licenciatura em pedagogia à Comissão Examinadora da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília.

Aprovada pela banca formada pelos professores:

Teresa Cristina Siqueira Cerqueira (Orientadora)

Denise de Oliveira Alves

Inês Maria Marques Z. P. de Almeida

Brasília

2014

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos os professores que me ajudaram a trilhar meu caminho escolar e acadêmico.

Gostaria de destacar as professoras com quem tive o privilégio de trabalhar e aprender: Andreza Cristina Majdalani Lemos, Pâmella Araújo e Thayani Carvalho, que tiveram a paciência e a nobreza de me ensinar tudo o que sabiam, para que eu pudesse assim, construir a minha prática.

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer primeiramente a Deus, que me deu o dom da vida e que me possibilitou chegar até aqui.

Agradeço aos meus pais, Wagner José de Sant'Anna e Adriana Madeira Cunha, pela dedicação, cuidado e carinho durante todos esses anos, por serem minha base e me apoiarem em todos os momentos.

Aos meus irmãos, João Guilherme Madeira de Sant'Anna e Giovana Madeira Cunha de Sant'Anna, por caminharem sempre ao meu lado.

Agradeço ao meu marido Felipe Pessoa Pinheiro, por toda paciência, incentivo e companhia.

Agradeço também às minhas amigas Aline Ayala, Iara Faleiros, Raiane Sena, Rafaela Nunes e Tainá Coelho pela parceria, conselhos e força.

Agradeço à Banca Examinadora por aceitar participar deste momento tão significativo para mim e que trará contribuições para enriquecer o trabalho.

APRESENTAÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso de graduação de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília está dividido em três partes: memorial, monografia e perspectivas profissionais.

O memorial foi escrito discorrendo brevemente sobre o caminho traçado até aqui, no âmbito pessoal e profissional. Desde o meu nascimento até o presente momento de encerramento de curso.

A segunda parte, a monografia, conta com três capítulos. No primeiro capítulo, aborda-se o jogo, o brinquedo e a brincadeira. No segundo capítulo traça-se uma discussão sobre os jogos competitivos e cooperativos e apresentam-se brevemente algumas indicações de como se usar os jogos. No terceiro, trata-se especificamente sobre o brincar.

Na terceira parte apresentam-se as perspectivas profissionais, onde delinheiro meus sonhos e anseios para o futuro pessoal e profissional.

Para concluir, as considerações finais.

MEMORIAL

O momento em que se aproxima a conclusão de um curso superior é, inevitavelmente, uma oportunidade e um chamado à reflexão. O encerramento de mais um ciclo dessa longa caminhada escolar e acadêmica fez-me lembrar de tudo o que passei para que fosse possível chegar até aqui. Buscando na memória, procurei resgatar os fatos mais relevantes que me transformaram na pessoa que sou hoje.

Dito isso, começo com o meu nascimento, que ocorreu no dia oito de outubro de mil novecentos e noventa e um, na cidade de Brasília-DF, Brasil. Primeira filha de meus pais, Wagner José de Sant'Anna e Adriana Madeira Cunha de Sant'Anna, e primeira neta de meus avós Maria da Glória Cunha, Ismar Madeira Cunha, Antônio José de Sant'Anna e Lourdes Baltazar de Sant'Anna. Portanto, um bebê muito desejado e paparicado. Mas esse meu "reinado" durou pouco, pois quando estava com um ano e meio de idade, meu irmão, João Guilherme Madeira de Sant'Anna nasceu. Aprendi cedo a dividir: o colo, a atenção, os brinquedos, a comida, o quarto. Cresci rápido, pois mesmo com tão pouca idade, eu já era a "irmã mais velha", com todas as dores e delícias do título e sempre me senti como tal, ajudando minha mãe com o que fosse possível, cuidando e protegendo meu irmão.

Ao ingressarmos no Jardim de Infância, que era uma escola muito pequena, de bairro, situada no Cruzeiro Velho, bem próxima de onde morávamos, ficamos na mesma sala de maternal por alguns meses. Porém, por eu ser mais velha, fui logo passada para o Jardim I, onde encerrei o ano. Segui para o Jardim II e por fim, para o Jardim III, encerrando o meu ciclo na Escola Barquinho Amarelo. Senti um misto de emoções. Alegria e orgulho por já saber escrever, mas também um medo e uma tristeza por ter que me afastar dos amigos e ir para uma escola mais distante de casa.

Fui matriculada em uma escola da Asa Sul, porém, não me adaptei. Sentia-me insegura por estar tão longe de casa, em um lugar totalmente desconhecido e com pessoas tão diferentes. Perdi muito tempo de aula, até que meus pais conseguiram

uma vaga em uma turma de primeira série na Escola Classe 08 do Cruzeiro, localizada ao lado das Octogonais 7 e 8. Morávamos nesta última, o que facilitou muito minha aceitação e adaptação, pois fazia o trajeto de ida e volta andando junto com minha avó. Dava-me segurança saber que estava perto da minha casa, que não seria “esquecida” na escola, como era meu medo na escola anterior. É claro que minha família nunca me abandonaria, como de fato nunca aconteceu, mas a imaginação das crianças é fértil, e com a proximidade da moradia, esse fantasma desapareceu. Gostava muito da escola, dos colegas, dos professores, do ambiente. Era um colégio com espaço vasto, um terreno grande, muita área verde, parque, quadra poliesportiva, refeitório.

Como minha alfabetização tinha sido muito bem conduzida, já iniciei o primeiro ano sabendo ler e escrever, porém, era o que estava sendo ensinado aos meus colegas. Sentia-me repetindo o ano, e isto me deixava desmotivada. Minha professora, Edileuza, então, sugeriu aos meus pais que fizessem uma experiência de me deixar assistir às aulas do segundo ano como “aluna ouvinte”, sem compromisso. Eles assim fizeram. Comecei a frequentar as aulas e consegui acompanhar a turma. Passei então a cursar a segunda série naquele mesmo ano. Cheguei ao final do ano sem problemas, fui promovida ao terceiro ano e em seguida, ao quarto ano.

Chegava ao fim meu período na Escola Classe 08, que só atendia até o Ensino Fundamental I. Aquele misto de emoções me invadia novamente. Estava muito feliz pela conclusão de um ciclo, mas temerosa pelas mudanças que estavam acontecendo, tanto na vida escolar quanto familiar, pois minha mãe estava grávida de uma menina, minha irmã, Giovana.

Já estava mais crescida e confiante, porém a ideia de estudar novamente em um colégio longe da casa ainda causava-me certo desconforto. Fui estudar no Centro de Ensino Fundamental 04 de Brasília, situado na quadra 113 Sul. Era uma escola bem pequena, muito diferente da anterior, mas que tinha um ar de aconchego, pois pelo número reduzido de alunos, todos, inclusive a direção nos conhecia por nome. Isso deixou-me um pouco mais aliviada. Fiz amigos rapidamente, o que também ajudou bastante. Era tudo novidade! Uma escola nova, mais longe de casa. Agora eu ia de ônibus de escolar, não tinha mais apenas um professor e sim vários, de várias matérias.

Comecei a ter aulas Inglês, com as quais me identifiquei e tinha facilidade. Foi um período de mudanças, mas me saí bem, cheguei inclusive a ser considerada aluna destaque em três dos quatro bimestres. Ganhei “certificados” e lembrancinhas dos professores, que serviam de incentivo e enchiam a mim e a minha família de orgulho. Tive a oportunidade de estudar com professores maravilhosos. Destaco aqui, o professor Raul, de Geografia, que tinha um jeito todo particular de lecionar, que mesclava rigidez, com doçura e comédia; e a professora Sandra, de história, que foi quem me ensinou a preparar e apresentar seminários. Ela também era uma figura bastante caricata. Exigia empenho e dedicação em cada tarefa, porém tinha paciência para nos orientar até que déssemos o resultado que ela buscava. Cursei a quinta e a sexta série no período da tarde, pois estas eram oferecidas apenas nesse horário, enquanto a sétima e a oitava série só eram ofertadas pela manhã.

Cheguei à sétima série e então, mudei de período. Era um pouco mais complicado acordar cedo todos os dias, levando em conta que ainda ia de transporte escolar, o que demanda um tempo a mais. Foi uma série bem intensa para mim, que encontrei dificuldades com a introdução das matérias de física e química. As aulas eram ministradas pela mesma professora, em dias alternados, porém, nada do que ela falava fazia sentido para mim. Tive que estudar muito e contei com a ajuda do meu pai por diversas vezes na resolução de problemas e tarefas de casa. Sempre que podia, e por vezes cansado do trabalho, fazia um esforço para me ajudar a entender e solucionar minhas dúvidas. Dessa forma, consegui passar pela sétima série e chegar à oitava.

