



FACULDADE CALAFIORI

**JOGOS DIDÁTICOS NO PRIMEIRO ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL**

**FERNANDA SOARES COSTA ANDRADE
LAURA FERNANDES JORGE**

**SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO – MG
2014**

FERNANDA SOARES COSTA ANDRADE

LAURA FERNANDES JORGE

**JOGOS DIDÁTICOS NO PRIMEIRO ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL**

Monografia apresentada à Faculdade Calafiori
como parte dos requisitos para a obtenção do
título de Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Profº Me. César Clemente.

**SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO – MG
2014**

**JOGOS DIDÁTICOS NO PRIMEIRO ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL**

CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

AVALIAÇÃO: () _____

Professor (a) Orientador(a)

Professor(a) Avaliador(a) da Banca

Professor(a) Avaliador(a) da Banca

“Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais”.

(LOPES, 2006, p.110).

RESUMO

Este estudo propõe enfatizar os jogos didáticos na esfera escolar para a obtenção de qualidade no processo educacional. E especificamente: verificar se os professores do primeiro ano do Ensino Fundamental sabem da importância dos jogos didáticos no desenvolvimento integral das crianças e se esses recursos são aplicados adequadamente, quanto à idade das crianças e os objetivos propostos; compreender a importância das brincadeiras como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil; desmistificar o uso dos jogos e brincadeiras na sala de aula; discutir a importância dos jogos didáticos no desenvolvimento cognitivo da criança; discutir a formação dos conceitos matemáticos na criança por meio dos jogos e apresentar alguns jogos presentes nas atividades lúdicas. Este tema será de grande utilidade para todos os envolvidos com o processo de alfabetização do primeiro ano do ensino fundamental, pois visa com o lúdico aperfeiçoar todas as atividades pedagógicas e contribuir para o desenvolvimento da psicomotricidade do processo escolar. Resgatar-se-ão brincadeiras, talvez já esquecidas em nossa sociedade atual, trabalhar-se-á o desenvolvimento das diversas habilidades ligadas tanto às áreas motoras, quanto nas cognitivas e afetivas, promovendo à formação integral da criança, e assim justifica-se o porquê da escolha do tema central. Os métodos utilizados para o estudo do tema observarão o comportamento dos alunos do primeiro ano do ensino fundamental no que diz respeito à incorporação do lúdico na prática concreta na sala de aula. Várias fontes bibliográficas serão usadas na pesquisa.

Palavras Chave: Alfabetização. Lúdico. Cognitiva. Afetiva.

ABSTRACT

This study proposes to emphasize educational games at the school for achieving quality in the educational process. And specifically: check if the teachers of the first grade of elementary school know the importance of educational games in the integral development of children and whether these resources are applied appropriately, to the age of children and the proposed objectives; understand the importance of play as a particular form expression, thought, interaction and communication childhood; demystify the use of games and play in the classroom, discuss the importance of educational games in cognitive development; discuss the formation of mathematical concepts in children through games and presenting some games present in recreational activities. This will be of great benefit to all involved with the literacy process of the first year of elementary school, it aims to improve recreational and educational activities all contribute to the development of psychomotor process school. Redeem will play perhaps already forgotten in our current society, work will be the development of various skills related to both motor areas, as in the cognitive and affective, promoting the development of children, and thus justified the why the choice of the central theme. The methods used for the study of the subject will observe the behavior of first-year students of the school with regard to the incorporation of playfulness in actual practice in the classroom. Several literature sources will be used in research.

Keywords : Literacy . Playful . Cognitive . Affective

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	07
2 OS JOGOS PEDAGÓGICOS NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL	12
2.1 Concepção Histórica e Social do Jogo	12
2.2 O significado do brincar no contexto do 1º ano do Ensino Fundamental: Desenvolvimento Lúdico-Motor da Criança	14
2.3 A importância do jogo para a criança.....	17
2.4 Os Brinquedos e a Infância.....	18
2.5 Os jogos na Escola: o Jogo como Instrumento Pedagógico	20
2.6 O papel do Professor	21
3 O JOGO E A BRINCADEIRA	26
3.1 As contribuições dos jogos e brincadeiras.....	26
3.2 Tipos de Jogos e Brincadeiras	33
4 O ESTUDO DE CAMPO	41
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	47
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
ANEXO	51

1 INTRODUÇÃO

O processo educativo aperfeiçoou novas técnicas didáticas para obter um ensino mais eficiente consistindo numa prática inovadora e prazerosa. Dentre essas técnicas está o lúdico, um recurso didático dinâmico que garante resultados eficazes na educação. Atividade lúdica é toda e qualquer animação que tem como intenção causar prazer e entretenimento a quem a pratica. São lúdicas as atividades que propiciam a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento. A criança se expressa, assimila conhecimentos e constrói a sua realidade quando está praticando alguma atividade lúdica. Ela também espelha a sua experiência, modificando a realidade de acordo com seus gostos e interesses.

A explanação desse trabalho tem como objetivo mostrar a importância de se trabalhar o lúdico na esfera escolar para a obtenção de qualidade no processo educacional. E para que essa aprendizagem aconteça de forma significativa e dinâmica, o professor tem como apoio a técnica dos jogos. Este tema será de grande utilidade para todos os envolvidos com o processo de alfabetização, pois visa com o lúdico aperfeiçoar todas as atividades pedagógicas e contribuir para o desenvolvimento da psicomotricidade do processo escolar.

Na infância, a imaginação, a fantasia e o brinquedo são atividades que não podem se caracterizar apenas pelo prazer que proporcionam, mas também como agentes auxiliares do processo ensino-aprendizagem. Compreender a importância da atividade lúdica para o ser humano, principalmente para a criança que brinca, reconhecendo sua importância no processo de desenvolvimento da mesma implica levantar questões bastante profundas no processo educativo. A compreensão das crianças como sujeitos de cultura vem provocando uma revisão dos currículos para o primeiro ano do Ensino Fundamental. Assim, dimensões culturais como a brincadeira e as diferentes formas de expressão artísticas deixam de ser atividades

secundárias, ganhando relevo e adquirindo a mesma importância que as atividades voltadas para conhecimentos mais específicos, como é o caso da leitura e da escrita. Ou seja, o currículo do primeiro ano deverá integrar a brincadeira, a música, a dança, as artes plásticas e a literatura, entre outras produções culturais, ao trabalho com os conhecimentos dos vários ramos das ciências.

A cada dia, a aprendizagem com o lúdico ganha novas conotações e, aos poucos, evolui no sentido de significar um importante mediador no desenvolvimento do ser humano, que possibilita torná-lo mais político, transformador e libertador.

O primeiro ano do Ensino Fundamental é uma importante etapa da educação básica. Estabelece as bases da personalidade humana, da inteligência, da vida emocional e da socialização. As primeiras experiências da vida são as que marcam mais profundamente a pessoa. Quando positivas, tendem a reforçar, ao longo da vida, as atitudes de autoconfiança, de solidariedade e de responsabilidade. Entende-se como compromisso social e pedagógico por ser um espaço de produção de aprendizagens, pois se considera a capacidade de construção de conhecimentos pela criança na sua interação com o meio físico e social, bem como nas trocas interativas com outros sujeitos e o mundo social.

Há muito tempo discute-se a questão dos jogos e brincadeiras e sua importância no desenvolvimento da criança. A brincadeira é, portanto, uma atividade que, ao mesmo tempo, identifica e diversifica os seres humanos em diferentes tempos e espaços. É também uma forma de ação que contribui para a construção da vida social coletiva. Como patrimônio e prática cultural, a brincadeira cria laços de solidariedade e de comunhão entre os sujeitos que dela participam. Mas será que está clara a função que estas atividades exercem sobre o desenvolvimento infantil? Diante do exposto, foram formuladas as seguintes perguntas ao tema e ao assunto que será investigado, construindo assim sua problematização: Como o processo lúdico influencia na aprendizagem das crianças? Quais as dificuldades encontradas

pelo professor diante da utilização dos jogos em sala de aula? Quais os benefícios das atividades lúdicas em uma escola tradicional?

Os espaços de educação fundamental precisam garantir às crianças tanto suas necessidades básicas físicas e emocionais quanto as de participação social, de trocas e interações, de constituição de identidades e subjetividades, de ampliação progressiva de experiências e conhecimentos sobre o mundo, sobre si mesmas e sobre as relações entre as pessoas. Essas diferentes dimensões se articulam por meio de um trabalho focado nas relações sociais entre adultos e crianças, e destas entre si mesmas.

A ação de busca e questionamento para a apropriação dos conhecimentos, visando à melhoria da qualidade do ensino, exige dos educadores, esforço, participação, problematização, criação, reflexão, socialização do saber; sendo estas relações que constituem a essência da educação lúdica, que se opõe à concepção e interpretação ingênua do brincar, que propicia práticas espontâneas, não planejadas e não integradas às demais atividades educacionais dentro das instituições de Ensino Fundamental.

Para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas instituições, sejam elas mais voltadas às brincadeiras ou às aprendizagens que ocorrem por meio de uma intervenção direta.

Educar significa propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades

corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis.

Com este trabalho, resgatar-se-ão brincadeiras, talvez já esquecidas em nossa sociedade atual, trabalhar-se-a o desenvolvimento das diversas habilidades ligadas tanto às áreas motoras, quanto nas cognitivas e afetivas, promovendo a formação integral da criança, e assim justifica-se o porquê da escolha do tema central como objeto nuclear da presente monografia.

Para tanto se utilizou o método dedutivo-bibliográfico, com análise de obras de autores de renome, destinando assim a demonstrar e justificar o tema escolhido, tendo por critério a coerência, a consistência e não contradição. Utilizando-se teorias já existentes, comparando-as, aperfeiçoando-as (aplicando-as).

A estrutura do Trabalho Monográfico consiste em: Introdução, três capítulos e as Considerações Finais. O primeiro capítulo “Os Jogos Pedagógicos no Primeiro Ano do Ensino Fundamental” abordará a concepção histórica e social do jogo, revelará a importância do jogo e do brincar para a criança e mostrará o papel do professor nesta etapa da vida do aluno.

O segundo capítulo “O jogo e a brincadeira” apresenta algumas contribuições dos jogos e brincadeiras, apresentando seus vários tipos.

O terceiro capítulo “A Pesquisa de Campo” traz o desenvolvimento e o resultado da pesquisa de campo realizada em uma escola do município de São Tomás de Aquino, estado de Minas Gerais. Esta pesquisa tem como objetivo discutir e aprofundar os assuntos tratados nos três primeiros capítulos e, com os resultados das observações, será possível a reflexão sobre a prática que envolve os jogos didáticos no processo de alfabetização de uma criança.

Tem-se, desta forma, uma visão global do assunto tratado no decorrer do trabalho de conclusão do curso, e espera-se que este possa contribuir para esclarecer que o jogo, como

elemento globalizador no processo ensino-aprendizagem, pode se tornar um elo para unir e reforçar outras atividades, pois cada criança toma consciência da importância de sua colaboração, favorecendo assim, o seu amadurecimento e autonomia.

2 OS JOGOS PEDAGÓGICOS NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

2.1 Concepção histórica e social do jogo

O jogo sempre esteve presente no cotidiano dos indivíduos, desde os tempos primitivos até os dias atuais, proporcionando o prazer e o despertar da criatividade, possibilitando interação entre os sujeitos. A palavra jogo origina-se do vocábulo latino *Ludus* que significa diversão, brincadeira, ou *jocu*, substantivo masculino, também de origem latina que significa gracejo. É inegável que o jogo é a atividade primordial na infância.

Desde tempos remotos, o jogo fazia parte da cultura de um povo. A cultura era educação e a educação representava sobrevivência. O jogo reflete aspectos da sociedade na qual ele surgiu. Entre os gregos, por exemplo, os jogos estão relacionados ao caráter físico, às artes e à lógica, que são elementos marcantes em sua sociedade. Alguns historiadores já davam ao esporte o seu devido valor na formação do caráter e da personalidade, os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos. Já entre os egípcios, romanos e maias, os jogos e brincadeiras serviam de meio para a geração jovem aprender com os mais velhos valores e conhecimentos, como também normas e padrões da vida social.