Foi um ano muito bom, de estudo intenso, pois além das aulas regulares, iniciei, no segundo semestre, um cursinho para um concurso de bolsas oferecido pelo colégio particular Notre Dame. Portanto, frequentava as aulas pela manhã no CEF 04 e três vezes por semana também assistia às aulas do cursinho no próprio Notre Dame. Dediquei-me bastante e como resultado, consegui uma bolsa de 80% (oitenta por cento) de desconto na mensalidade, ficando em vigésimo sétimo lugar entre mais de oitocentos concorrentes. Minha família ficou muito contente e orgulhosa, assim como eu.

Com isso, teve início o meu Ensino Médio. Tive receio por se tratar de uma instituição particular, porém, não senti qualquer tipo de dificuldade. Era o ano de dois mil e seis, e estava programada uma viagem para a cidade de Passo Fundo - RS como parte integrante do encontro da juventude Notre Dame, onde todos os colégios da rede iriam se reunir. Então, no dia oito de outubro, meu aniversário de quinze anos, todos os alunos participantes seguiram em um comboio de ônibus rumo ao Sul do país. Estávamos muito animados e ansiosos. A viagem foi longa, porém tranquila. Antes de chegarmos a Passo Fundo, paramos em Canela – RS para um delicioso café colonial que mais parecia um almoço servido às dez horas da manhã. Em seguida, fomos para Gramado – RS, conhecer uma fábrica de chocolates. Só então seguimos viagem. Ao chegarmos, fomos ciceroneados pelos pais dos alunos da unidade Notre Dame local. Eu e outra aluna de Brasília, a qual não tinha tido mais do que contato visual até então, ficamos com a mesma família. Eram pessoas muito simples, pais de uma menininha de seis anos e nos deram seu melhor. Melhores camas, toalhas, comida... Gente muito simpática e acolhedora. Uma ótima notícia, pois iríamos passar mais seis dias ali.

A semana foi agitada, com diversas atividades culturais realizadas dentro do colégio e a programação começava de manhã bem cedo, estendendo-se até a noite. Eram shows, palestras, oficinas, tudo acontecia simultaneamente e permitia-me passar o dia com meus amigos, além de fazer novos. Todas as refeições eram fornecidas pela escola e quando a noite chegava, as famílias nos buscavam para no outro dia começar tudo de novo. No penúltimo dia, assistimos ao show da banda Jota Quest, que foi realizado em um ginásio local. Já no último dia, houve uma confraternização em uma casa noturna. Estávamos esgotados, porém muito felizes e assim voltamos para Brasília com uma bagagem cultural recheada.

No segundo ano, permaneci na mesma escola, também com bolsa obtida através do mesmo concurso. Assim como no terceiro ano. Um ano bastante agitado, pois muitos eventos importantes estavam para acontecer. Por serem do último ano da escola, os alunos do terceiro ano eram responsáveis pela gincana, chamada GiND. As turmas de terceiro ano eram líderes, e precisavam fazer campanha para adquirir o maior número de integrantes dos demais anos para sua equipe. Além das campanhas,

feitas na hora do intervalo, também ocorriam os chamados “trotos”. Eram dias em que os alunos do terceiro ano se fantasiavam de temas pré-determinados: hippie, jogador de futebol, criança... Lembro-me como era divertido, e como todos, inclusive os professores entravam no clima descontraído.

Isso tudo acontecia no primeiro semestre, e em paralelo, havia a ansiedade da viagem de formatura para Porto Seguro – BA. A gincana ocorria antes das férias de julho. Havia diversas provas e tarefas a serem cumpridas na busca por pontos, que somados, definiriam a turma campeã. Logo depois das férias vinham as dúvidas, incertezas e a pressão sobre a terceira etapa do PAS (Programa de Avaliação Seriada) e o vestibular tradicional. Os simulados e provas ficaram mais intensos e frequentes, o ritmo de estudo se tornou mais puxado, mas a expectativa da viagem sempre rondava as conversas. Em outubro, finalmente a viagem aconteceu. Uma semana de descanso, longe dos pais, da escola, das preocupações e com muita diversão.

Ao voltarmos, o choque de realidade foi grande, afinal, estávamos no final do ano, com as provas batendo à porta e o encerramento do quarto bimestre estava próximo. Era a última chance para aqueles que estavam em perigo de reprovação. Sentimento que eu nunca soube o que era, pois nunca passei por isso, mas acompanhava de perto a aflição de muitos amigos. Passado o sufoco das provas finais, veio o refresco da formatura. Por ser uma escola católica, tivemos uma missa em ação de graças e no dia seguinte ocorreu a Colação de Grau, em uma cerimônia digna de formaturas de graduação. Alguns dias depois, tivemos o baile. Foi um evento grandioso, com direito a trajes de gala, valsa, buffet, muitas fotos e muita felicidade: nossas, dos formandos, pelo encerramento de um ciclo, concluído com louvor e a ambição de chegar ao ensino superior; e de nossos familiares, pelo orgulho e a sensação de “missão cumprida” até então.

Infelizmente não obtive sucesso no PAS, o que foi muito frustrante para mim, pois tive que ver muitos amigos conseguindo e eu ficando para trás. Foi um momento difícil, porém, motivador. Tive a certeza de que precisaria me esforçar ainda mais para alcançar meu objetivo de me tornar estudante da Universidade de Brasília, assim como meu pai havia sido. Com o apoio da minha família, iniciei uma busca por cursinhos pré-

vestibular, até que me decidi pelo Obcursos (atual Grancursos). Começava ali, no primeiro semestre do ano de dois mil e nove, um dos períodos mais cansativos que já enfrentei. Todas as manhãs eram de aulas presenciais, com diversas matérias todos os dias. As tardes eram de mais estudos e revisões. Os finais de semana eram quase que exclusivamente dedicados aos estudos também. Mas o esforço valeu a pena. No dia dezessete de julho desse mesmo ano, dia do aniversário meu pai, saiu o resultado do vestibular e para minha alegria e de toda a minha família, eu havia passado e era agora a mais nova caloura do curso de Pedagogia da UnB.

O segundo semestre desse ano foi muito diferente do primeiro. Não havia mais a pressão (principalmente interna) do vestibular, a rotina de estudos ficou mais tranquila e eu estava realmente vivendo tudo o que imaginei dentro da Universidade. Adaptei-me bem a essa nova fase e continuei trilhando meu caminho acadêmico. Quando estava cursando o quinto semestre do curso, iniciei meu primeiro estágio não obrigatório no Centro Educacional Maria Auxiliadora, na Asa Sul, como auxiliar em uma turma de maternal. Confesso que senti um pouco de dificuldade em levar o conhecimento obtido na faculdade para o trabalho em sala de aula, porém, com o passar do tempo e com o apoio da professora regente, fui me sentindo mais segura e confortável. Foi extremamente importante ter a oportunidade de estar em contato direto com o ambiente escolar, afinal, era meu objetivo trabalhar como professora. Era agosto de dois mil e onze. Permaneci lá até dezembro do ano seguinte.

Em maio de dois mil e treze, iniciei um segundo estágio na Escola Canadense Maple Bear, localizada no SIG (Setor de Indústrias Gráficas), também como auxiliar de uma turma de maternal, chamada de “Toddler” (do Inglês, pode ser traduzido como: criança que está dando seus primeiros passos). Foi uma experiência inesquecível, incrivelmente enriquecedora, pois além do viés educacional, havia também o desafio por se tratar de uma escola bilíngue. O dia a dia da sala de aula era encantador, e ao final do ano, constatando que aquelas crianças tão pequenas tinham conseguido absorver o conhecimento em uma segunda língua gerava um sentimento de orgulho em todos os envolvidos nesse processo.

Trabalhei lá até março de dois mil e quatorze, quando dei início a um terceiro estágio, no Colégio Maristinha Pio XII, situado na L2 Sul. Dessa vez, como auxiliar de uma turma de Infantil 3, composta por crianças de três para quatro anos, portanto, um pouco mais velhas do que eu estava acostumada. Encarei como um novo desafio, porém, não tive grandes dificuldades e continuo lá atualmente.

Ao longo de toda essa minha trajetória cursei disciplinas muito interessantes e que de fato me ajudaram na prática escolar, porém, uma em especial me chamou a atenção. Foi a disciplina de Atividades Lúdicas em Início de Escolarização, com o professor Antônio Villar Marques de Sá, no primeiro semestre de dois mil e treze. Através dela, pude conhecer mais sobre o universo lúdico, além de atividades para serem desenvolvidas com as crianças afim de introduzir conteúdos de maneira mais leve e descontraída, chamando assim a atenção e estimulando o interesse dos alunos pelo conhecimento. As aulas do professor Villar proporcionaram-me uma experiência nova no que se refere à prática pedagógica, pois apesar de os jogos e o lúdico já fazerem parte do cotidiano de sala de aula, principalmente pelo fato de que eu só havia trabalhado com crianças bem pequenas, nunca tinha parado para refletir em um sentido mais profundo na utilidade e destinação desses recursos.

Ter a oportunidade de conhecer diversos tipos de jogos, suas funções, características, e por fim, de criar um jogo que contemplasse tudo o que eu havia estudado ao longo do semestre foi transformador e com certeza, abriu um novo horizonte, a ponto de despertar meu interesse em saber mais e fazer dos jogos meu tema para o presente trabalho.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PARA A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

“Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança” (Vygotsky , 1999:12)

RESUMO

O jogo é um instrumento que precisa estar presente no contexto da sala de aula, pois pode mudar direta ou indiretamente a relação professor-aluno, pois através dele, as crianças se divertem, aprendem a conviver, aprendem a fazer, aprendem a ser e aprendem a aprender. A escola pode permitir que o aluno amplie sua visão mundo, e o papel do professor é de ser um facilitador da aprendizagem, não entregando-lhe tudo em mãos, mas ajudando-o a compreender seu papel de cidadão. O jogo tem características integradoras, que ajudam no desenvolvimento emocional, cognitivo, e tem extrema importância na socialização do aluno com a sociedade. O presente trabalho traz a temática dos jogos aplicados no sentido de auxiliar o trabalho do professor, na busca por um processo de aprendizagem mais rico, lúdico e significativo. Fazendo um apanhado bibliográfico, observam-se as potencialidades que esse recurso pode oferecer quando explorado com objetivo e intencionalidade. Neste trabalho aponta-se e defende-se a utilização dos jogos para a aprendizagem na educação infantil como princípio metodológico para as atividades curriculares, oferecendo possibilidades para uma prática pedagógica que desperte o interesse do aluno e que desenvolva suas potencialidades e habilidades, contribuindo para o seu convívio na escola e na sociedade.

Palavras-chave: jogos, educação, aprendizagem.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
CAPÍTULO I	3
1.1 JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA.....	3
1.2 CARACTERÍSTICAS DO JOGO	6
CAPÍTULO II	9
2.1 JOGOS E APRENDIZAGEM.....	9
2.2 OS JOGOS E AS HABILIDADES OPERATÓRIAS.....	10
2.3 JOGOS COMPETITIVOS E JOGOS COOPERATIVOS	13
2.4 COMO USAR OS JOGOS	14
2.5 QUANDO USAR OS JOGOS.....	18
2.6 JOGOS E PROJETOS.....	19
2.7 ELABORANDO O PROJETO PARA A UTILIZAÇÃO DO JOGO.....	20
CAPÍTULO III	26
3.1 O BRINCAR	26
3.2 O PAPEL DO PROFESSOR	28
CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
PERSPECTIVAS PROFISSIONAIS.....	31
REFERÊNCIAS.....	32

INTRODUÇÃO

Este trabalho, de natureza teórica, preocupa-se em discutir sobre os jogos para a aprendizagem na educação.

Morin (2001) aponta para uma resistência por parte de alguns educadores em utilizar o jogo em sala de aula, pois muitos deles ainda têm a concepção de que isto é uma perda de tempo, e preferem aderir aos métodos rotineiros como, por exemplo, os livros didáticos, quadro e giz, não explorando os demais recursos que possam construir de maneira significativa os quatro pilares da educação (aprender a ser, aprender a fazer, a saber, e aprender). Morin (2001) ainda afirma que o professor precisa ser flexível e trabalhar para que haja uma transformação no ensino.

O jogo que tenha objetivo irá desenvolver as habilidades da criança, pois no ato do brincar ela desenvolve suas funções cognitivas, sociais e emocionais espontaneamente. Os professores podem utilizar-se desta estratégia, por exemplo, para despertar o interesse do aluno em ir à escola.

Não podemos deixar que o jogo seja menosprezado, pois ao brincar as crianças constroem a noção de limites, regras, aprendem a lidar com fracasso e com o perder. O jogo também pode contribuir para o desenvolvimento psicomotor dependendo da finalidade.

Os educadores devem ser os agentes socializadores, auxiliando no estabelecimento das regras e trabalhando valores como o amor, a amizade e o companheirismo, e entre outros. Deve haver intencionalidade, pois não basta disponibilizar o brinquedo ou a brincadeira, é preciso buscar alcançar um objetivo.

Diante do exposto, este trabalho apresenta os seguintes objetivos:

Objetivo Geral

- Analisar a importância dos jogos para a aprendizagem na educação infantil.

Objetivos Específicos

- Apresentar o jogo como forma de apresentação e fixação de conteúdos;
- Discutir sobre jogo e brincadeira que favoreçam a aprendizagem

CAPÍTULO I

1.1 JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA

O jogo é um recurso que auxilia os professores motivando e aproximando-os dos alunos. Através do jogo pode-se trabalhar a realidade e lúdico, o contato com as culturas regionais, e abre-se um espaço para a imaginação e a criatividade. De acordo com Trifu, (apud Kishimoto 2002, p.11):

“O jogo é uma realidade móvel, que se metamorfoseia conforme a realidade e a perspectiva do observador e do jogador. Por tais razões é necessário considerar o contexto no qual está presente o fenômeno, a atitude daquele que joga e o significado atribuído ao jogo pelo observador.”

Por meio do jogo a criança tem a possibilidade de se distanciar da realidade e criar o seu próprio mundo. Jogar é viver em constante harmonia consigo mesmo e a criança tem a fantasia de viver em um universo que ela imaginou.

O brinquedo tem a função de desenvolver a imaginação que já é fértil nas crianças. Segundo o dicionário Aurélio (1.983, apud Kishimoto, p.7) o termo “brinquedo” pode significar: “objeto para brincar; brincadeira”. Ajuda na criatividade, pois uma criança que brinca de boneca pode imaginar que esta é sua filha, ou sua amiga, e a partir daí criar uma história que reproduza comportamentos que ela experienciou, por exemplo. Os brinquedos de encaixe ajudam na coordenação motora fina e contribuem para as funções cognitivas como a concentração e resolução de problemas.

A brincadeira é muito importante para o desenvolvimento sócio-cultural, pois permite que a criança interaja com o outro, observando e sendo observada, expondo-se e permitindo que o outro também o faça. Segundo WajsKop,(1.995,p.33) ”A brincadeira infantil pode constituir-se em uma atividade

em que as crianças, sozinhas ou em grupo, procuram compreender o mundo e as ações humanas nas quais se inserem cotidianamente”. As brincadeiras fazem com que a criança se solte espontaneamente e criem seu próprio universo de acordo com a realização das atividades. Segundo Kishimoto (2002, p.1)

“A variedade de jogos conhecidos, como faz-de-conta, simbólicos, motores, sensórios – motores, intelectuais ou cognitivos, de exterior, de interior, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adulto, de animais de salão e inúmeros outros, mostra a multiplicidades de fenômenos incluídos na categoria jogos. A perplexidade aumenta quando observamos diferentes situações receberem a mesma denominação.”

Para brincar, às vezes é preciso de algo que desperte o interesse da criança pela brincadeira e o brinquedo traz esse viés para o aluno, pois estimula a concentração, a atenção, ajuda no desenvolvimento e na aprendizagem da criança, e é fonte para o conhecimento. Os brinquedos e as brincadeiras como recurso pedagógico enriquecem a construção do saber aliados aos métodos tradicionais.

Na língua portuguesa, o sentido usual de brinquedo e brincadeira permite que os classifiquem como sinônimos, conforme diz Kishimoto (2002, p. 7):

“Para evitar essa indiferenciação, brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogo infantil para designar tanto o objeto e as regras do jogo. (brinquedo e brincadeira).”

Dá-se o nome de “jogo” quando há uma ação lúdica requerida pelo material que será utilizado como: dominó, cartas de baralho e xadrez, pois estes trazem

regras estruturadas externas. O Brinquedo pode ser utilizado de várias maneiras pela criança, depende de como ela manuseará o objeto.

O objetivo da utilização do brinquedo pedagógico é que ele provoque a aprendizagem significativa, estimule a construção do conhecimento, desperte o desenvolvimento de uma habilidade operatória, e auxilie na compreensão do indivíduo na sociedade e na cultura que ajudam a construir suas ideias.

Por isso a importância de profissionais qualificados e que tenham o conhecimento das diferenças dos termos “jogo”, “brinquedo” e “brincadeira” para que se trabalhe de maneira adequada com os jogos na sala de aula, ajustando o conteúdo aos termos citados acima, pois o jogo, o brinquedo e a brincadeira desempenham um papel social, cultural e afetivo para o desenvolvimento das funções operacionais, concreta, cognitiva e emocional na criança. Kishimoto (2002, p. 143) assinala que a criança quando brinca não tem nenhuma preocupação com o que acontecerá. É o prazer que as envolve para a exploração da brincadeira.