De acordo com Kishimoto (1992), que faz um apanhado histórico do uso de jogos no contexto social, o jogo veio ganhar um valor crescente na década de 60, com o aparecimento de museus, com concepções mais dinâmicas, onde nesses espaços as crianças podiam manipular brinquedos. Este processo de valorização do jogo chegou ao Brasil no início da década de 80, com o aumento da produção científica a respeito dos jogos e o aparecimento das brinquedotecas.

Elkonin (1998) aponta a história dos povos do extremo oriente como sendo ilustrativa da relação trabalho-jogos. Escreve que, nesses povos, o brinquedo e a atividade da

criança foram em determinada época, uma ferramenta de trabalho modificada. A história do brinquedo e dos jogos ilustra toda uma representação de infância e a modificação da imagem da criança, acompanha a modificação de seus jogos e brinquedos, estando sua história “organicamente vinculada à da mudança de lugar da criança na sociedade e não pode compreender-se fora dessa história” (Elkonin, 1998, p. 47).

O lugar da criança na sociedade nos dá a chave para a explicação do lugar que jogos e brincadeiras ocupam em seu desenvolvimento; por exemplo, a criança indígena brasileira quando brinca de arco e flecha está manipulando uma atividade própria dos adultos e que ela terá que aprender muito cedo para a sobrevivência de sua comunidade. A natureza dos jogos infantis só pode ser compreendida pela correlação existente entre eles e a vida da criança na sociedade.

Mas, quando se fala de jogo, o caráter lúdico impera na construção de um significado. E, segundo Duflo (1999), esse caráter foi responsável por certa desatenção ao estudo da importância dos jogos na Antiguidade, apesar de ser conhecido o valor atribuído aos jogos por parte de importantes pensadores como Platão e Aristóteles. Em relação ao estudo dos jogos no período da Antiguidade, Duflo afirma:

Não que antes (na Antiguidade) não se tivesse jamais falado sobre ele e que não houvesse nenhuma página dedicada ao assunto. Simplesmente o jogo era posto de lado, ao lado do divertimento e assimilado, por isso, às coisas que não têm verdadeira importância e às quais não devemos dar muita atenção. (Duflo, 1999, p.12)

Sendo, pois, considerado uma espécie de descanso, o jogo sai, por muito tempo, da cena filosófica. O ato da exclusão pode referir-se ao consenso, então universal, de realçar as atividades relacionadas ao trabalho como superiores aos divertimentos, constituindo-se assim a oposição jogo/trabalho, expressa em textos fundadores do pensamento ocidental.

A noção de jogo se encontra nesse quadro de oposição, mas significando uma complementaridade (necessária) ao trabalho.

Na Idade Média, algumas manifestações folclóricas, mescladas com jogo, festa e religião, exerciam papéis sociais, no que se refere à identidade, à aprendizagem, à sociabilidade e à comunicação. Talvez por isso a atividade lúdica, embora oposta ao trabalho, não fosse considerada frívola. O Renascimento e os períodos posteriores veem o jogo passar do sério ao frívolo, do público ao privado.

E a frivolidade é o que fazia prestar serviço em algumas situações, sobretudo na educação. Entretanto, seu valor educativo foi mais evocado no decorrer dos dois últimos séculos, e sua atribuição à natureza da infância foi ressaltada pela então modernidade do Romantismo.

A brincadeira é a porta de entrada da criança na cultura, sua apropriação passa por transformações histórico-culturais que seriam impossíveis sem o aspecto socioeconômico, neste sentido, a história, a cultura e a economia se fundem dialeticamente fornecendo subsídios, ou melhor, símbolos culturais, com os quais a criança se identifica com sua cultura. Os jogos e brincadeiras tiveram ao longo da história um papel primordial na aprendizagem de tarefas e no desenvolvimento de habilidades sociais, necessárias às crianças para sua própria sobrevivência.

2.2 O significado do brincar no contexto do Ensino Fundamental: Desenvolvimento Lúdico-Motor da Criança

Não é novidade falar sobre o significado da motricidade e do jogo na infância. A sedentarização e privação progressiva de experiências de movimento e aventura lúdica por parte das crianças, devidas à economia de espaço físico e padronização de estilos conceituais exigidos pelo estresse e pragmatismo das condições da vida social, determinam a necessidade de uma atenção especial sobre o estado das condições biológicas do corpo e uma reposição do

valor da Educação através da Motricidade como prática enquadrada na formação geral da população escolar.

A motricidade na infância orienta o desenvolvimento da criança em função de certos valores:

- 1- Na realização pessoal e social através do movimento;
- 2- Na criação de referências fundamentais ao respeito do seu corpo;
- 3- No desenvolvimento do sentido de responsabilidade sobre seu desenvolvimento motor;
- 4- Na criação do empenhamento necessário ao seu bem-estar físico e mental.

Estes fundamentos gerais devem adaptar-se às necessidades e interesses da criança:

- 1- Necessidade de uma imagem favorável de si mesmo;
- 2- Necessidades de exercitar o seu corpo;
- 3- Necessidade de se adaptar ao seu desenvolvimento físico;
- 4- Necessidade de estabelecer a ligação com os outros.

A análise deste conjunto de fatores considerados prévios permite delimitar as orientações gerais da motricidade infantil:

- 1- Assegurar a presença de fatores ligados à capacidade de realizar esforço físico;
- 2- Possibilitar o acesso a ações ligadas a deslocamentos e manipulações de objetos;
- 3- Permitir níveis interativos (comunicação) entre os intervenientes;
- 4- Favorecer o gosto de explorar as suas capacidades de ação e de expressão;
- 5- Permitir que a criança tenha experiências de movimento suscetíveis de satisfazer o sentido de curiosidade e prazer;

6- Facilitar à criança o desenvolvimento de conhecimentos relativos ao espaço, ao tempo, aos objetos, ao seu corpo e as normas relativas as diferentes formas de atividade motora.

A condição prévia para o sucesso do ensino está em determinar bem a quem ele se dirige ou destina. A escolha de atividades implica que o professor se adapte às características motoras do aluno. A capacidade em promover uma qualidade de prática, está relacionada com a forma como escolhe habilidades motoras com um nível de dificuldade adequado às possibilidades de aprendizagem do aluno; e na maneira como aumenta ou diminui a dificuldade da tarefa, considerando os níveis de aquisição que estes vão conquistando. Neste sentido, é importante que o professor permita um número considerável de repetições simples, introduza de uma forma progressiva elementos de dificuldade na execução da habilidade e varie as condições da sua realização em trabalho individual, pares, concursos, etc.

O programa de motricidade infantil deverá ser desenvolvido, consoante os objetivos e o tipo de área ou bloco de atividade, em espaços diferenciados conforme as condições da escola. Muitas atividades podem realizar-se na própria sala de aula (arrumando as mesas e as cadeiras), outras, no espaço coberto existente (ginásio ou sala polivalente), outras no pátio ou terreno ao ar livre e por último utilizando espaços naturais envolvendo a escola (o professor sai com os alunos para o exterior). Cada um destes espaços servirá para desenvolver atividades sugeridas no programa e de acordo com a planificação do professor e do grupo docente de sua escola.

O ato motor “jogar” tem um papel importante no desenvolvimento da criança, porque o movimento é o primeiro modo de expressão e o primeiro modo de exploração.

A educação motora será para o educador uma referência fundamental devido ao seu efeito na estruturação corporal, mental e afetiva da criança. A vida na sala de aula fornece atividades no decorrer das quais a criança se conhece, se conquista e se situa.

A capacidade de o educador observar as crianças é um ponto de partida para que crie múltiplas ocasiões de estas agirem em situações de exercitação e de jogo.

2.3 – A importância do jogo para a criança

Após a reavaliação do jogo como modalidade fundamental de aquisição e organização da experiência das crianças, encontrável em cada contexto cultural e até no mundo animal, derivou-se a ideia de que haja uma relação entre jogo e possibilidades evolutivas. A partir daí foi delineando-se uma pedagogia do jogo que se casava bem com uma concepção de maturação do crescimento, do tipo “deixem as crianças brincarem e certamente seu desenvolvimento motor, linguístico, intelectual e social melhorará”. Mas há versões que desmentem essa convicção radicalizada, não confirmando o binômio jogo/saúde psicofísica da criança, pois ainda não estabeleceram a função e o papel do jogo no desenvolvimento infantil. Tal constatação parece salientar que o jogo pode ser considerado, com razão, um aspecto normal do desenvolvimento optimal, mas que ainda há muito o que se estudar, aprofundar e experimentar acerca das condições que fazem do jogo um instrumento evolutivo e, com maior razão, um espaço privilegiado da educação infantil. Existe pois o risco de querer considerar jogo cada manifestação infantil, ou, ao contrario, de pensar que se pode transformar em jogo cada situação de experiência das crianças pequenas.

A formulação de uma “pedagogia do jogo” nas instituições para a primeira infância, a que considera os objetos, os materiais, os brinquedos em primeiro plano, na organização das atividades lúdicas, visto que a curiosidade infantil, em relação ao mundo externo, parece um fenômeno tão geral e precoce que faz pensar ser ela inata e que não necessita de condições particulares para que se manifeste. Algumas pesquisas contribuíram bastante para desmentir essas concepções de caráter tanto psicanalítico quanto interativo-

cognitivista que, mesmo partindo de premissas diferentes, evidenciaram como a relação com os objetos e o desejo de exploração que constitui sua motivação, não seja um impulso primário, mas que se constitua a partir de situações sociais compartilhadas com o adulto que funciona como meio em relação às coisas e aos eventos do mundo físico.

Para Piaget (1973) o jogo é a assimilação do real. No jogo prepondera a assimilação, ou seja, a criança apreende o que percebe da realidade. O autor aponta três categorias de jogos infantis:

Jogos de exercícios: fase que vai desde o nascimento até o surgimento da linguagem, aproximadamente, por volta dos dezoito meses, sendo aquela em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos;

Jogos simbólicos: do aparecimento da linguagem até aproximadamente 6/7 anos, são aqueles que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar o mentalmente acontecido, mas de executar a representação;

Jogos de regras: dos 6/7 anos em diante são transmitidos socialmente de criança para criança e por consequência vão aumentando de importância, de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social.

2.4 Os brinquedos e a infância

No dicionário, brinquedo significa um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionada às regras ou a princípios de utilização de outra natureza, representando, assim, a essência da infância, veículo de crescimento que proporciona à criança a oportunidade de explorar o mundo, descobrir-se, entender-se, conhecer seus sentimentos, suas ideias e reações.

A criança constrói várias relações com o brinquedo e, nesta construção simbólica, ela está enriquecendo suas percepções e ampliando seus conhecimentos.

O brinquedo deve permitir à criança utilizar sua capacidade de criação. Nos primeiros contatos com os brinquedos a criança aprende a concentrar-se e a atingir um objetivo, adquirindo as primeiras noções de ordem e atenção. Ele é um ponto de partida para o desenvolvimento do pensamento.

Quando o brinquedo possibilita a participação de mais de uma pessoa, ele promove a sociabilidade. O simples fato de serem exigidas duas pessoas para carregar ou manusear um brinquedo já dá oportunidade para o estabelecimento de um relacionamento que pode vir a ser muito produtivo para a criança.

Para as crianças, a brincadeira é uma forma privilegiada de interação com outros sujeitos, adultos e crianças, e com os objetos e a natureza à sua volta. Brincando, elas se apropriam criativamente de formas de ação social tipicamente humanas e de práticas sociais específicas dos grupos aos quais pertencem, aprendendo sobre si mesmas e sobre o mundo em que vivem. A infância é um período em que o ser humano está se constituindo culturalmente, a brincadeira assume importância fundamental como forma de participação social e como atividade que possibilita a apropriação, a ressignificação e a reelaboração da cultura pelas crianças.