A utilização da brincadeira para o desenvolvimento da criança pode ser feita desde cedo, ainda quando bebê, pois a criança a partir do seu nascimento começa a se desenvolver com a ajuda principalmente da figura de mãe que ela tenha. Alguns psicólogos falam sobre a importância desta figura no desenvolvimento da criança. Segundo Bruner (s.d apud Kishimoto,2002,p. 142) “as brincadeiras entre mãe e filho dão significados aos gestos e permitem que a criança decodifique contextos e aprenda a falar”. O objeto também é muito importante para ajudar no desenvolvimento da brincadeira. Segundo Kamii e Drevies (1.991, p. 19) “[...] Se não houver ação voluntária, não haverá conhecimento para a criança”. Para que a haja um bom desempenho da criança na brincadeira é preciso que ela tenha vontade de participar e goste da brincadeira.

A relação entre o jogo e o objeto é extremamente importante durante o desenvolvimento da criança. Para Piaget “o jogo é crucial no desenvolvimento da criança, e quanto menos idade tiver a criança mais crucial é o jogo”, daí a

importância do comprometimento do professor no cuidado desde a escolha até a aplicação do jogo.

1.2 CARACTERÍSTICAS DO JOGO

O jogo possui características como, simbólico, regado, voluntário, entre outros, para auxiliar no desenvolvimento da criança e para serem utilizados na educação infantil. É importante que a pessoa que irá utilizar o jogo seja qualificada e saiba como, quando e qual jogo utilizar em sala. Segundo Freinet:

“A educação que damos deve gravar-se na criança para toda a vida, porque senão não será mais que um verniz espalhado num metal que não fundimos nem forjamos para lhe dar as marcas e as formas essenciais para aquilo a que se destina.” (1977, apud Venâncio e Freire, 2005, p.7).

É notório que o jogo tem a capacidade transformar o humor da criança, muda o rostinho daquela criança tímida, provoca risos e outras manifestações de alegria, embora também apresente o viés da derrota, indispensável para se trabalhar com o sentimento de frustração. Observe o que diz Kishimoto, (2002, p.4):

“Embora predomine, na maioria das situações, o prazer como distintivo do jogo, há casos em que o desprazer é o elemento que caracteriza a situação lúdica. Vygotski é um dos que afirmam que nem sempre o jogo possui esta característica porque em certos casos há esforço e desprazer na busca do objetivo da brincadeira. A psicanálise também acrescenta o desprazer como constitutivo do jogo, especialmente ao demonstrar como a criança representa em processos catárticos, situações extremamente dolorosas.”

Quando a criança brinca, começa a mostrar de maneira espontânea o seu interesse pela brincadeira. Pulos, risos e correria são exemplos disso. A brincadeira torna as aulas mais alegres, afinal, qual a criança que não gosta de brincar? É importante que exista a ação voluntária da criança para que seja algo leve e prazeroso, e não apenas mais uma obrigação. Segundo Kishimoto (2002, p. 4) “[...] Só é jogo quando a ação voluntária do ser humano está presente”. É preciso que a criança se sinta livre na hora de jogar, para que não haja barreiras no seu desempenho.

Nesse contexto, é importante ressaltar uma das características mais marcantes nos jogos: as regras. Sem elas não há jogo, pois são responsáveis por orientar até onde a criança pode ir, o que ela deve ou não fazer, trabalhando assim os limites, a superação, o emocional e o social. Existem regras explícitas, como num jogo de futebol ou de xadrez e regras implícitas, como no “faz-de-conta”, onde as crianças vão construindo-as ao longo da brincadeira.

Através do jogo as crianças têm a oportunidade organizar as questões de espaço, tempo e eleger suas regras. Huizinga, Caillois (1.967 apud Kishimoto, 2002, p.4) apontam como características do jogo: “a liberdade de ação do jogador, a separação do jogo em limites de espaço e tempo, a incerteza que predomina o caráter improdutivo de não criar nem bens nem riquezas e suas regras”.

Com o jogo, a criança permeia uma possibilidade de tempo e espaço em que a ação ali empregada na prática é de seu domínio, ou seja, ela é sua própria guia, ela age em função da sua própria iniciativa. O mesmo provoca na criança um elemento muito importante: a autonomia. Nas brincadeiras a criança tem a liberdade de escolher, ou seja, tomar decisões.

É importante que o professor da educação infantil entenda a importância de a criança ter liberdade para correr, brincar, rir, pular, de também jogar por jogar e não por obrigação. Essa espontaneidade da criança é que estimula a sua ação criativa. Deve-se enfatizar que o jogo precisa ser desenvolvido de acordo com a faixa etária da criança. São traços que distinguem o jogo segundo Christie (1.991b, apud Kishimoto 2002, p. 5 e 6):

“As situações de jogo caracterizam-se por um quadro no qual a realidade interna predomina sobre a externa. O sentido habitual é ignorado por um novo. São exemplos de situação em que o sentido não é literal: o ursinho de pelúcia servir como filhinho e a criança imitar o irmão que chora; Efeito positivo ____ O jogo é normalmente caracterizado pelos signos do prazer e da alegria. Entre os sinais que exteriorizam a presença do jogo estão os sorrisos. Quando brinca livremente e se satisfaz, nessa ação, a criança demonstra por meio do riso. Esse processo traz inúmeros processos positivos na dominância corporal, moral e social da criança.”

Assim, é possível identificar a importância do jogar para as crianças e o que caracteriza o jogo, sendo uma ação livre. O prazer (ou desprazer), a liberdade de escolha e a aquisição de regras favorecem o ensino de conteúdos escolares, estimulam a criatividade, resgatam emoções e liberam energia. Essas características ajudam a demonstrar como é importante conhecer e entender o porquê da utilização dos jogos na educação infantil.

CAPÍTULO II

2.1 JOGOS E APRENDIZAGEM

É possível perceber que durante muito tempo o ensino foi visto como uma transmissão de conhecimento. O aluno era um receptor de conteúdo e o professor o transmissor de informações. A aprendizagem ocorria por meio de repetições que o aluno precisava memorizar e aqueles que não as absorviam eram responsáveis pelo seu próprio fracasso. Segundo Antunes (1998, p.36):

“Durante muito tempo confundiu-se “ensinar” com “transmitir” e, nesse contexto, o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor não necessariamente presente nas necessidades do aluno. Acreditava-se que toda aprendizagem ocorria pela repetição e que os alunos que não aprendiam eram responsáveis por essa deficiência e, portanto merecedores do castigo da reprovação”.

O ensino tradicional ainda é utilizado, e traz resultados em alguns casos, visto que há maneiras diferentes de se aprender. Porém, está claro que o professor tem responsabilidade em parte do desempenho do aluno.

Com o passar do tempo, foram pensados novos métodos e o aluno passou a ser visto com outros olhos e percebeu-se que o ensino poderia ser trabalhado a partir do interesse do mesmo, passando assim a responsabilidade da aquisição de conhecimento do aluno também à competência do professor. Para Antunes (1998, p. 36) “Seu interesse passou a ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas experiências e descobertas, o motor do seu progresso de aprendizagem e o professor um gerador de situações estimuladoras e eficazes”.

A partir daí, o jogo passou a ocupar um espaço importante para a aprendizagem, pois estimula o interesse do estudante. O jogo é um suporte para a aprendizagem, quando utilizado de maneira que busque alcançar um objetivo e

fazê-lo com planejamento, onde as habilidades da criança sejam trabalhadas. Segundo Kishimoto (2002, p.149) “O jogo elaborado, prolongado, variado é mais útil para o ser humano que o estereotipado, vazio e descontínuo”. Um jogo vazio, é um jogo sem função, torna-se apenas algo para preencher tempo.

De acordo com Brougere (1975 apud Kishimoto, 2002 p. 147) “O jogo é também uma forma de socialização que prepara a criança para ocupar um lugar na sociedade adulta”. Por meio do jogo a criança tem a possibilidade de estar em contato com outras crianças e vai aprendendo a se comportar e se expressar no mundo de acordo com os valores e cultura adquiridos no meio em que está inserida.

O jogo pode ajudar a criança na questão da disciplina, pois ela aprende a respeitar os limites e obedecer às regras. Havendo o despertar do interesse, a criança se sente estimulada e começa então a transformação, a construção da identidade, o prazer, o gostar de fazer e o gostar de jogar. Segundo Lopes (1.997, p.35) “o jogo para a criança é um exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, e este é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades”.

2.2 OS JOGOS E AS HABILIDADES OPERATÓRIAS

Os jogos são desenvolvidos com o objetivo de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e desenvolver uma das habilidades operatórias. Segundo o artigo Habilidades Operatórias na Educação Infantil, de Antunes (2000) “Com a finalidade de auxiliar o aluno a desenvolver seu pensamento e explorar todas as dimensões de suas inteligências múltiplas, é necessário conceber o desenvolvimento das habilidades operatórias como um processo contínuo”. No quadro abaixo podemos observar as inteligências e as linhas de estimulação. (Habilidades a serem desenvolvidas):

INTELIGÊNCIAS	LINHAS DE ESTIMULAÇÃO
LINGUISTICA	Vocabulário - fluência verbal - gramático - alfabetização – memória verbal.
LÓGICA - MATEMÁTICA	Conceituação - sistema de numeração - operação e conjunto - instrumento de medida - pensamento lógico.
ESPACIAL	Lateralidade - orientação espacial - orientação temporal – criatividade - alfabetização cartográfica.
MUSICAL	Percepção auditiva - discriminação de ruídos - compreensão de sons - discriminações de sons - estrutura rítmica.
CORPORAL	Motricidade e coordenação manual - coordenação motora e tátil.
NATURALISTA	Curiosidade – exploração – descoberta – interação – aventuras.
PICTÓRIA	Reconhecimento de objetos - reconhecimento de cores - reconhecimentos de formas e tamanhos - percepção de fundo - percepção viso-motora.
PESSOAL	Percepção corporal - autoconhecimento e relacionamento pessoal - administração das emoções - ética e empatia - automotivação e comunicação interpessoal.

Fonte: Antunes, 2002.p.39

A aprendizagem significativa está centrada em como a criança aprende. A apresentação dos objetos é muito importante, pois a criança começa a manuseá-los, sentir sua textura, o formato, para que cada sentido seja estimulado. Na observação, a criança retém o conhecimento. O professor deve se preocupar com algumas questões na hora de escolher o jogo, tais como: o tipo de jogo, o público-alvo, como trabalhar, por que o jogo será trabalhado e principalmente, o objetivo da utilização.

É interessante que se busque trabalhar o maior número de habilidades para que a criança tenha uma aprendizagem significativa. O artigo “As Habilidades Operatórias na Educação Infantil” (2005), do site Portal Educação elenca algumas habilidades:

- HABILIDADE – Observar - Perceber a realidade, entender e focalizar um objeto, identificando-o conforme seu valor conceitual. Maneira de desenvolver a percepção de detalhes e do todo.
- HABILIDADE – Conhecer - Ter noção de algo, sendo capaz de proceder à distinção e à avaliação. O conhecimento dos objetos e do espaço está relacionado ao conhecimento das pessoas.
- HABILIDADE – Compreender - A verdadeira compreensão se opõe à memorização. Quem memoriza retém o conhecimento de forma mecânica e, portanto, não aplica ou transfere o que foi apreendido; quem compreende se apropria e constrói o conhecimento, associando-o a outros que já possuía.
- HABILIDADE – Comparar - Examinar dois ou mais objetos com a intenção de distinguir relações, semelhanças e diferenças.
- HABILIDADE – Separar/Reunir - Compor conjuntos ou sistemas a partir de elementos dados; estabelecer função das partes: agrupar e separar; congregar, conglomerar. Essa habilidade operatória requer o pleno domínio da compreensão.
- HABILIDADE – Consultar/Conferir - Estimular o aluno a conferir certos padrões de disposição e características de objetos. Se todas estas habilidades forem estimuladas e desenvolvidas, mobilizarão as operações mentais e

ajudarão a construir uma aprendizagem verdadeira e significativa.

Todos têm alguma habilidade e cabe ao professor buscar desenvolvê-la com os jogos. Segundo Antunes (2002, p.38):

“Entende-se por habilidade operatória uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que ajude a construir conexões.”

Ter a consciência de conduzir o processo de maneira que favoreça o desenvolvimento das habilidades já existentes em cada aluno, traz para a figura do professor a responsabilidade de pensar na escolha dos jogos e brincadeiras que atendam a essa necessidade.

2.3 JOGOS COMPETITIVOS E JOGOS COOPERATIVOS

Numa sociedade onde a competição está presente com frequência, torna-se indispensável a utilização dos jogos competitivos como forma de preparação para desafios maiores. No jogo competitivo cada indivíduo ou grupo trabalha em função do sucesso próprio. Segundo Neves (2007) “A essência de competir não é exterior ao jogo, é inerente a ele”.

Já no jogo cooperativo todos trabalham juntos, se ajudando. Há um espírito de união. De acordo com Orlick, (1989, apud Maia; pinto, 2007) “[...] Nos jogos cooperativos todos cooperam e todos ganham estes jogos, eliminando o medo e o sentimento de fracasso. O principal objetivo seria criar oportunidades para o aprendizado prazeroso”.

O espírito de cooperação e união é característica marcante deste tipo de jogo, pois nele todos têm participação e todos têm o comprometimento de ajudar aos outros.

No quadro abaixo, observe as comparações entre Jogo Competitivo e Jogo Cooperativo segundo o artigo “Jogos Competitivos e Jogos cooperativos” (s.d)

Jogos Cooperativos	Jogos Competitivos
Visão de que "tem para todos".	Visão de que "só tem para alguns".
Objetivos comuns.	Objetivos exclusivos.
Ganhar COM o outro.	Ganhar DO outro.
Jogar COM.	Jogar CONTRA.
Descontração.	Tensão.
A vitória é compartilhada.	A vitória é somente para alguns.

Fonte: <http://www.edicoegil.com.br/Educador/Jogoscoop.html>

O jogo terá um caráter competitivo ou cooperativo dependendo da maneira que o professor conduzir, pois cada jogo tem suas regras e são elas que vão orientar a maneira de jogar.

2.4 COMO USAR OS JOGOS

Os jogos podem servir como passatempo em alguns casos, em momentos que é preciso deixar que as crianças fiquem mais à vontade, porém, quando há uma intencionalidade a ser trabalhada, o jogo se torna algo com mais sentido. Para a utilização dos jogos é necessário que o mesmo desperte no aluno o interesse. É muito importante que o professor observe a adequação do jogo à faixa etária. Segundo Antunes, (2002 p.41) “Jogos extremamente fáceis ou cuja solução se coloque acima da capacidade de solução por parte do aluno causam seu desinteresse e, o que é pior, sua baixa estima, associada a uma sensação de incapacidade ou fracasso”.

O professor deve adotar uma postura problematizadora, buscando desafiar a inteligência do aluno e procurando atribuir conhecimento, sempre respeitando seus limites. Não se esquecendo da importância da escolha do jogo, pois o mesmo proporciona ao aluno a motivação de buscar seus novos caminhos. É preciso cronometrar o tempo de jogo para que o aluno não se desanime em um jogo muito extenso, pois a criança pode perder o interesse, é preciso que o jogo tenha começo, meio e fim. “O jogo jamais pode surgir como ‘trabalho’ ou estar associado a alguma forma de sanção. Ao contrário, é essencial que o professor dele se utilize como ferramenta de combate à apatia e como instrumento de inserção e desafios grupais”. Antunes, (2002, p.41)

Existem jogos para muitas disciplinas e que podem ser usados para explicar os temas transversais que constam nos PCN's. Observe no quadro abaixo como utilizar os jogos no currículo:

Currículo – temas transversais – JOGOS OPERATÓRIOS

DISCIPLINAS

Língua portuguesa – Ampliar o uso da linguagem para facilitar a expressão, diferenciar o conteúdo das mensagens, compreender textos escritos e orais, descobrir a variedade e diversidade da língua falada no país, construir imagens diversas com as palavras e transformar a linguagem em instrumento para a aprendizagem. *Jogos que explorem a inteligência lingüística, espacial, pessoal e pictórica.*

Educação Física – Desenvolver em diferentes planos a motricidade e a linguagem corporal, estabelecendo relações equilibradas e construtivas com outras pessoas. Conhecer as várias formas de manifestações culturais do país expressa através de danças e rituais folclóricos e assumir conhecimento do corpo e de suas limitações, como estratégias de construção de forma de vida mais saudável. *Jogos que explorem a inteligência Cinestésico – corporal pessoal e naturalista.*

Ciências Naturais – Entender a natureza como um todo dinâmico e como um

conjunto complexo de seres e ambientes, incluindo o homem e perceber sua atuação como agente transformador da paisagem. Compreender e empregar conceitos científicos. *Jogos que explorem o aprofundamento do conhecimento, lógico matemático e naturalista.*

Matemática – Identificar os conhecimentos matemáticos como um dos meios para o conhecimento do mundo, transformar os domínios numéricos e geométricos abstratos em percepções concretas, resolver problemas e desenvolver formas de raciocínio e processos de indução, dedução e exploração das habilidades dedutivas e estimativas. Jogos que explorem lógicas-matemáticas, musical e espacial.