A criança adora imitar os adultos e participar de pequenas tarefas, devendo isto ser valorizado e estimulado pelas pessoas que a cercam. O brinquedo não se limita à simples ação de brincar: contribui para a formação intelectual e social, principalmente quando se trata a espontaneidade da criança como algo inerente, próprio de cada um que busca caminhos para a construção do saber.

2.5 Os jogos na Escola: – O jogo como instrumento pedagógico

Por volta do século XVI, os humanistas percebem a importância dos jogos e os colocam em prática nos colégios jesuítas, porém de forma disciplinada, transformando-os em práticas educativas para a aprendizagem de ortografia e de gramática. Sendo assim, o espírito lúdico é apropriado pelos jogos educativos, os quais, por sua vez, foram incorporados às propostas pedagógicas de grandes intelectuais que contribuíram para o desenvolvimento do pensamento pedagógico atual. A importância do jogo também foi preconizada por alguns pensadores, que salientaram esta atividade como suporte da educação e dos exercícios.

A partir do século XVII, estas concepções sofreram transformações. As crianças eram definidas como adultos em miniatura e tinham que ser cuidadas até obterem a maturação física. Segundo Ariès (1981), a infância inexistia, não sendo reconhecida pela sociedade como categoria diferenciada do gênero humano. Este autor sinaliza que as brincadeiras infantis não se diferenciavam das brincadeiras dos adultos, dividindo o mesmo espaço e praticando as mesmas atividades lúdicas.

Friederich Froebel (2001), teórico alemão, já no século XIX, entendia que as crianças deveriam ser deixadas livres para expressarem sua riqueza interior. Isso deveria ocorrer através de jogos e artes plásticas. Para este autor, a brincadeira é o ápice do desenvolvimento humano na infância, pois é a representação viva do interno, séria e de profunda significância.

Para que se pudesse enunciar a ideia do jogo como valor educativo, uma revolução no pensamento se fez necessária. Essa mudança foi provocada pela expressão romântica, preparada pela obra de Jean-Jacques Rousseau e plenamente afirmada na qualidade de pensamento filosófico na Alemanha do fim do século XIX e início do XX. O sujeito psicológico esteve em evidência, e o jogar, nessa perspectiva, passou a ser visto como

parte do processo de desenvolvimento, construção, interação e socialização da criança. As concepções interacionistas, que levam em consideração o sujeito, o ambiente e suas relações, foram se sobrepondo às explicações inatistas, que limitam o homem à experiência sensível.

A partir desta nova temática justificou-se a importância e as possibilidades de análise de jogos sob diversas óticas, bem como sua utilização com diversos fins em diversos espaços como, por exemplo, o da educação.

É no ato de jogar que a criança tem a oportunidade de se desenvolver, descobrir, inventar, exercitar e aprender com facilidade. O jogo estimula a curiosidade, a iniciativa, a autoconfiança e a internalização de valores, proporcionando um conhecimento mais expressivo. A criança e o jogo evoluem em um processo dialético que intervém no desenvolvimento infantil. O brincar é típico da infância e é brincando que a criança vai entendendo e respondendo aos conflitos pessoais; logo, não podemos conceber este período sem brinquedo, sem espaço lúdico.

2.6 - O papel do professor

Ser educador em tempos de mudanças educacionais é uma tarefa árdua, pois há sentimentos de ansiedade, medo, resistência e ao mesmo tempo esperança.

Atualmente a educação exige que os educadores sejam multifuncionais, não apenas educadores, mas psicólogos, pedagogos, filósofos, sociólogos, psicopedagogos, recreacionistas e muito mais para desenvolver as habilidades e a confiança necessárias aos educandos para que eles tenham sucesso no processo de aprendizagem e na vida.

Os educadores muitas vezes não conseguem fazer que seus educandos se interessem pelo ato de aprender. É a era do “desencanto escolar”, na qual muitos dos educandos não estão receptivos à aprendizagem, há um desinteresse pela leitura e escrita,

pelos cálculos matemáticos, pelo aprendizado em geral; a indisciplina faz parte do cotidiano escolar e muitos educadores sentem-se frustrados por não conseguirem resultados satisfatórios. Quase sempre a sala de aula transforma-se em uma arena na qual o educador é sempre o perdedor.

Ao introduzir momentos lúdicos, o educador pode resgatar o interesse, o prazer, o entusiasmo pelo ato de ensinar e aprender. O professor deve cuidar da organização dos espaços de forma a disponibilizar brinquedos e materiais para as crianças, oferecendo diferentes possibilidades de interação e significado. Os espaços da educação infantil devem ser alegres, aconchegantes e acolhedores, de forma a apoiar os movimentos e as relações sociais das crianças, incentivando sua autoria e autonomia na formação de grupos e construção de suas brincadeiras. Desse modo, é necessário que estimulem suas capacidades de imaginar e de criar diferentes cenários, narrativas, situações, papéis e construções.

É importante o professor deixar sempre disponíveis para as crianças objetos/brinquedos, tais como caixas, panos, objetos para construção, bonecos, papéis de diferentes tamanhos, fantasias, além de objetos variados da vida social. Esses materiais devem funcionar como suportes e possibilidades de escolha e de combinações para as ações, interações e invenções das crianças.

O professor baseará no planejamento das aulas, pois ele constitui-se como elemento importante no processo de aprendizagem, sendo um meio seguro de orientação, através da descrição de todos os procedimentos necessários ao desenvolvimento do trabalho a ser realizado.

Não precisa ser rígido na elaboração, porém para que os objetivos pretendidos sejam alcançados, alguns critérios devem ser observados. Precisa ter conhecimento dos pressupostos do movimento para definir quais os objetivos a serem atingidos em cada aula. Ao defini-los, deve-se levar em conta a característica dos alunos.

De acordo com os objetivos propostos, relacionar dentre os conteúdos, quais as atividades / brincadeiras a serem realizadas.

Em uma mesma aula pode-se trabalhar mais do que um conteúdo, para se atingir um determinado objetivo, porém faz-se necessário respeitar uma sequência lógica.

Quanto aos recursos, precisa ficar clara a importância dos mesmos, mas caso a escola não os possua, não é motivo para deixar de realizar a atividade. O professor poderá substituí-los pelos existentes ou confeccioná-los com sucatas. Estes materiais deverão estar preparados antes da realização das aulas.

A avaliação não deve ser realizada através de medidas e capacitações, pois envolve uma sequência de aprendizagem. O aluno deverá ser avaliado pela sua participação, o seu desenvolvimento no decorrer da aula em relação aos objetivos, qual o percentual alcançado, devendo ser consideradas as dificuldades e o envolvimento nas atividades. O fundamental é que o planejamento seja flexível, tornando o aluno um agente participativo de sua própria aprendizagem.

O jogo para a criança é o exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades. Os educadores se ocuparam durante muitos anos com os métodos de ensino, e só hoje a preocupação está sendo descobrir como a criança aprende. As mais variadas metodologias podem ser ineficazes se não forem adequadas ao modo de aprender da criança.

A criança sempre brincou. Independentemente de épocas ou de estruturas de civilização, é uma característica universal; portanto, a criança aprende brincando – desta maneira o ensino deve ser introduzido de uma maneira prazerosa e eficiente através de jogos e brincadeiras.

É importante que o educador, ao utilizar um jogo, tenha definidos objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo. Enquanto a criança está

simplesmente brincando, incorpora valores, conceitos e conteúdos. Ao fornecer situações lúdicas, prazerosas, de relaxamento, de alegria, de reflexão, a criança se liberta de suas amarras sociais, alterando seu estado de ânimo de forma a inter-relacionar sentimentos, emoções e intuições, sendo capaz de liberar sua criatividade, espontaneidade e imaginação. Dessa forma, o espaço escola é valorizado como lugar que propicia experiências, vivências, integração, investigação pessoal e grupal, fomentando novos ideais e comportamentos. Os jogos apresentados são, na sua grande maioria, jogos clássicos ou passatempos já bastante utilizados, porém a novidade é o estudo feito sobre o aproveitamento dos jogos no momento educativo, explorando ao máximo esse momento com conhecimento das finalidades de cada jogo.

O objetivo é ir além do jogo, do ato de jogar, para o ato de antecipar, preparar e confeccionar o próprio jogo antes de apresentá-lo à turma, ampliando desse modo a capacidade do jogo em si a outros objetivos, como profilaxia, exercício, desenvolvimento de habilidades e potencialidades e também na terapia de distúrbios específicos de aprendizagem. Com objetivos claros, cada atividade de preparação e confecção de um jogo é um trabalho rico que pode integrar as diferentes áreas do desenvolvimento infantil dentro de um processo vivencial.

O educador também deve acompanhar, observar e apoiar atentamente as crianças nas suas brincadeiras. Desse modo, poderá compreendê-las e conhecê-las melhor, reconhecer suas diferenças e especificidades, incentivar e sustentar suas criações, oferecendo-lhes materiais, ajudando-as quando necessário, estimulando novos relacionamentos, encorajando a participação, ou seja, cuidando para que os espaços sejam convidativos à interação social, à imaginação e à criação.

O brincar alimenta-se das referências e do acervo cultural a que as crianças têm acesso, bem como das experiências que elas têm com outros planos de ação. Assim, o

educador poderá ampliar e enriquecer as possibilidades de ação lúdica ao trabalhar: a apreciação e a produção de diferentes formas de expressão artística, tais como a literatura (poesias, contos tradicionais, lendas, trava-línguas, etc.), o teatro, as artes plásticas, a música, a fotografia, o cinema, etc.; temas que interessam às crianças e conhecimentos a eles associados; a observação curiosa da realidade natural e social; o conhecimento de brincadeiras tradicionais da nossa cultura, das famílias e da comunidade a que pertencem as crianças.

Por outro lado, o brincar também alimenta outros planos de ação e de aprendizagem. A incorporação da dimensão lúdica no trabalho com os conhecimentos das várias áreas contribui para que as crianças estabeleçam associações e significações que ampliam suas possibilidades de aprendizagem. Desse modo, deve-se brincar com as palavras: fazer rimas, trava-línguas, adivinhações; inventar novas palavras; conhecer; apreciar e recriar parlendas e poesias, entre outras possibilidades. Bingos com nomes ou numerais, trilhas, dominós, quebra-cabeças, caça-palavras oferecem também muitas possibilidades de atividades lúdicas que mobilizam apropriações de conhecimentos de diferentes campos do saber.

A escola é um elemento de transformação da sociedade; sua função é contribuir com outras instâncias da vida social, para que estas transformações se efetivem. Nesse sentido, o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas no sentido de que sua integração na sociedade seja construtiva. O jogo sem dúvida é um dos caminhos para tais conquistas.

3 O JOGO E A BRINCADEIRA

3.1 As contribuições dos jogos e brincadeiras

As crianças gastam grande parte de seu tempo livre com a televisão, com atraentes jogos e brinquedos eletrônicos. Não sobra tempo para criar, inventar e soltar a imaginação. A criança acaba por não ter oportunidade de conhecer alguns de seus potenciais criativos por falta de tempo e espaço disponíveis.

A oferta de brinquedos eletrônicos e atraentes jogos à disposição no mercado desmerecem o artesanato, colocando no lugar da satisfação de criar, o gosto pelo consumo exacerbado, trocando-se os valores entre o ter e o fazer.

Uma das causas mais frequentes das dificuldades encontradas no processo ensino-aprendizagem, tanto por parte dos educadores como dos educandos, é a de que muitas crianças desconhecem seus potenciais porque não tiveram a oportunidade de experienciá-los, e, ao fazê-lo, aumentam a sua autoestima. Como seres capazes de realizar, de inventar coisas com utilidade, conseguem dar valor a objetos que foram feitos por suas próprias mãos, incorporam alguns valores para a vida.

Para suprir essa dificuldade, os educadores podem passar conteúdos e realizar avaliações de forma mais atraente e motivadora, e buscar, pela confecção de jogos, atingir diferentes objetivos simultaneamente.