História – Identificar no próprio grupo os fundamentos da historicidade do ambiente, perceber o espaço em que vive como portador de outras características em outros tempos, localizar eventos em uma seqüência temporal e explicar o presente através de analogias com o passado. Observar as mudanças e o sentido da permanência de valores. *Jogos para explorar a inteligência musical, cinestésico- corporal e espacial.*

Geografia – Conhecer o espaço geográfico e construir conexões que permitam ao aluno perceber a ação do homem em sua transformação e em sua organização, perceber a paisagem como integrada como elementos naturais e humanos e identificar na paisagem o sentido lugar e da paisagem. Alfabetizar cartograficamente. *Jogos que estimulem as inteligências espaciais, pessoais e naturalistas.*

Artes – Expressar-se em artes, articulando a percepção, a imaginação, a emoção e a reflexão. Descobrir novas linguagens, interagir com diferentes materiais e instrumentos e identificar a arte como expressão de uma cultura deste e de outros tempos. *Jogos estimuladores das inteligências pictóricas.*

Os temas não constituem novas áreas, menos ainda, novas disciplinas curriculares, e assim pressupõe um tratamento integrado pelas diferentes áreas, e, portanto, uma concreta interdisciplinaridade, o trabalho sistemático e contínuo

com os mesmos exige que os professores e, principalmente, a escola, reflitam e atuem na educação de valores e atitudes garantindo que a perceptiva político – social se expressem diretamente no trabalho político pedagógico, influencie a definição dos objetivos educacionais e garantam as funções epistemológicas de todos os conteúdos em todas as áreas. Além disso, o trabalho com esses temas sugere a toda equipe docente uma mudança e mais ativa aproximações de suas relações com o alunado e a inclusão de um trabalho sistemático e contínuo em toda a escolaridade.

TEMAS TRANSVERSAIS:

Meio ambiente - Dominar noções básicas sobre o meio ambiente e perceber relações que alteram a organização das formas de vida no espaço terrestre. Posicionar-se de forma crítica e construtiva diante do respeito à natureza e dominar métodos de mobilização para a conservação ambiental. *Jogos para estimular as inteligências espaciais e naturalistas.*

Ética – Entender o conceito de justiça e basear o quadro de valores e referências na equidade e na construção de uma sociedade justa. Adotar atitudes solidárias e cooperativas de repúdio as injustiças sociais. Compreender o consumismo e estabelecer limites às efetivas necessidades pessoais e sociais. *Jogos estimuladores da inteligência pessoal e, sobretudo da interpessoal.*

Saúde – Entender a saúde como um direito de toda a sociedade e compreender que é a mesma produzida nas relações das pessoas como um meio físico e social identificando fatores de risco e construindo hábitos e condutas que valorizem a autoestima e a qualidade de vida física e emocional. *Jogos estimuladores das inteligências espacial, lingüística e pessoal.*

Pluralidade cultural – Conhecer a diversidade do patrimônio cultural Brasileiro, reconhecendo a diversidade como direito dos povos e dos indivíduos. Repudiar as formas de discriminação por raça, crença, credo e sexo. *Jogos estimuladores da inteligência espacial e pessoal.*

Orientação sexual – Respeitar a diversidade de comportamentos relativos à sexualidade, desde que se garanta a integral dignidade do ser humano. Conhecer o corpo e expressar sentimentos que edifiquem a autoimagem, mas que respeite a identidade do outro. Aprimoramento da ética e da empatia. *Jogos estimuladores das inteligências pessoal e cinestésico- corporal.*

Trabalho e consumo – Possibilitar a plena compreensão de que o trabalho e o consumo não se impõem ao homem como o desafio para a sua sobrevivência, mas como uma necessidade de construção pessoal e social. O tema deve levar os alunos a desenvolverem a capacidade de se posicionar frente às questões que interferem na vida coletiva e compreender as relações entre autonomia e autoridade, discutindo os valores e normas que envolvem o valor do trabalho e a importância do consumo como instrumento de integração social. *Jogos estimuladores das inteligências pessoal, linguística, pictórica, musical e cinestésico-corporal.*

Fonte: Antunes, (2002,p.44)

Nota-se, que são propostas sugeridas para dar um suporte ao professor na sala de aula e novas ideias para os conteúdos desses parâmetros, além de uma forma para intensificar o uso dos jogos estimuladores nos componentes curriculares.

2.5 QUANDO USAR OS JOGOS

É muito importante conhecer o aluno e sua realidade para a utilização do jogo. A programação deve ser favorável, o jogo deve despertar o interesse do aluno, e o mesmo precisa ter alcançado a maturidade exigida para superar os desafios impostos pelo jogo. Antunes (2002, p.40) destaca desta maneira:

“O jogo somente tem validade se usado na hora certa e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o

aluno revele maturidade para superar seu desafio e nunca quando o aluno revelar cansaço pela atividade ou tédio pelos seus resultados.”

Para utilizar o jogo é necessário que o professor o conheça bem e tenha qualificação para adaptá-lo em sala de aula, pois o jogo educativo precisa desencadear o interesse do aluno e deve gerar resultados. Quando o professor escolher um jogo para dar suporte ao seu conteúdo, primeiramente terá que pensar um objetivo, uma finalidade. Ele deve procurar uma maneira em que todos participem e que estimule as inteligências de forma satisfatória e adequada.

2.6 JOGOS E PROJETOS

O ato de planejar, projetar uma ideia, está presente em muitas etapas de nossas vidas: no dia a dia, no casamento, na escola, na empresa... É preciso pensar com antecedência para que tudo aconteça de maneira coerente e adequada ao que buscamos. Segundo Satucci:

“A ideia de projeto faz parte da constituição do ser humano consciente de sua condição de incompletude, de sujeito inacabado, em constante busca de atingir seus objetivos e buscar respostas às suas questões. Projeto é uma construção própria do ser humano que se concretiza a partir de uma descrição inicial de um conjunto de atividades cuja realização produz um movimento no sentido de buscar no futuro uma nova situação que responda às suas indagações ou avance no sentido de melhor compreendê-las.”

Então, é importante que os professores, antes de iniciarem uma aula, façam um projeto, porém, lembrando que devem estar preparados para as adversidades

e/ou quaisquer outros imprevistos e venham a ocorrer. Além de procurar reavaliar suas aulas para que possam enxergar onde existiram falhas.

É muito interessante desenvolver jogos em sala de aula que enriqueçam o conteúdo que irá ser trabalhado, que tornem a aula mais prazerosa, e que desencadeiem um processo de ensino/aprendizagem de forma satisfatória. A ação do jogar pode gerar situações de interpretação e análise de informações, funções que tem uma relação direta com a educação escolar.

Diante desse fato, não podemos deixar de reavaliar o papel e as atitudes do professor, que deve levar em conta a singularidade da criança, além de atuar efetivamente, porém sempre respeitando a individualidade de cada uma delas. Segundo Macedo, Petty e Passos (2000 p.14) “pensar em jogo nessa perspectiva implica reavaliar também o papel e as atitudes do professor ou psicopedagogo”. Não podemos esquecer que o trabalho por meio do jogo é um processo, e que devemos ter cautela na escolha dos mesmos para que não se tornem um entrave para o desenvolvimento da criança e para que ela se adapte de maneira à realizar as tarefas de acordo com a sua habilidade.

O projeto é um elemento de muita importância para utilização do jogo em sala de aula. O professor precisa saber elaborar essa ação de maneira coerente, pois trata-se de crianças que irão se espelhar na figura do professor e que estarão em fase de desenvolvimento e transformação, onde um erro pode significar um atraso, principalmente na alfabetização. No início da escolarização, a criança irá se deparar com o alfabeto, aprenderá a escrever, a ler, o conceito de em cima, em baixo, direita, esquerda, dentro, fora e isso por meio de jogos e brincadeiras pode se dar de maneira rápida e prática.

2.7 ELABORANDO O PROJETO PARA A UTILIZAÇÃO DO JOGO

Na utilização dos jogos, assim como quaisquer outras atividades pedagógicas, é necessário que haja um trabalho organizado e uma reavaliação frequente. Para que o trabalho seja realizado e tenha resultado positivo, devemos

considerar as seguintes características segundo Macedo, Petty e Passos (2000,p.15 e 16);

OBJETIVO:

Definir o objetivo ou a finalidade da utilização do jogo é fundamental para direcionar o trabalho e dar significado às atividades, bem como para estabelecer as conexões com outras áreas envolvidas. Neste momento, algumas perguntas podem ser feitas: O que pretendo desenvolver com esse trabalho? Onde quero chegar?[...]

PÚBLICO:

É preciso saber quais serão os sujeitos aos quais a proposta se destina, em termos de faixa etária e número de participantes [...]

MATERIAIS:

Organizar, separar e produzir previamente o material para a realização da atividade ajuda muito a manter um ritmo de trabalho sem que haja interrupções. É fundamental antecipar a quantidade necessária, considerando o número de participantes, a faixa etária e eventuais estragos, como quebrar ou amassar, que pode exigir uma quantidade de materiais excedente. Em síntese o profissional deve ter em mente a questão relativa ao com “o quê?”.

ADAPTAÇÃO:

De acordo com alguns aspectos citados anteriormente, é recomendável programar algumas adaptações e modificações em termos de simplificar e/ou apresentar situações mais desafiadoras, utilizar materiais concretos ou não, realizar aplicações a temas e conteúdos [...]

TEMPO:

É preciso considerar o tempo disponível em relação ao tempo necessário para a realização da proposta. Se restarem apenas alguns minutos, não adianta querer apresentar um jogo novo ou mais demorado e achar que a atividade vai dar certo. Em geral, jogar toma um tempo maior do que o previsto, principalmente quando as crianças aprovam o jogo. Em síntese, o profissional deve ter em mente as questões relativas ao “quanto e quando?”.