Algumas contribuições pedagógicas no contexto escolar:

1- Reduz a baixa autoestima e a insegurança: a criança tem poucas oportunidades, tanto na escola quanto em casa, para desenvolver sua capacidade criativa. Desse modo desconhece este seu potencial – quando tudo lhe é apresentado pronto, como por exemplo, jogos de computador, livros descartáveis e brinquedos que brincam sozinhos – não constrói

nada, não arrisca experiências novas, deixando muitas vezes a criança sem confiança na sua capacidade de realização. Pela confecção de jogos, a criança poderá ter suas experiências, errar, acertar, construir, criar, copiar, desenvolver planos, e isto aumentará sua autoestima, revelando que é capaz, que pode usar o pronto, mas também pode fazer coisas para si própria.

2- Diminuir a dependência: essa é uma característica de crianças de grandes cidades, onde por motivos de segurança, elas são acompanhadas a todos os lugares, moram em apartamentos com grades e guaritas. Muitas possuem pais superprotetores que impedem o desenvolvimento da autonomia de seus filhos, e por esse motivo muitas não sabem fazer nada sozinhas, são medrosas, não se arriscam, estão sempre à espera de alguém que faça por elas e para elas. O desenvolvimento da autonomia na criança é aspecto fundamental para a maturidade emocional e o equilíbrio entre o psíquico e o mental. Alguns jogos têm como objetivo o desenvolvimento da autonomia da criança: poder arriscar-se, ter de fazer a sua parte sozinha e ser responsável por suas escolhas e atos.

3- Melhorar a coordenação motora: alguns jogos proporcionam a oportunidade do exercício motor, desenvolvendo assim essa habilidade tão importante para a alfabetização, geralmente são dedicados a pré-escolares e a algumas crianças das séries iniciais com alguma defasagem de coordenação motora fina. A manipulação de tesouras, de massas, as dobraduras, colagens, pinturas, desenhos, são elementos próprios para este trabalho.

4- Trabalhar a ansiedade: a ansiedade é uma característica encontrada em muitas crianças, que pode variar em grau de intensidade e que influencia sobremaneira na capacidade de atenção concentrada, nos relacionamentos interpessoais, na autoestima, prejudicando a aprendizagem por parte da criança e dificultando o trabalho do professor. Apenas duas ou três crianças ansiosas em uma sala de aula podem prejudicar todo o andamento da classe, pois as características desse distúrbio são: inquietação motora, dificuldades de atenção e concentração, falta de controle emocional, baixa tolerância e frustrações. Para esses casos, é

fundamental que a criança vivencie a frustração de ter de interromper a confecção de um jogo para que possa experimentar a sensação frustrante e a capacidade que possui para tolerá-la, internalizando dessa forma os efeitos de frustrações como naturais e podendo postergar seus desejos sem grande sofrimento.

Muitas crianças que sofrem de ansiedade desconhecem a frustração e a temem, empregando para fugir desse desconhecido as mais diversas defesas, como: a inquietação motora, o excesso de ingestão de alimentos, a fala ou atitudes desenfreadas, conseguindo dessa forma não entrar em contato com os sentimentos mais profundos.

Ao vivenciar a pequena frustração de um desejo, ter de esperar para concretizá-lo eleva o grau de satisfação e prazer, conferindo uma sensação de capacidade de realização para a criança, pois precisou de seu esforço e, portanto, é capaz de dar mais valor ao seu próprio trabalho.

As atividades que exigem maior esforço de concentração, como o preparo de peças pequenas, o quadriculado, diferentes dimensões de espaços, precisão de detalhes, colaboram para diminuir o nível de ansiedade da criança, pois ela necessita concentrar-se, e mesmo os mais dispersos passam a adquirir gradativamente um maior poder de atenção nas tarefas que estão desenvolvendo. Criar novos hábitos salutareos, a partir da vivência com os jogos que automaticamente são incorporados à vida da criança, podem recriar sua visão de mundo e sua atuação nele.

5- Revendo os limites: muitos pais erram por falta de limites na educação de seus filhos, sendo extremamente permissivos; não desenvolvem na criança hábitos de obediência e respeito a regras. Desse modo, essas crianças em contexto escolar são muito difíceis de relacionar tanto com os colegas quanto com os adultos, pois só fazem o que querem e na hora que querem, perturbando o andamento das atividades para os outros e não conseguindo aprender, muitas vezes apenas porque não querem fazer nada que não estejam dispostas.

Para esse tipo de dificuldades, os jogos competitivos e com regras levam a criança a aprender conceitos básicos da vida, sendo obrigadas a se enquadrar em determinadas regras para realizar algo, aprendendo a respeitar para ser respeitado, e a situação lúdica é transposta para as outras situações da vida.

Segundo Chateau (1987, p.66), “(...) a criança ama a regra: na regra ela encontra o instrumento mais seguro de sua afirmação; pela regra, ela manifesta a permanência de seu ser, da sua vontade, de sua autonomia”.

Ao contrário do que pensam muitos pais, a criança pede regras, pois é por meio delas que vai estruturar sua confiança básica em si e no outro. A criança testa a autoridade do adulto para poder confiar nele; se este falha, a criança se sente perdida, desorientada, pois desconhece seus próprios limites. Ela precisa que lhe mostrem, orientem e ensinem até onde pode ir, o que pode ou não fazer, o que é bom ou ruim. Ela confia no adulto, porém, se este for superpermissivo, a criança perde a confiança. Muitos dos jogos em anexo trabalham com regras, tanto para a confecção quanto para o desenvolvimento do ato de jogar.

6- Desenvolver a organização espacial: A desorganização espacial é uma dificuldade que algumas crianças demonstram ao realizar certas atividades que exijam um cálculo mental do espaço disponível. Esta habilidade tem relação com todo o seu espaço, seja interno ou externo: a criança não tem cálculo de distância e posicionamento dos objetos no espaço, desse modo é desastrada, cai muito, derruba as coisas, esbarra em tudo, não consegue manter seus objetos em ordem, não consegue ordenar fatos em uma sequência lógica dos acontecimentos. Em geral sua narrativa é confusa e desconexa.

Algumas atividades constantes no próximo capítulo e no anexo proporcionam oportunidades para a criança perceber, relacionar e organizar espaços externos, possibilitando a introjeção dessa organização.

7- Melhorar o controle segmentar: o ser humano possui conjuntos de nervos e músculos com capacidade de ação independente, não necessitando de um esforço muito grande para a realização de determinadas tarefas; porém, muitas pessoas não se apercebem do trabalho muscular desnecessário e do desgaste energético que empregam para o simples ato de escrever. Só precisam do trabalho de uma das mãos e do antebraço correspondente para realizar uma escrita. Quem, porém, não possui um controle segmentar, faz força com o braço inteiro, com os ombros, com o pescoço, com a mandíbula, com a testa e com os olhos. Resultado: fadiga, tensão, desânimo para com tarefas de escrita. A criança pode aprender a controlar os segmentos de seu corpo para a realização prazerosa de tarefas antes exaustivas.

8- Aumento na atenção e na concentração: forte componente dos distúrbios de aprendizagem, muitas crianças não conseguem concentrar sua atenção em determinadas tarefas. Os motivos são muito variáveis, no entanto, um dos mais comuns é o desinteresse pela atividade proposta. Para isso, a sensibilização prévia pode motivar a criança e despertar o interesse para a atividade na qual se concentrará. É possível exercitar essa habilidade por meio de tarefas que exijam um grau cada vez maior de atenção, para que a criança se acostume a trabalhar com a atenção seletiva como ato volitivo. As atividades minuciosas, com peças e espaços pequenos para pintar, colar, recortar, ou a visualização de objetos diferentes dentro de um conjunto, podem auxiliar no desenvolvimento da atenção.

9- Desenvolver antecipação e estratégia: alguns jogos se propõem a desenvolver esta habilidade, tão importante para a realização de muitas tarefas na vida. Raciocinando, criando hipóteses, aplicando-as e verificando os resultados, essas etapas de algumas atividades colocam a criança, de forma lúdica, em contato com a realidade, preparando-a para as situações-problema.

Prever, calcular e montar uma estratégia são aspectos de raciocínio fundamentais para a ampliação da visão de mundo do indivíduo. A criança precisa ter oportunidades para

vivenciar situações que exijam essas habilidades, a fim de se habituar a elas e poder colocá-las em prática quando houver necessidade, em diferentes situações na vida. Alguns jogos dão essa oportunidade, com a qual a criança adquire a autoconfiança para atuar em uma situação prevista e com o planejamento de atitudes posteriores.

Tanto na etapa de preparo quanto na de jogo, exige-se que a criança faça projetos, planos, antecipando mentalmente situações.

10 - Trabalha a discriminação auditiva: este é um pré-requisito para a alfabetização, pois a criança precisa discriminar os fonemas, muitos dos quais extremamente semelhantes, para poder ler e escrever. Essa habilidade é trabalhada na pré-escola como preparação para o processo de alfabetização. Alguns jogos facilitam esse trabalho, apresentando os sons diferentes, e a criança vai acostumando o seu ouvido a distingui-los.

11 - Amplia o raciocínio lógico: as crianças apresentam uma forte tendência à “preguiça mental” e, acostumando-se a ela, preferem não pensar para solucionar problemas e vêm com as famosas perguntas: “Que conta é? É de mais ou de menos?”. Ela não quer pensar, não quer raciocinar. É muito importante, portanto, que o educador trabalhe sempre com o objetivo de desenvolver cada vez mais a capacidade de raciocínio lógico da criança. Todos os jogos que exijam antecipação, planejamento e estratégia estimulam a criança a raciocinar.

12 - Desenvolve a criatividade: A criança precisa ter espaço aberto para desenvolver sua criatividade, isto é, necessita de atividades que lhe permitam soltar a imaginação, inventar coisas diferentes, fazer movimentos não habituais.

A tarefa do educador para facilitar esse desenvolvimento é dar espaço, dar permissão, sem censuras ou críticas que, se mal colocadas, bloqueiam as manifestações artísticas da criança, impedem-na de arriscar-se, de mostrar-se.

As avaliações precisam ter bem claros seus objetivos, pois muitas vezes são valorizados pontos em determinadas atividades que podem bloquear as expressões da criança.

Portanto, se o objetivo principal de um jogo é a memorização de palavras, por exemplo, não está em questão a forma como a criança recortou ou pintou a figura, mas se conseguiu memorizar.

13 - Perceber figura e fundo: a visão das partes de um todo e a integração delas no conjunto é uma habilidade que precisa ser desenvolvida. Para o processo de alfabetização, essa habilidade é de extrema importância, pois inicialmente a criança separa as partes de uma palavra, seja em letras ou sílabas, para depois uni-las ao conjunto, que são as palavras, e essas às frases, e por fim, ao texto. Para essa sequência, é fundamental que a criança possua uma visão de conjunto e saiba lidar com a figura e fundo, ou seja, selecionar a sua atenção para o que em um momento é figura (o que se destaca) e o que é fundo (o que é complemento) e o que em outros momentos estão em posições invertidas.

14 - Trabalhar o jogo: a maioria das crianças não sabe jogar. Elas podem aprender rapidamente as regras do jogo, mas não sabem nem perder nem ganhar, fatores inerentes ao jogo e à própria vida. Precisam vivenciar as duas situações para aprender a lidar com as emoções. Quando se ganha, sente-se um certo tipo de emoção; o sentimento de superioridade neste momento muitas vezes faz com que a criança superestime sua capacidade e subestime a do outro, tomando assim atitudes de prepotência, de supervalorização, quebrada muitas vezes com a situação contrária. Quando perde, muitas vezes age de forma agressiva e invejosa, destruindo o jogo ou agredindo o parceiro. É preciso, portanto, que a criança aprende a reagir de forma adequada a essas emoções, e o educador precisa estar atento a este aspecto ao propor um jogo.

O exercício de jogos competitivos, quando são trabalhadas as emoções dele decorrentes, faz com que a criança internalize conceitos e possa lidar com seus sentimentos dentro de um contexto grupal, o que a prepara para a vida em sociedade.

Cada jogo apresenta, dentro dos objetivos citados, uma ou mais dessas características, para que o educador possa escolher um jogo mais apropriado para o momento educativo a que se propõe. Dentro de um grupo, porém, muitas vezes se faz necessário reunir uma série de objetivos que atinjam os participantes de forma individual ou grupal. Para isso, o educador pode fazer um planejamento em que a utilização dos jogos tenha um efeito gradual e globalizante dentro dos aspectos desenvolvidos em cada jogo.

Durante o processo que envolve a confecção e o jogo, surgirão situações inesperadas, pois cada momento é único e possui características próprias. A partir daí o professor poderá ter novos objetivos a alcançar, criando muitas possibilidades para ampliar os recursos mediante a confecção de jogos.

3.2 Tipos de jogos e brincadeiras

Existem vários tipos de jogos, entre eles, jogos motores, cognitivos, jogos intelectuais, jogos competitivos e os jogos de cooperação, individuais ou coletivos, de faz de conta, simbólicos e verbais. A variedade de jogos mostra a multiplicidade desta categoria e a dificuldade para se compreender o que é jogo.

Jogos Cooperativos: os jogos cooperativos são atividades essencialmente voltadas para a cooperação, aceitação, envolvimento e diversão. Eles têm a função de fazer com que as crianças aprendam a seguir regras, cooperar, resolver conflitos, trabalhar em conjunto para uma única finalidade, participar, e a ser responsável pelo bem-estar e pela segurança do outro. À medida que as crianças forem envolvidas pelas dinâmicas crescerão mais compreensivas, amigas, solidárias, responsáveis e democráticas.

É comum no exercício do magistério grande parte dos professores considerar seus conhecimentos os mais importantes. Dessa forma, desconsideram-se a participação e o

envolvimento dos alunos em uma relação que se desenvolverá por muito tempo. Esse procedimento é visto como um excesso de autoridade do professor e de exclusão do aluno, o qual não se reúne com a intenção de estimular a cooperação.

Antes de introduzir um projeto de jogos cooperativos em qualquer turma ou escola, é interessante começar com as próprias brincadeiras já conhecidas e praticadas pelos alunos – mesmo que influenciadas pelo paradigma da competição. Garcia (2001) aponta que as concepções sócio construtivistas valorizam o conhecimento do aluno e cita o exemplo de uma professora de história que começava suas aulas com base nas histórias de vida de seus alunos. Essas iniciativas vêm ao encontro dos princípios dos jogos cooperativos, em que se buscam relações fundadas no diálogo, na igualdade e no respeito às diferenças.

Como diz Freire (1999), a especialidade da criança é brincar. Por isso, quando se pretende estabelecer um diálogo com as crianças por meio do jogo, é melhor deixá-las falar primeiro. Essa estratégia revela-se bastante coerente com os projetos educacionais cujo objetivo é a formação democrática, igualitária, justa e cooperativa. Normalmente, na escola, as crianças só integram as atividades escolares no momento da execução e dificilmente participam das decisões e das escolhas. Indagando as crianças e resgatando suas brincadeiras, possibilita-se a participação e o envolvimento delas no planejamento. Ao permitir a participação das crianças, o professor coloca-se em condição de igualdade e abre caminho para a partilha, a troca, a cooperação, o diálogo, o aprendizado recíproco e a busca de convergências, ou seja, desenvolve os princípios dos jogos cooperativos.

Pode-se incorporar modificações baseadas nas categorias dos jogos cooperativos, de preferência construindo-as em conjunto com os alunos. A seguir, alguns exemplos dessa estratégia com algumas atividades já conhecidas por alunos do ensino fundamental:

No jogo “vivo-morto”, escolhe-se um aluno ou o professor para comandar a atividade. Quando este dá o comando “vivo”, todos devem ficar de pé; ao comando “morto”,

todos devem ficar agachados. Quando alguém erra, é excluído da atividade. Com a simples alteração de não retirar o aluno que errar o comando, consegue-se manter todo o grupo junto e sem desmotivar a atividade. Aquele que errou pode voltar a brincar normalmente ou, então, fica “congelado” (sem responder aos comandos) até que outro participante erre e congele para salvar o colega. O principal objetivo dessa atividade é desenvolver a capacidade de concentração e atenção aos estímulos auditivos, portanto, não há necessidade de retirar os alunos; um dos princípios básicos dos jogos cooperativos: a não exclusão.

No “alerta cor”, os alunos formam um grande círculo e passam a bola uns para os outros (pode ser seguindo a ordem do círculo aleatoriamente). Quem deixar a bola cair torna-se um pegador. Os demais devem correr o mais longe possível antes de a bola ser alcançada pelo pegador. Quando o pegador segurar a bola, grita “alerta cor”. Os demais devem para e perguntar: “Qual é a cor?” O pegador deve responder citando uma cor difícil de ser encontrada pelos demais e correr para pegá-los. Aqueles que não tocam algum objeto com a cor definida e são pegos quando o pegador os atinge com a bola devem sair da atividade. O jogo repete-se até que todos os participantes sejam eliminados.

Como modificação, utiliza-se também o princípio da não exclusão. Basta, para isso, não retirar os que forem pegos e repetir a atividade normalmente. Pode-se ainda, para dinamizar o jogo, aumentar o número de pegadores a cada rodada, transformando quem foi pego na rodada anterior em pegador fixo. A atividade prosseguirá aumentando-se o número de pegadores, o que exigirá mais atenção e reflexos rápidos dos não pegadores.

Na “queimada”, formam-se dois grupos e cada um ocupa um lado do campo, que é dividido por uma linha central. Uma bola é arremessada de um lado para outro com o objetivo de atingir (queimar) um adversário. Quando alguém é atingido e não consegue segurar a bola, deixando-a cair no chão, fica “queimado” e passa a jogar no espaço atrás do campo adversário (área de “queimados”). Vence o jogo o time que “queimar” todos os

adversários. Pode-se utilizar o princípio da inversão e fazer o queimado passar para o outro time, levando a bola para seu novo time ou deixando-a para ser jogada por alguém do time anterior. Outra alteração pode ser feita para que todos do time possam arremessar a bola e tentar queimar o adversário: pedir que façam o rodízio de quem irá arremessar.

O futebol é outro jogo popular e de conhecimento de quase todo o brasileiro. As regras básicas e o objetivo desse jogo são mantidos na forma popular. Isto é, dois times que tentam fazer o gol na baliza adversária, não sendo permitido utilizar as mãos e os braços.

Com algumas alterações na formação dos times e usando-se o princípio da inversão, cria-se um campo repleto de opções. Uma modificação simples é a formação de times mistos, compostos por meninos e meninas. Conforme o princípio da inversão, pode-se ir trocando um jogador de time sempre que este fizer um gol ou chutar a bola para fora ou quando o goleiro adversário agarrar a bola etc. Pode-se também fazer o futebol “de par” ou “casal”, no qual os jogadores são obrigados a jogar de mãos dadas.

Com essas simples ou pequenas modificações, certamente aparecerão muitos conflitos, mas é com eles que se abrem importantes canais de diálogo entre alunos e professores. Pode-se, com esses canais, abordar questões de gênero e refletir sobre elas quando se sugerem times mistos; sobre a importância ou a irrelevância da exclusão quando se conserva no jogo os que deveriam sair; sobre a questão da alteridade quando são estimulados a jogar de mãos dadas no futebol ou ao fazer o rodízio no jogo da queimada.

Ao solicitar a participação dos alunos na escolha das atividades e em suas modificações, abre-se um espaço para a construção e a reconstrução de alguns valores e regras que, até então, eram inquestionáveis. A abertura ao diálogo, por meio do lúdico, é um incentivo fundamental ao desenvolvimento da cooperação para além das aulas de educação física e da escola.

Ao serem resgatadas as brincadeiras das crianças e ao serem utilizadas como um conteúdo importante nas aulas, os alunos passam a ser respeitados. Qualquer proposta pedagógica intitulada cooperativa, democrática ou participativa, seja na educação física ou em qualquer disciplina, deve começar respeitando os educandos e sua cultura, de forma igualitária, sem sentimentos de superioridade e autoritarismo.

O jogo e o computador: a informática domina quase todos os segmentos de mercado, por isso, o computador deve ser introduzido na vida da criança para que a mesma possa acompanhar e estar preparada para esta evolução tecnológica. É importante observar a forma dessa utilização a fim de que não prejudique áreas importantes do desenvolvimento infantil, exigindo-se demais da área cognitiva em detrimento de outras de menos importância.

O computador é muito atraente para a criança, pois possibilita a ela a realização de atividades virtuais muito além das suas possibilidades reais. É preciso questionar a utilização do computador na educação em diferentes aspectos.

A criança precisa da fantasia, do faz de conta para desenvolver a imaginação e a criatividade. Necessita realizar e não apenas imaginar ou ter algo que realize por ela, senão não conhecerá sua capacidade de realização e não poderá acreditar nela. As inseguranças quanto à capacidade de realização muitas vezes provêm da falta de oportunidade de experimentar.

A utilização do *mouse* no que diz respeito à coordenação motora, não promove o desenvolvimento desta área, porque os movimentos são curtos, repetitivos e com apenas uma das mãos. Ocorre um treino de coordenação visomotora, mas apenas unilateral, pois a criança só necessita utilizar uma das mãos, e esta será a dominante, enquanto a outra não realiza nada. A utilização do teclado pode oferecer maiores possibilidades de desenvolvimento da coordenação motora na digitação, o que não é o caso para crianças pré-escolares.

Na área psicossocial, o uso do computador é sempre uma tarefa solitária, sem relações interpessoais, e a criança necessita desenvolver as habilidades de intercomunicação e inter-relação pessoais. Diante de aspectos positivos e negativos, é importante que sejam estes ponderados para se chegar a uma conclusão que satisfaça as diferentes necessidades da criança, a fim de encontrar uma solução adequada que venha a beneficiar o desenvolvimento infantil sem prejuízo futuro em nenhuma das áreas de desenvolvimento. Para isso, o bom senso é fundamental para a dosagem da quantidade e qualidade das atividades infantis.

É possível a articulação de atividades nas quais se insira o novo com conhecimentos básicos do computador em atividades continuadas com habilidades que favoreçam o desenvolvimento das áreas cognitiva, motora e afetiva. Nesse contexto, devem ser utilizados alguns modelos de jogos com o computador, onde o educador trabalhe simultaneamente conteúdos escolares, computação, diferentes aspectos de afetividade e o desenvolvimento da coordenação motora.

A proposta é integrar a tecnologia ao desenvolvimento infantil. Porém, o uso indiscriminado ou a adoção do computador e o abandono de outros meios educativos podem ser altamente prejudiciais, porque é um recurso que facilita as tarefas, deixando dessa forma a criança preguiçosa para pensar e para realizar tarefas que auxiliem em seu desenvolvimento global.

A informática deve ser utilizada como um recurso a mais e integrada a outros, para que a criança, ao mesmo tempo em que se atualiza, entre em contato com formas mais avançadas de trabalho e não abandone outras cujos benefícios não podem ser substituídos pelo uso do computador.

O computador pode auxiliar no desenvolvimento da coordenação motora, porém não substitui os exercícios feitos com o manuseio de outros instrumentos, como a tesoura, o

lápiz, a pintura, o jogo de varetas, etc. Portanto, a utilização do computador deve apenas somar-se a outras atividades, e não substituí-las.

Trabalhando jogos com o computador, pode-se atingir alguns objetivos muito interessantes:

* Noções básicas de informática: Para a criança que está iniciando o seu aprendizado em informática, as atividades de jogos com o computador auxiliam-na no exercício do manuseio do mouse, do teclado e coloca-a em contato com a linguagem básica do programa instalado no computador.