ESPAÇO:

[...] É preciso pensar na organização espacial como um todo para evitar confusões que impeçam o desenrolar da proposta. Em síntese, o profissional deve ter em mente a questão relativa ao “aonde?”.

DINÂMICA:

Relaciona-se com os procedimentos a serem utilizados para desenvolver o projeto de trabalho. Isso implica planejar as estratégias que irão compor o conjunto de ações de caráter funcional e aplicativo, considerando desde as instruções até a finalização da proposta [...]. Em síntese, a pergunta que se deve permear todo o projeto diz respeito ao “como?”.

PAPEL DO PROFESSOR:

Dependerá do teor da proposta e do fato de ser uma situação individual ou em grupo. De acordo com as características e com a demanda das atividades. O profissional irá desempenhar diversos papéis ou somente um. Pode ser quem apresenta o jogo e atua como jogador, ou pode assistir à partida, ser o juiz ou ficar “solto”, circulando pela classe. A melhor conduta só pode ser definida por quem

está atuando com o jogo. Em síntese deve-se ter em mente questões relativa à “qual a função?”.

PROXIMIDADE:

Ao escolher um jogo, pode-se pensar nos aspectos que se referem os conteúdos específicos ou ao tema que o professor pretende valorizar com as crianças. Em síntese, deve-se ter em mente a questão relativa à “qual o recorte?”.

CONTINUIDADE:

Segundo nossa concepção de trabalho, é importante estabelecer uma periodicidade que garanta a permanência do projeto de utilização de jogos. Tal atitude inaugura uma forma de trabalhar em que o jogar ocupa um espaço e continuidade. [...] Em síntese, o profissional deve ter em mente as questões relativas ao “como continuar e o que fazer depois?”.

METODOLOGIA:

Ao propor um projeto de trabalho com jogos, não pretendemos que esse seja tomado como “receita de bolo”, nem que possa ser suficiente e adequado para todos que resolvam apropriar-se dele. Nossa proposta é de servir como referencial, algo que possa funcionar como parâmetro, pois apresenta alguns caminhos, ilustra certas situações e leva a reflexão sobre a prática. Cada um, a seu modo, poderá atribuir diferentes valores, designar funções, dar significados - considerando a sua realidade - ou definir em que termos poderam servir e que adaptações deverão ser feitas. [...]

EXPLORAÇÃO:

Apresentar o material é um momento que deve ser valorizado pelo profissional, sendo possível escolher qual a hora mais adequada para fazê-lo [...] Em resumo, é importante conhecer os materiais do jogo e promover todo tipo de situação que possibilite seu conhecimento e a assimilação das regras. Desenvolver tal hábito contribui para o estabelecimento de atitudes que enaltecem a observação como um dos principais recursos para a aprendizagem acontecer.

PRÁTICA DO JOGO E CONSTRUÇÃO DE ESTRATÉGIAS:

[...] A prioridade principal dessa etapa metodológica é, portanto incentivar a criança a jogar bem, valorizando principalmente o desenvolvimento de competências, como disciplina, concentração, perseverança e flexibilidade. Isto tem como consequência, melhorar esquema de ação e descobrir estratégias vencedoras. Cabe ao profissional valorizar a observação e a superação dos erros, bem como propor diferentes formas de registro para análises posteriores ao jogo.

Está claro que o projeto é muito fundamental e que por meio dessas características o trabalho deve ser avaliado e reavaliado constantemente. Para que não haja erro, o professor precisa ser observador e estar sempre em contato com os alunos para saber o que eles estão achando e se estão entendendo a proposta do jogo.

Na perspectiva sócio-emocional podemos trabalhar com situações que venham a desencadear a autonomia, mostrar para a criança que ela pode resolver conflitos entre elas mesmas, promover a independência e a curiosidade. Segundo Kamii e Devries (1.991, p. 33):

“No domínio sócio-emocional salientamos os três princípios de ensino:

- 1- Encorajar a criança a torna-se cada vez mais autônoma em relação aos adultos.

- 2- Encorajar a criança a reagir com outras crianças e resolver os conflitos entre elas mesmas.
- 3- Encorajar a criança a ser independente e curiosa, a usar iniciativa própria no objetivo de suas curiosidades, terem confiança de na habilidade de formar ideias próprias das coisas, a exprimir suas ideias com convicção e lutar construtivamente com medos e angústias e não se desencorajar facilmente.”

Os jogos proporcionam às crianças momentos para se desenvolverem emocionalmente e cognitivamente, de maneira a conseguir diferenciar suas ações, e a torná-las cada vez mais capaz de resolvê-las sem a ajuda de um adulto.

Segundo Macedo e Petty (2000 p.22):

[...] “A intervenção por meio de jogos é compartilhar a responsabilidade do problema e sua superação com a própria criança. Se ela não se conscientizar e mobilizar recursos próprios para as mudanças necessárias o trabalho será impossibilitado.”

As crianças precisam sentir-se seguras, o professor precisa passar segurança para a elas, pois o sucesso delas na atividade dependerá de como o jogo será apresentado e como será realizado, para que o trabalho tenha o objetivo alcançado.

Finalizado o projeto, caso o resultado não seja satisfatório, o professor deverá tentar outra proposta. Reavaliado o seu projeto, buscando diferentes soluções para vencer o mesmo desafio, também deverá antecipar e organizar previamente a atividade pedagógica que irá realizar e enfatizar os eventuais erros como uma estratégia no processo da aquisição do conhecimento.

CAPÍTULO III

3.1 O BRINCAR

Hoje é fácil perceber que o brincar tradicional já não é mais tão comum, pois já não se pode mais brincar com segurança nas ruas. As brincadeiras agora ocorrem em grande maioria nos computadores, *tablets*, celulares, vídeos games e entre outros. O brincar é de extrema importância para o desenvolvimento da criança, pois é nas brincadeiras que as crianças têm um encontro com si mesmo e com os outros ao seu redor, podendo enxergar e construir o mundo da maneira que elas imaginam. Segundo Kishimoto (2002,p.19):

“Brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter certa distância em relação ao real, fiel na concepção de Freud, que vê no brincar o modelo de princípio de prazer, oposto ao princípio de realidade. O brincar torna-se o arquétipo de toda atividade cultural, que, como a arte, não se limita a uma relação simples com o real.”

Por meio do brincar, as crianças passam a ter contato com um mundo somente seu, imaginando, criando personagens e se percebendo como um sujeito do meio em que vive. É notável que desde bebê, a criança necessita de estimulações para que o seu desenvolvimento ocorra de maneira satisfatória, pois cada gesto, cada emoção que a mãe passa para ela, cada troca de olhar, servirá para a construção da sua vida emocional. De acordo com o artigo “O brincar” (s.d)

“As reações iniciais do bebê a estes estímulos sensíveis são corporais, e é nesta busca de descarga e satisfação que vai ocorrendo a interação com a mãe ou um outro que a represente, e do qual não depende apenas para sua sobrevivência biológica

como também para a formação e construção da sua vida psíquica e emocional”.

As crianças, por meio das brincadeiras, podem desenvolver seu emocional, podem socializar-se, terem um encontro com o mundo que somente elas têm acesso, desenvolvem sua criatividade e sua imaginação já fértil é mais estimulada. Brincar é ter um encontro com a liberdade, com a espontaneidade, é ser livre. Segundo Froebel (1.912c, Kishimoto, 2002, p.68) “Brincar é a fase mais importante da infância – do desenvolvimento humano neste período – por ser a representação do interno e a representação de necessidades e impulsos internos”.

É na infância que começará uma preparação da criança para sua permanência no mundo, e durante o seu crescimento, o ambiente, a cultura, a escola entre outros, terão uma intensa participação na formação dessa criança em alguém que brinca, que tem uma vida normal e com possibilidades de ser um adulto e ser humano melhor.

A brincadeira traz uma sensação maravilhosa de alegria, prazer, liberdade, descanso, paz interior... A criança quando brinca é ativa, libera energia, exercita a comunicação, corre, canta, pula, grita, sorri, chora, é uma criança feliz, uma criança que vive sua infância da forma mais espontânea e verdadeira possível. Segundo Andrade (s.d apud Zacharias,2007) “Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escola, mas mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana”. O brincar é uma maneira de ganhar o interesse do aluno, é transformar, mudar a rotina em sala de aula. O professor não pode se prender a uma didática exclusivamente de teoria, deve procurar métodos que possam auxiliá-lo no conteúdo e que desencadeiem o interesse da criança. Brincado com brinquedos e/ou outras crianças, elas passam a enxergar princípios como: liderança, compartilhar, divisão, colaboração, respeito, limite, obediência e entre outros.