* Desenvolvimento da criatividade: A criança, é, por natureza, muito criativa, gosta de inventar e descobrir. Com os jogos do computador criam-se oportunidades, porque ela vivencia situações-problema em que precisa exercitar a criatividade para resolvê-los, tendo, desta forma, espaço para desenvolver seu potencial.

* Fracasso e erro: Vivenciar o fracasso e o erro como possibilidades é muito importante para a autoestima da criança, pois muitas não vivenciam o fracasso e não se permitem errar, seja por superproteção dos pais, seja por medo. É fundamental que a criança possa ter essas experiências vivenciadas de forma natural, para poder aprender a suportar frustrações e compreender que todos erram e é possível aprender com os próprios erros. Alguns jogos com o computador oferecem a oportunidade de consertar erros e refazer o trabalho.

* Esquema corporal: Esquema corporal, lateralidade e organização espacial são elementos fundamentais para o aprendizado infantil, para o conceito numérico, com posicionamento e sequência, para a alfabetização. A criança precisa conhecer o seu próprio corpo e fazer as relações dele com o espaço. Primeiro ela faz a relação do seu próprio corpo com o espaço amplo, para depois aprender a relacionar espaços menores. É necessário muito

exercício para que a criança interiorize esses conceitos e possa trabalhar as relações espaciais.

Jogos com o computador oferecem exemplos de atividades para trabalhar esses conceitos.

O jogo pode ser visto como resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social. O sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social: as regras, a relevância do processo de brincar, a incerteza dos seus resultados, a não literalidade ou a representação da realidade, a imaginação e a contextualização no tempo e espaço.

Os demais tipos de jogos como os motores, cognitivos, jogos intelectuais, jogos competitivos, de faz de conta, simbólicos e verbais serão demonstrados no anexo deste trabalho.

4 O ESTUDO DE CAMPO

Para realizar este trabalho foi realizada uma pequena pesquisa prática, para identificar a importância do lúdico no primeiro ano do Ensino Fundamental, direcionada à alfabetização, dando enfoque ao valor psicopedagógico atribuído por educadores em suas práticas educativas.

Este estudo teve como objetivo inicial, diagnosticar e posteriormente analisar descrevendo a realidade encontrada em escolas de Ensino Fundamental Anos Iniciais, no que diz respeito à incorporação do lúdico na prática concreta de professores e crianças do primeiro ano.

Para a pesquisa acerca do lúdico no primeiro ano do Ensino Fundamental o ambiente escolhido foi uma escola pública da rede municipal de um município mineiro, região Sudoeste das Minas Gerais, cuja vocação econômica é a agricultura, com aproximadamente sete mil habitantes. Depois de muitas das visitas e conversas com a diretora e a supervisora da instituição, resolveu-se dar início a pesquisa.

Todo o desenvolvimento da pesquisa ocorreu dentro das salas de aulas do 1º ano do Ensino Fundamental. Foi proposto ao professor titular da turma ajudar na aplicação de alguns jogos para a posterior avaliação sobre o resultado do jogo na alfabetização e aprendizagem dos alunos.

Os jogos escolhidos para a realização da pesquisa foram:

1- Jogo Caça-Rimas

Esse jogo é muito interessante porque permite que o aluno descubra que palavras diferentes podem ter o mesmo “pedaço” sonoro final (a rima).

Objetivos didáticos do jogo:

- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras.

- Perceber que as palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais, no final.

- Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração de rimas.

- Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.

Público alvo:

Alunos em processo de alfabetização que precisam perceber que a palavra é constituída de significado e sequência sonora e que precisam refletir sobre as propriedades sonoras das palavras, desenvolvendo a consciência fonológica.

Sugestões de encaminhamento.

O professor deve ler em voz alta as regras do jogo e, à medida que lê, discutir com os alunos sobre como ele funciona. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreender e aceitar as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças e para que elas se familiarizem com este gênero textual: instruções de jogos.

É interessante escolher um líder do jogo, que fará a distribuição das cartelas entre os participantes. Em seguida, os alunos podem jogar sozinhos e o vencedor poderá fazer a distribuição das cartelas para uma nova rodada do jogo. O vencedor também poderá ser solicitado a realizar a conferência dos pares, em voz alta, junto com o grupo.

É importante que, antes do início do jogo, as palavras representadas pelos desenhos sejam faladas em voz alta. Esse procedimento é importante porque é possível que os alunos conheçam o objeto representado por outro nome e, por isso, não consigam encontrar seus pares. Por outro lado, muitas vezes, ao olharmos uma imagem, temos dúvidas sobre o que elas estão, de fato, representando.

É importante que o professor elabore questionamentos sobre a ordem em que aparecem as letras que formam as rimas, fazendo o aluno perceber que se mudarmos a sequência de letras, teremos mudança no som das palavras.

Após o jogo, é possível também resgatar as palavras trabalhadas por meio de cruzadinhas, para que os alunos completem as rimas com o apoio de imagens (um dos pares de figuras deve ter a palavra completa) ou sem o apoio delas. As regras do jogo constam no anexo deste estudo.

2- Bingo da Letra Inicial

Quando os alunos passam a perceber que usamos letras na escrita das palavras e que existem letras específicas que fazem correspondências com fonemas específicos eles começam a tentar estabelecer as correspondências grafofônicas corretas. Nesta fase as crianças precisam participar de várias atividades que explorem essas relações e gerem conflitos. O “Bingo da Letra Inicial”, diferente de outros bingos que só exploram o reconhecimento das letras, proporciona, também, refletir sobre os sons aos quais as letras correspondem, pois os alunos terão que escolher qual letra vai ser usada para completar palavras que apresentam uma mesma sequência de sons e que se diferenciam apenas no fonema inicial. Essa é uma forma divertida de trabalhar palavras lacunadas sem cansar o aluno.

Objetivos Didáticos do Jogo:

- Conhecer o nome das letras do alfabeto;
- Compreender que as sílabas são formadas por unidades menores;
- Compreender que, via de regra, a cada fonema corresponda uma letra ou um conjunto de letras (dígrafos);
- Identificar o fonema inicial das palavras;
- Estabelecer correspondência grafofônica (letra inicial e fonema inicial);

- Comparar palavras que possuem unidades sonoras semelhantes;
- Perceber que palavras que possuem uma mesma sequência de sons tendem a ser escritas com a mesma sequência de letras.

Público Alvo

Alunos em processo de alfabetização que ainda não compreendam alguns princípios do sistema alfabético de escrita, tal como o de que há unidades sonoras menores que as sílabas; ou mesmo os que, embora tenham tal compreensão, precisem consolidar as correspondências grafofônicas.

O fato de deparar-se com um conjunto de palavras semelhantes, que se diferenciem por apenas uma letra, pode, também, ser útil para alunos que ainda não tenham consolidado a ideia de que os segmentos sonoros semelhantes são grafados pelo mesmo conjunto de letras em uma mesma ordem. O jogo é indicado para os alunos que estejam com dificuldades em aprender o nome das letras.

Sugestões de encaminhamentos

O professor deve ler em voz alta as regras do jogo e, à medida que lê, discutir com os alunos sobre como ele funciona. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreendermos e aceitarmos as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças e para que elas se familiarizem com este gênero textual: instruções de jogos.

Como o jogo é destinado também para alunos que não dominem os princípios do sistema alfabético de escrita, a mediação do professor, ajudando-os a estabelecer as correspondências grafofônicas, pode ser muito importante para que eles avancem em relação aos conhecimentos sobre a escrita. Tal ajuda pode ser dada por meio de dicas e de referências explícitas a outras palavras que iniciem com o mesmo som, como os nomes das crianças.

O jogador (ou dupla de jogadores) que terminar primeiro deve ter sua cartela conferida. Para essa função pode ser escalado um aluno que esteja em um nível de escrita mais avançado. O professor, claro, poderá ser acionado a qualquer momento e deverá ficar disponível para as crianças.

O resultado da pesquisa foi bastante satisfatório, pois as crianças realmente aprenderam os temas lançados nos jogos e os professores mostraram bastante euforia com o sucesso da aprendizagem dos alunos.

Os professores foram muito receptivos à pesquisa, porém durante as visitas nas salas de aula, percebe-se que os professores ainda têm certa resistência em relação aos jogos dentro das salas de aula, pois acham que de certa forma atrapalham a organização da turma. Ao serem questionados sobre as dificuldades encontradas dentro da sala de aula ao utilizar os recursos lúdicos, um dos professores respondeu ser a indisciplina, pois os alunos interpretam os jogos como uma atividade de recreação. Comentou também sobre a resistência dos pais a atividades lúdicas, pois a maioria deles pensa que a aprendizagem se dá somente com o aluno sentado e calado.

Os questionários destinados aos professores tinham como objetivo descobrir o que os mesmos acharam da pesquisa sobre os jogos nas salas de aulas. Foi verificado através das respostas que os professores aprovaram a pesquisa, confirmando que os jogos ajudaram muito na aprendizagem dos alunos.

Todos os jogos e brincadeiras infantis, que parecem apenas passatempos, na verdade, preparam o terreno para um aprendizado posterior. Através do seu conhecimento e sensibilidade, o educador deve dosar teoria e prática de maneira gradual, combinados os estímulos adequados para o tipo de aluno que ensina.

Quando o professor das séries iniciais tiver se conscientizado de que essa educação pelo movimento é uma peça mestra do edifício pedagógico, que permite à criança

resolver mais facilmente os problemas atuais de sua escolaridade e a prepara, essa atividade ocupará um lugar privilegiado ao lado da leitura, da escrita e da matemática, matérias ditas com base, à sua existência futura de adulto.

O professor constatará que esse material educativo não verbal constituído pelo movimento é por vez um meio insubstituível para afirmar certas percepções, desenvolver certas formas de atenção e por em jogo certos aspectos da inteligência.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Enfim, o brincar, tanto para educadores como para as crianças, constitui uma atividade humana promotora de muitas aprendizagens e experiências de cultura. É parte integrante do processo educativo, devendo ser incentivada, garantida e enriquecida. Além disso, adota uma perspectiva metodológica de ensino e aprendizagem que busca o desenvolvimento da autonomia, a cooperação, a participação social e a afirmação de valores e princípios democráticos.

Também é por meio das atividades lúdicas que as crianças podem desenvolver-se, em um ritmo próprio, de maneira integrada e sistematizada nas diferentes áreas do conhecimento, de forma prazerosa, ativa e desafiadora. Elas podem conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte de sua realidade interior. Na brincadeira, a criança aprende a se conhecer melhor e a aceitar a existência do outro, organizando, assim, suas relações emocionais e estabelecendo relações sociais. Educadores e pais necessitam ter clareza quanto aos brinquedos, brincadeiras e/ou jogos que são necessários para a criança: precisam saber que trazem enormes contribuições ao desenvolvimento da habilidade de aprender a pensar. No jogo, ela está livre para explorar, brincar e/ou jogar com seus próprios ritmos para autocontrolar suas atividades. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica pré-escolar é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só como lazer, mas também como elementos bastante enriquecedores para promover a aprendizagem.

A proposta de inserir o lúdico dentro da sala de aula pode ser uma forma de educação transformadora, ou seja, uma contraposição e uma alternativa aos modelos competitivistas e tradicionalistas da educação.

Não se pode afirmar que os jogos possam mudar sozinho a realidade competitiva de uma escola, de um sistema educacional e muito menos da sociedade, mas é possível, sim, afirmar que algumas sementes podem ser plantadas e que estas precisam de cultivo, de rega, e de cuidado para germinarem e se reproduzirem. Mudanças sociais e educacionais consistentes processam-se lentamente. Porém, o que pude observar na escola visitada é que estas mudanças estão crescendo de uma forma bem rápida. Os professores realmente se preocupam com a aprendizagem dos alunos e aderem a novas práticas para obter o sucesso na educação.

É necessário afirmar que em muitas escolas brasileiras a realidade é muito diferente das citadas na pesquisa de campo. Apesar de tantas teorias defenderem uma aprendizagem por meio dos jogos e dos movimentos espontâneos da criança, elas estão longe de usufruir de uma pedagogia fundamentada na ludicidade, criatividade e na expressividade livre dos atos. Para que isso ocorra de maneira proveitosa torna-se necessário aperfeiçoar e instruir professores, sendo que a utilização dos jogos de forma errônea é o principal ponto negativo deste recurso, por isso, é necessário salientar que o sucesso pedagógico de qualquer trabalho vai depender da postura do professor durante as atividades didático-pedagógicas, propondo uma pedagogia baseada na interação coletiva, na criatividade, na ludicidade, envolvendo todo o contexto escolar.

O jogo é uma ferramenta de trabalho muito proveitosa para o educador, pois através dele o professor pode introduzir os conteúdos de forma diferenciada e bastante ativa. Com um simples jogo o professor poderá proporcionar apreensão de conteúdos de maneira agradável e o aluno nem perceberá que está aprendendo.

Conclui-se e finaliza-se este trabalho com a convicção de que o jogo é de extrema importância no primeiro ano do Ensino Fundamental, pois se constata isso através de atividades vivenciadas juntamente com os alunos; com brincadeiras, os alunos desenvolvem o respeito mútuo, buscando participar de forma leal e não violenta. Nos trabalhos em equipe

desenvolvidos no estudo de campo, percebemos claramente que a solidariedade passa a ser exercida e valorizada. Cabe ressaltar que se tornam necessárias pesquisas mais específicas, com enfoques mais detalhados, entretanto, este trabalho é um incentivo a novos começos, um novo ponto de partida para quem se interessa pelo assunto.

Nesse sentido, ressaltamos que o jogo realmente desenvolve uma linguagem, uma troca de experiências, um autoconhecimento, uma sensibilidade e principalmente uma reflexão e compreensão do mundo, da vida e de todos que estão a nossa volta.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÈS, P. **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. 3ª ed. São Paulo: Summus, 1987. 139p.

DUFLO, C. **O jogo: De Pascal a Schiller**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

ELKONNIN, D. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FREIRE, J.B. **Educação de corpo inteiro: Teoria e prática da Educação Física**. 4ª ed. São Paulo: Scipione, 1999.

FROEBEL, F. A. **A educação do Homem**. Passo Fundo, RS: UFP, 2001.

GARCIA, R.L. Currículo emancipatório e multiculturalismo: Reflexões de viagem. In: Silva, T. da S. e Moreira, A, F. **Territórios contestados: O currículo e os novos mapas políticos e culturais**. 4ª Ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1992.

KISHIMOTO, citado por LUCENA, F. De. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas: Papyrus, 1992.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zanyhar, 1973.

ANEXO

BRINCADEIRAS/JOGOS ESCOLARES

1- Jogo da Memória

Faixa etária: Este jogo, de fácil confecção, pode ser aplicado em diferentes faixas etárias, modificando-se apenas o grau de dificuldade, o uso de material adequado e o número de peças.

Objetivos

Para *pré-escolares*:

- Trabalhar a coordenação motora fina; trabalhar atenção e concentração; desenvolvimento da criatividade; Conceito matemático: pareamento; aceitação de regras e limites; Socialização no jogo (ganhar e perder); trabalhar a memória; trabalhar a ansiedade

Para *idade escolar*:

- Podem ser trabalhados conteúdos de: matemática, estudos sociais, ciências, inglês, língua portuguesa, música e educação artística, escolhendo-se temas apropriados a cada disciplina e adaptando-se ao conteúdo proposta para fins de memorização; trabalhar atenção e concentração; desenvolvimento da criatividade; aceitação de regras e limites; trabalhar a memória; trabalhar estratégia, planejamento e antecipação.

Material

- Retângulos de 6x4cm – para pré-escolares deverão estar prontos; para a criança em fase escolar poderá ser pedido que calcule, risque e recorte as peças, em papel-cartão; régua – diferentes tipos de régua fornecerão mais recursos; tesoura; lápis de cor; canetas hidrográficas.

Estratégia

Consiste na montagem de pares de figuras diferentes. De acordo com a faixa etária, aumenta-se o nível de dificuldades com o aumento do número de cartões, a complexidade das figuras e a proposta escolhida como tema do jogo.

Exemplos

Para *pré-escolares*: oferece-se o material, que deverá ser trabalhado em duplas. As crianças poderão desenhar o que quiserem, desde que todos os desenhos tenham um par igual.

Desse modo pode-se trabalhar o conceito de pareamento; em seguida pede-se que as crianças distribuam os 20 cartões, sendo metade para cada um.

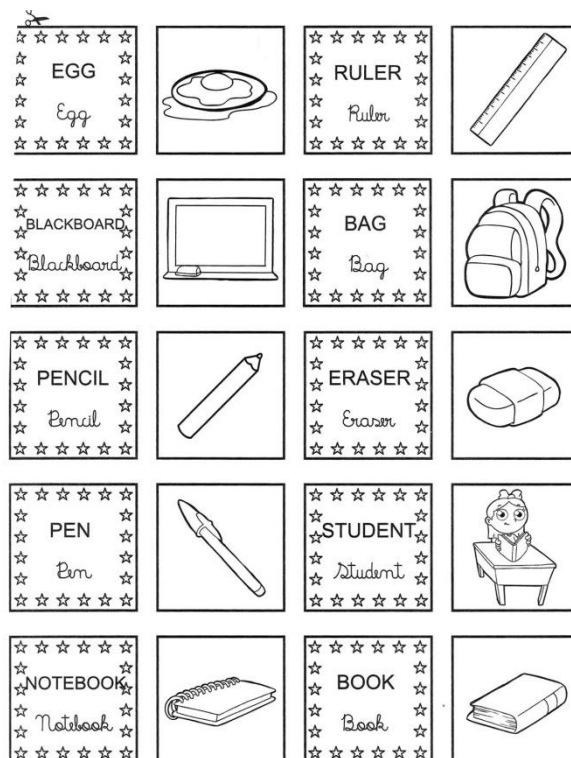
Para a *fase escolar*: as crianças deverão trabalhar em duplas, poderão planejar o tamanho dos cartões, dividir a folha de papel-cartão marcando, riscando e recortando os cartões no tamanho desejado.

Com um tema previamente escolhido, por exemplo, para trabalhar estudos sociais, pode-se fazer cartões com os estados e capitais do Brasil, onde são desenhados os diferentes estados, e seus pares poderão ser os nomes das capitais, ou simplesmente podem ser escritos o nomes, sem desenhos. Neste caso, o uso de canetinhas hidrográficas é excelente.

Para aplicação *no estudo da língua inglesa*: podem-se desenhar as figuras e no seu par correspondente nomeá-las em inglês. Este é um excelente material para memorização.

O jogo

Depois de prontos, todos os cartões serão colocados com a parte desenhada voltada para baixo, num arranjo feito em colunas para facilitar a memorização. Cada jogador deverá levantar dois cartões, olhá-los e recolocá-los no seu lugar. Assim é feito até que alguém consiga levantar um par, e então este jogador retira as peças do jogo e as mantém em seu poder; quando um jogador acerta um par, tem o direito a mais uma jogada. O jogo termina quando são retirados da mesa todos os cartões, contando-se então o número de cartões de cada participante. Vence o jogo quem conseguir o maior número de cartões.



2 – Caça Rimas

Meta do Jogo:

Vence o jogo quem localizar corretamente mais figuras cujas palavras rimam com os nomes das figuras que estão numa cartela.

Jogadores:

Quatro jogadores ou duplas.

Componentes:

- quatro cartelas com vinte figuras.
- vinte fichas pequenas com uma figura em cada.

Regras:

- Cada jogador recebe uma cartela.
- As vinte fichas de figuras são distribuídas igualmente entre os jogadores. (Cinco fichas para cada jogador).
- Dado o sinal de início do jogo, cada jogador deve localizar, o mais rápido possível, na sua cartela, as figuras cujas palavras rimam com as das fichas que estão em suas mãos. Cada ficha deve ser colocada em cima da figura correspondente na cartela.
- O jogo é finalizado quando o primeiro jogador encontrar o par de todas as fichas que recebeu. Este jogador deve gritar “parou” e todos devem contar quantas fichas foram colocadas corretamente por cada jogador.

Repertório de palavras usadas no jogo:

- | |
|-------------------------|
| - AVIÃO – LEÃO |
| - RATO – GATO |
| - FACA – VACA |
| - JARRO – CARRO |
| - MAMADEIRA – CADEIRA |
| - CHUPETA – BORBOLETA |
| - DINHEIRO – BRIGADEIRO |
| - GARRAFA – GIRAFA |
| - OVELHA – ABELHA |
| - RAINHA – GALINHA |
| - DENTE – PRESENTE |
| - PISCINA – BUZINA |

VASSOURA – TESOURA
MOLA – BOLA
TIJOLO – BOLO
ANEL – PINCEL
BARRIGA – GORMIGA
RODA – CORDA
LAÇO – PALHAÇO
LUVA - CHUVA

3 – Bingo Letra Inicial

Meta do Jogo:

Ganha o jogador que completar primeiro a cartela com as letras que formam as palavras representadas pelas figuras.

Jogadores: quatro a sete jogadores ou duplas.

Componentes:

- Nove cartelas com figuras e palavras faltando as letras iniciais.
- Fichas com as letras que completam todas as palavras de todas as cartelas.
- Saco escuro para colocar as fichas das letras.

Regras:

- Cada jogador (ou dupla) recebe uma cartela.
- Um dos jogadores (ou outra pessoa) retira uma letra do saco e diz o nome da letra.
- Os jogadores verificam se estão precisando da letra para completar alguma das palavras, e caso algum deles precise grita o nome da letra.
- O jogador recebe o nome da ficha com a letra sorteada e a coloca na célula correspondente à palavra.
- Nova letra é sorteada e o jogo prossegue até que um dos jogadores complete sua cartela.

Repertório de palavras do jogo:

GATO/PATO/RATO
PANELA/JANELA/CANELA
COLA/BOLA/MOLA
FACA/JACA/MACA
TELA/VELA/SELA

ROLHA/FOLHA/BOLHA CÃO/MÃO/PÃO CARRO/JARRO/BARRO MEIA/VEIA/TEIA

4 – Jogo cooperativo: TOQUI-TOLÁ

Material: uma garrafa plástica de dois litros e barbante

Organização: cortar dois pedaços de barbante do mesmo tamanho (aproximadamente três metros de comprimento); furar as duas extremidades da garrafa bem no centro. Passar os dois pedaços de barbante por dentro da garrafa pelos dois furos.

Desenvolvimento: os alunos participam do jogo em grupos de dois pares; cada elemento de um par segura uma das extremidades do brinquedo e afasta os braços impulsionando a garrafa para os elementos do outro par, que a devolverão da mesma forma, e assim sucessivamente.

Sugestões: o jogo pode ser desenvolvido com mais crianças, aumentando o número de barbantes que passam pela garrafa; cada aluno segura uma ponta do barbante.

5 – Jogo cooperativo: Balas

Materiais: Balas, balde, duas cordas, sacola plástica.

Colocando em prática: O professor conta uma bala para cada aluno do grupo e coloca na sacola plástica. Uma alça da sacola deve ser amarrada em uma das pontas da corda e a outra alça na ponta de outra corda. O balde deve ser colocado abaixo da sacola. Os alunos devem ser divididos em dois grupos e cada grupo segura em uma das cordas formando um cabo de guerra. Nesse jogo, o objetivo é puxar a corda para rasgar cuidadosamente a sacola e deixar cair as balas dentro do balde. Se alguma bala cair fora do balde, alguém ficará sem o doce. Depois que terminarem, o professor faz uma roda e conversa sobre as dificuldades encontradas e o que deve ser melhorado.

6 – Jogo cooperativo: Pega-Pega da Amizade

Material: aparelho de som; CD de músicas alegres, martelo de brinquedo gigante.