Psicólogos garantem que bebês cujos pais estimulam através de brinquedos, ou até mesmo quando a mãe faz brincadeiras que parecem sem sentido, aguçam mais o interesse da criança pelo aprendizado. Então, por que não

dar ênfase no que eles mais gostam para desenvolver melhor suas habilidades? Eles gostam de brincar, então podemos buscar jogos que desencadeiem neles o interesse pelo aprendizado, lembrando da importância da atividade lúdica para a aprendizagem, é preciso conhecer primeiro seus alunos para desenvolver um bom trabalho. É interessante pesquisar, consultar colegas de trabalho, fazer cursos, pensar em como é gratificante ser responsável pelo sucesso dos seus alunos.

3.2 O PAPEL DO PROFESSOR

Para que haja um bom desempenho de sua função, é necessário que o professor constitua uma relação e estabeleça um laço com as crianças. De acordo com o Currículo da Educação Básica das Escolas Públicas do Distrito Federal (2002):

“Esse profissional deve ser capaz de estabelecer uma relação que transmita segurança para a criança, valorizando seu potencial. Precisa ser sincero, autêntico, respeitar suas opiniões tornando-se o seu parceiro na busca do conhecimento de um mundo repleto de descobertas e de interações”.

As brincadeiras e os jogos são de extrema importância para as crianças conhecerem seus potenciais, então o papel do educador é criar possibilidades para que elas tenham uma aprendizagem positiva, dando a oportunidade de trabalharem em grupo para que possam criar juntos mecanismos e momentos de conhecer os objetivos do jogo.

Os professores precisam pesquisar e se informar sobre as brincadeiras que ajudam as crianças a desenvolver as habilidades motoras amplas, a percepção espacial, percepção temporal, jogos que exigem a participação ativa do corpo, as inteligências corporais e a coordenação motora fina, além de jogos sensoriais. Em uma sociedade cada vez mais consumista, em que as crianças já obtêm o brinquedo pronto, é interessante que o professor as estimule na construção dos

próprios brinquedos e que invista em jogos recreativos, competitivos e cooperativos.

Segundo Almeida (2006, p.46) “Através de jogos, a criança aprende a se orientar, de forma livre e agradável, em um espaço relativamente amplo como a quadra”. Locais espaçosos são bem mais confortáveis para as crianças brincarem, pois elas podem correr livremente. Ainda segundo, Almeida (2006, p.62):

“Quando brincam de amarelinha, as crianças, principalmente se já estão hábeis nesse jogo, executam uma quantidade enorme de saltos, aumentando, sem dúvida, sua força de salto, habilidade fundamental para a realização de inúmeras atividades importantes para o desenvolvimento infantil em todos os seus aspectos”.

Como podemos observar, as brincadeiras sempre estão estimulando de alguma forma as habilidades nas crianças. Nos jogos propostos, pode-se notar que podemos trabalhar várias atividades importantes, que estarão desenvolvendo seu potencial espontaneamente, desencadeando assim, o interesse do aluno em brincar. Na pré-escola podemos usar brincadeiras com sons e palavras em que se trabalhem também a articulação e o ritmo com músicas, parlendas, trava-línguas, poesias e rimas. Segundo, José e Coelho (2001, p.68):

“Na pré-escola e séries iniciais, onde os problemas podem ser passageiros, essas atividades ajudarão as crianças a superarem suas dificuldades. Elas são úteis também para o professor detectar falhas patológicas.”

Assim, nota-se a responsabilidade de um professor que atua na sala de aula, e como é importante estar sempre pesquisando e se informando cada vez mais, pois as brincadeiras, o brincar e os jogos têm uma influência valiosa no

desenvolvimento das crianças e utilizar e aplicar desses recursos requer muita reflexão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho percebe-se a importância de utilizar os jogos de maneira adequada para atingirmos um resultado positivo, no decorrer da aplicação do conteúdo em sala de aula.

Como é bom ser criança, pular, brincar, sorrir, chorar, alegrar-se, entristecer-se, ter sempre a presença de alguém para lhe dar a mão, sentir, amar, jogar, brincar... Ser criança é maravilhoso, precisamos ter capacidade e responsabilidade suficiente para não destruir a espontaneidade delas, e principalmente estimulá-las para o desenvolvimento da criatividade e da imaginação por meio de jogos, brincadeiras, e dos brinquedos, possibilitando e favorecendo a aprendizagem.

O Jogar tem uma característica que faz com que a criança se liberte e viva a sua realidade, no jogo da vida a criança é a peça fundamental, pois são elas que terão responsabilidades futuras e o jogo trabalhará essa responsabilidade mostrando os limites da vida.

É notável que o jogo com objetivo pedagógico é um instrumento de ensino muito valioso, pois contém regras e tem uma capacidade de intervir na educação da criança, proporcionando inúmeras possibilidades de desenvolvimento, tanto cognitivo quanto afetivo e social que favorecem a aprendizagem e as relações sociais tão importantes no constituir-se do ser humano.

PERSPECTIVAS PROFISSIONAIS

Como recém-formada, pretendo trabalhar na área educativa, seja como professora da iniciativa privada ou pública, ou em áreas que demandam pedagogos.

Pretendo também prestar concursos que contemplem pedagogos e pretendo continuar estudando, na busca por experiências e conhecimentos significativos para a minha formação.

Busco também ter a oportunidade de fazer cursos de especialização, pós-graduação como mestrado que é um sonho que espero poder ser realizado.

Porém, somente o tempo poderá mostrar a concretização desses planos, portanto, continuarei sonhando e buscando novos ideais no âmbito pessoal e acadêmico, visando uma educação de qualidade para todos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Tema Texeira de Oliveira, Jogos e Brincadeiras no ensino Infantil e Fundamental. 2 ed. São Paulo, Cortez, 2006.

ANTUNES, Celso, Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 10 ed. Petrópolis-RJ: Editoras Vozes, 2002.

CONSTANCE Kamii; DEVRIES Rheta, Piaget para a Educação pré – escolar: trad. Maria Alice Badi Danesi – Porto Alegre: Artes Médicas, 1.991.

Distrito Federal (Brasil). Secretaria de Estado de Educação. Currículo da Educação Básica do Distrito Federal: Educação Infantil de 0 a 3 anos. 2 ed./ Secretaria de estado e de Educação.-Brasília : Subsecretaria de Educação Pública,2002.

FRANÇA, Gisela Wajskop, Brincar na Pré – Escola: V.48. São Paulo: Cortez, 1.995.

Habilidades operatórias na Educação Infantil, disponível em: <http://www.juventoterra.edu.com.br>> acesso em 02 de agosto de 2014.

Jogos cooperativos e jogos competitivos Disponível em <http://www.edicoegil.com.br/Educador/jogoscoop.html>> acesso em 05 de agosto de 2014.

JOSÉ, Elisabete da Assunção; COELHO, Maria Tereza, Problemas de Aprendizagem. 12 ed. São Paulo: Ática, 2001.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida, O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pionera Thomson Learning, 2002.

_____, O Brincar e as suas teorias. São Paulo: Pionera Thomson Learning. 1.998.

LEVY, Daniela, A importância do Brincar. Disponível em [http://<www.clubdobede.com.br>](http://www.clubdobede.com.br) – Novembro 2000/2004, acesso em 05 de Agosto de 2014.

LOPES, Maria da Gloria. Jogos na Educação: Criar, Fazer, jogar. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1.997.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícole; PASSOS, Norimar Christe: Aprender com jogos e situações – problemas. Porto Alegre: Artimed, 2000.

MAIA, Raquel, Ferreira; PINTO, Maria Tereza da Silva, Jogos competitivos X Jogos cooperativos – Desafio entre o ideal e o real disponível em <http://www.refeld.com.br> – Revista Brasileira de Educação Física, Esporte, lazer e dança V.2. N 04, p.125 – 139 Dezembro de 2007, acesso em 11 de Agosto de 2014.

MORIN, Edgar. Os sete saberes necessários à educação do futuro. 3ª Ed. São Paulo: Cortês; Brasília: UNESCO, 2001.

NEVES, Ana Sofia: Jogos competitivos e Jogos cooperativos, 2007 Disponível em <http://www.anima-web.blogspot.com> , acesso em 01 de setembro de 2014.

O brincar disponível em: <http://www.miriamaltman.psicologia.br/Brincar.htm> acesso em 02 de agosto de 2014.

Porque falar de jogo e de Vygotsky no âmbito dos apoios educativos?. Disponível em <http://feneo.webnode.com.br/products/o-jogo-em-vygotsky/> , acesso em 16 de outubro de 2014

SANTUCCI, João. O significado do conceito de projeto, disponível em <<http://saladeaula.terapad.com>> , Acesso em 01 de setembro de 2008.

VENANCIO, Silvana; FREIRE, João batista (orgs.), O Jogo dentro e fora da escola. Campinas – SP: Autores Associados, apoio: Faculdade de Educação Física UNICAMP, 2005.

ZACHARIAS, Vera Lúcia Câmara F. O Jogo. Disponível em <http://www.unvencioterra.edu.br/inf_ensino.html>, acesso em 02 de agosto de 2014.