Colocando em prática: Ao som de uma música alegre e dinâmica, o professor convida os alunos a dançar. Quando a turma entrar no clima da brincadeira, será entregue o martelo a um aluno. Esse será o pegador. Quando a música parar, todos devem abraçar alguém e formar uma dupla, pois o pegador irá atrás de quem ficar sozinho. Quem for pego

trocará de lugar com ele. Se ninguém ficar sozinho, o pegador recomeça a brincadeira. O professor deve lembrá-los que a cada rodada só é permitido ficar com a mesma dupla uma única vez, ou seja, sempre deverão procurar novos pares.

7 – Jogo cooperativo: Jogo do Equilíbrio

Colocando em prática: O professor orienta os alunos a ficar de pé e a formar um círculo, no qual todos deverão estar dentro. Em seguida, devem se virar para a direita, de modo que fiquem de frente para as costas do colega. Cada um deverá juntar a ponta dos pés nos calcanhares de quem estiver a sua frente, colocando a mão na cintura dele. O professor deve contar pausadamente até três e pedir que sentem nos joelhos de quem está atrás, bem devagar, mas ao mesmo tempo. O professor deve avisá-los que, se alguém for se desequilibrar, deverá comunicar ao grupo. Várias tentativas devem ser feitas até que se consigam cumprir o objetivo. Quando houver o equilíbrio, o professor pede que soltem a mão direita e a levantem e, depois, a esquerda, mantendo-se sentados e equilibrados. A seguir, o professor pede que voltem as mãos para a cintura do colega e, ao sinal do professor, que se levantem. O professor deve mostrar a importância da confiança e coesão do grupo para a realização dessa tarefa. Se o grupo não tiver sucesso, não deve haver desânimo: tentem novamente.

8 – Jogo para alfabetizar: Notas Musicais

Objetivos: Exercitar a criatividade, a coerência e ampliar o vocabulário.

Materiais: Cartolina, cola, tesoura, revistas, lápis de cor.

1- Dividir a sala em sete grupos e entregar a cada um uma cartolina

2- Os alunos devem procurar figuras nas revistas ou fazer desenhos, caso não as encontrem, de objetos que comecem com uma das sete notas musicais: DÓ, RÉ, MI, FÁ, SOL, LÁ, SI.

3- A cada rodada, o professor elege um tema como “a casa”. A partir dessa escolha, dita-se para cada grupo uma das notas. Por exemplo: “O que há numa casa com DÓ?”. Fazer a mesma pergunta às outras equipes, substituindo apenas a nota musical, que irá iniciar as palavras. A turma procura os objetos nas revistas, cortam e colam as imagens nas cartolinas ou desenham.

9 – Jogo no computador: Caça- palavras

Faixa etária: Escolar

Excelente jogo para alfabetização e ortografia.

Objetivos:

- Trabalhar atenção e concentração (para produzir um quadro de palavras é necessário que a criança esteja atenta para não cometer erros); ampliação do vocabulário (amplia o vocabulário porque a criança necessita buscar palavras para enriquecer a produção); treino ortográfico (a criança exercita-se com leitura e escrita de palavras corretas); trabalhar a pesquisa (se forem usados sinônimos, gêneros ou graus do substantivo, é preciso pesquisá-los para montar ou para resolver o jogo); trabalhar a socialização (os trabalhos em grupo ajudam no desenvolvimento de uma ética da vida em sociedade); trabalhar regras (é preciso que se trabalhe dentro de algumas regras que o educador deve propor antes do início da atividade, e a criança vai se habituando a obedecê-las); trabalhar a relação espacial (dentro de um espaço disponível, a criança deverá montar o seu quadro de palavras, e para isso precisará perceber e dividir os espaços); trabalhar o planejamento e a antecipação (o planejamento prévio do espaço, do número de palavras, da posição do quadro e de como será impresso é elemento básico para um bom trabalho); trabalhar o erro (com o computador o erro pode ser corrigido de forma muito fácil, apagando-se, modificando as construções; desse modo a criança percebe o erro, corrige-o e aceita o erro como possibilidade em sua vida); desenvolver o prazer de criar (na montagem do quadro, a criança terá liberdade para criar, desenvolvendo dessa forma o prazer em ser criativo, aumentando sua auto-estima).

Material

- Microcomputador com versão Windows, com impressora para cada duas crianças.
- Livros e cadernos para pesquisa.
- Canetas.

Estratégia

Em situação escolar pode-se dividir a classe em três ou quatro equipes, cada equipe deverá montar um quadro de caça-palavras no computador e imprimi-lo. Quando todos terminarem, os quadros devem ser trocados entre as equipes para que achem as soluções. A equipe vencedora será a que encontrar primeiro todas as respostas. Para classes de alfabetização, o ideal é que a atividade seja feita em duplas. A criança poderá copiar as palavras ou juntar sílabas para a formação delas.

Para classes de segunda série em diante, a professora pode escolher o conteúdo desejado para cada atividade. Esse conteúdo pode abranger outras disciplinas, como estudos sociais ou ciências, dentro do trabalho de língua portuguesa.

Exemplo para o estudo dos sistemas do corpo humano:

ADCSDIGESTÃOGRESTONBATAFIOÃOIDI
 VACCIURRFEITLSCHAJISEIJHUTBMJHEO
 CIODITGRCUCIRCULAÇÃOORYVCLXIOFTJ
 ONTORVDSOJDEUTHGIYSGFAAÃODEHL
 AMEGMJGGDBARESCHRESPIRAÇÃOB
 NJJHWECHOUGSAUSSGAXRAHFNFHY
 HUEXCREÇÃOBIHGDFFIASSILIBGERRL
 QEUERLINHSSIREPRODUÇÃOOSTSGHS
 LINFIOGRANSVDITEMJGMNNNNJKIHYF
 MUNDFIUSTSISTEMANERVOSOHOHODIRE

A criança precisa saber algumas funções básicas do programa para fazer o trabalho em um mínimo de tempo, por exemplo: é possível montar o quadro com as letras embaralhadas e depois escrever as palavras corretas deletando-se as letras excedentes, porém as descobertas devem ser feitas pelas crianças e não entregues prontas pelo professor.

Uma vez pronto o quadro, ele é impresso e trocado pelas equipes. A forma de pontuação e o conteúdo podem ser determinados pela professora ou estabelecidos juntos com os alunos.

10 – Aponte o que ouviu

Objetivos: Agilidade, coordenação geral, coordenação viso-motora.

Faixa etária: a partir de 6 anos.

O orientador organiza a turma em círculo. Convida um voluntário, para dar início ao jogo que deverá apontar uma parte do seu corpo, afirmando ser outra para um colega do círculo. Por exemplo: “Este é meu umbigo!”, apontando para o nariz. O jogador por ele escolhido deverá por as mãos sobre a parte do seu corpo cujo nome ouviu. Neste caso, coloca as mãos sobre o umbigo e diz, por exemplo: “Este é o meu cabelo!”, o próximo colega a sua direita continuará o jogo. A vitória se dará quando alguém errar. Se ninguém errar, o educador declara toda a turma vencedora.

11 – Bom de Cuca

Objetivos: Raciocínio, conhecimento específico de alguma disciplina.

Faixa etária: a partir de 7 anos.

Material: Folha de papel, caneta.

O educador dividirá a turma em vários grupos com igual número de participantes. O educador distribuirá, para cada grupo, exercícios iguais, de múltipla escolha, que poderão ser de matemática, ciências, português ou qualquer outra disciplina.

Ao sinal do educador, todas as equipes iniciam a resolução dos testes. Após um período de tempo predeterminado, o educador apresentará as respostas para que sejam feitas as correções, em grupo. Sairá vencedor o grupo ou os grupos que apresentarem o maior número de acertos.

12 – Caça ao Tesouro

Objetivos: espírito de equipe, orientação espacial; memória.

Faixa etária: a partir de 7 anos

Material: cartões com pistas, caixa com o “tesouro”

Neste jogo o que conta é a imaginação, criatividade e perspicácia do participante para decifrar charadas, “pegadinhas”, códigos e outras formas de camuflar uma pista. As pistas deverão ser escondidas com antecedência pelo responsável, de maneira que, somente com indicações, as crianças consigam descobri-las. As pistas são elaboradas de forma que uma indica onde está a outra, até chegar ao local do “tesouro”. As pistas deverão ser bem criativas e seguir uma escala de dificuldade de acordo com a idade dos participantes. Quem encontra o tesouro primeiro ganha o jogo, que pode ser individual ou em equipe. Quando algum participante encontra uma pista, ele deve lê-la e colocá-la no lugar de origem, para que todos tenham as mesmas chances no jogo. Exemplo de uma pista em forma de charada: Ninguém chega perto de mim sem se molhar. (Resposta: piscina).

13 – Cara – Metade

Objetivos: raciocínio lógico, atenção, socialização.

Faixa etária: a partir de 7 anos

Material: Cartões com figuras desenhadas e cortados na metade.

Cada educando receberá um cartão com a metade de uma figura. Ao sinal do educador, todos deverão procurar seu par, ou seja, que complete sua figura; quem encontrar primeiro ganha um ponto. O jogo continua enquanto houver interesse. Variação: Pode-se mudar o jogo trocando o conteúdo dos cartões para números, resultado de contas, conceitos de outras matérias, etc.

14 – Barbante Maluco

Objetivos: imitação, expressão, criatividade, coordenação.

Faixa etária: a partir de 7 anos

Material: um pedaço de barbante para cada criança

As crianças exploram o barbante à vontade e, em seguida, convida-se uma criança para mostrar seu movimento, e todas as outras a imitam com o corpo e com o barbante. Pode-se variar, incluindo trabalhos em duplas, trios, coletivo, confecção de bonecos, dança maluca, formar figuras geométricas, números, etc.

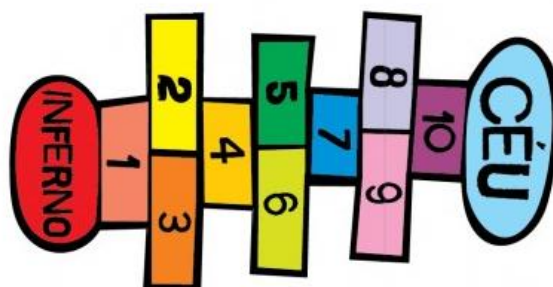
15 – Amarelinha

Objetivo: coordenação, agilidade, equilíbrio

Faixa etária: a partir de 7 anos.

Material: giz ou um pedaço de tijolo, para riscar o chão

De acordo com o esquema abaixo, as crianças começam onde está escrito “inferno”. Joga-se uma pedrinha ou um pedaço de papel no nº1 e, sem pisar nesta casa ou número, vai saltando apoiando somente um pé em cada casa ou número. Quando chegar no nº5, pula-se o céu e volta até chegar no nº2 e nº3, pega a pedrinha que está no nº1 e, sem pisar nesta casa, volta para o inferno. Continua até chegar com a pedrinha no nº10. Perde-se a vez quando a pedrinha não acertar a casa ou cair fora do desenho. Não pode também pisar nas linhas quando pula. Vence quem chegar primeiro ao nº10 com a pedrinha. Ainda hoje as crianças gostam dessa brincadeira, que é uma das mais antigas conhecidas.



16 – Palavra Mágica

Objetivos: Atenção, raciocínio e agilidade

Faixa etária: a partir de 7 anos

Material: Quadro Negro e giz

O educador atribuirá para cada educando uma letra do alfabeto e pedirá que eles a memorizem. Feito isso, pedirá a atenção da turma e dirá uma palavra. Ex.: Escova. O educador dará um tempo pequeno para que os educandos possam relacionar a palavra com suas letras. Ao sinal, os educandos, que tiverem recebido essas letras formarão um grupo e cada um deles irá ao quadro-negro e escreverá sua respectiva letra na ordem da palavra escolhida pelo educador. Aquele que se levantar, e sua letra não fizer parte da palavra dita pelo educador pagará uma prenda.