



FACULDADE CALAFIORI

CRISLAINE APARECIDA AZEVEDO

MILLENE STEFANI DE ALMEIDA

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSO
PEDAGÓGICO NO CONTEXTO ESCOLAR**

São Sebastião do Paraíso – MG

2014

CRISLAINE APARECIDA AZEVEDO

MILLENE STEFANI DE ALMEIDA

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO CONTEXTO ESCOLAR

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

Orientador: Ms. César Clemente

Coorientador: Ms. Rogério de Melo Grillo

São Sebastião do Paraíso – MG

2014

Primeiramente a Deus, por ter nos ajudado a vencer mais essa etapa em nossas vidas. As nossas famílias, que nos incentivaram e nos apoiaram em nossos estudos.
Aos amigos que estiveram sempre ao nosso lado e
In memoriam do meu pai Delcio.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos em primeiro lugar á Deus por estar nos guiando e dando força para que este trabalho fosse concluído.

Agradecemos também ao nosso co- orientador Rogério Grillo pela dedicação e disposição para nos enviar os materiais necessários, nos ajudar nas correções e nos encorajar para que chegássemos ao final da nossa monografia.

Ao nosso orientador César Clemente que através de suas aulas fez com que despertasse o nosso interesse pelo tema, e por ter nos apoiado a levar a diante.

A nossa família que esteve ao nosso lado em todos os momentos nos incentivando e apoiando nossa escolha.

A toda equipe da Faculdade Calafiori que estiveram sempre a nossa disposição, nos auxiliando nessa caminhada.

E por fim, aos nossos amigos que estiveram sempre ao nosso lado nos momentos difíceis.

O jogo como ferramenta de ensino carece de uma intencionalidade. Ao utilizar o jogo como objeto pedagógico o professor deveria ter a concepção de que o ensino deve ser lúdico e de que o objeto final é o conceito científico.

(Moura, 1991)

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Tangram.....	29
Figura 2: Tangram.....	30
Figura 3: Tangram.....	30
Figura 4: Tangram.....	30
Figura 5: Tangram.....	31
Figura 6: Tangram.....	31
Figura 7: Tangram.....	31
Figura 8: Tangram.....	31
Figura 9: Tangram.....	32
Figura 10: Amarelinha.....	32
Figura 11: Pega varetas gigante.....	33
Figura 12: Pega pega americano.....	35
Figura 13: Corre Cotia.....	35

RESUMO

Os jogos e brincadeiras são atividades lúdicas voltadas para o ensino aprendizagem nos dias atuais. Porém no passado não eram considerados como recursos pedagógicos, apenas como atividades lúdicas. Felizmente hoje os jogos são vistos como instrumentos auxiliares e que contribuem para o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e social da criança sendo, portanto, de extrema relevância para o desenvolvimento integral do aluno e para a aquisição de conteúdos e habilidades. A presente pesquisa é uma revisão bibliográfica da literatura científica relacionada e tem como objetivo evidenciar as contribuições que os jogos e brincadeiras têm no âmbito escolar como recurso pedagógico.

Palavras-chave: Ensino aprendizagem; jogos e brincadeiras, crianças.

ABSTRACT

The games and activities are geared towards teaching learning nowadays play activities. However in the past were not considered as learning resources, just as playful activities. Fortunately today the games are seen as helpers and tools that contribute to the physical, cognitive, emotional, and social development of the child and is therefore extremely important for the overall development of the student and for the acquisition of content and skills. This study is a literature review of related scientific literature and aims evinced contributions that have games and play in the school as a teaching resource.

keywords: Teaching learning; games and activities, children.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 O SIGNIFICADO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS	11
1.1 EVOLUÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS.....	12
1.2 O JOGO E A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO.....	13
2 ABORDAGEM DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA VISÃO DE DIFERENTES AUTORES.....	20
2.1 TEORIA DO JOGO: VYGOTSKY E LEONTIEV	22
2.2 O JOGO NA VISÃO DE ELKONIN	23
2.3 CLASSIFICAÇÃO DO JOGO SEGUNDO ROGER CAILLOIS	24
2.4 O JOGO NA PERSPECTIVA DE GILLES BROUGÈRE	26
3 JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO E SUAS POTENCIALIDADES	29
CONCLUSÃO.....	38
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39

INTRODUÇÃO

Ao refletirmos sobre os jogos e brincadeiras na educação, notamos sua importância para o desenvolvimento e a formação do indivíduo. Atualmente eles estão sendo utilizados para auxiliar no momento mais importante da criança na escola, a alfabetização.

Educadores estão introduzindo cada vez mais em seu método de ensino os jogos e as brincadeiras, graças a estudiosos como Vygotsky, Piaget, Elkonin, Brougère e Caillois que através de suas teorias enfatizaram a importância que esse método trás para o desenvolvimento do educando.

Os jogos e as brincadeiras tornam a aprendizagem menos mecânica e mais participativa, além de proporcionar prazer e alegria para o aluno, também é importante no seu desenvolvimento físico e intelectual, desde que, seja utilizado e aplicado de forma adequada. Assim podemos dizer que uma boa aprendizagem se dá através da motivação e criatividade, proporcionando ao educando prazer em aprender.

Sendo assim, os jogos e brincadeiras devem ser incluídos no método de ensino utilizado pelos educadores, porque pode facilitar o aprendizado e tornar os conteúdos escolares interessantes, prazerosos e significativos. Este recurso torna o educando mais atento e participativo nas aulas, e faz com que o professor possa avaliar o aluno sem que ele se sinta reprimido ou exposto diante dos colegas.

Esta monografia tem como objetivo mostrar as contribuições que os jogos e brincadeiras trazem para o processo de ensino aprendizagem no contexto escolar, destacando a visão de diferentes autores, que foram importantes no desenvolvimento deste método. Além disso, visa destacar quais jogos e brincadeiras podem ser utilizados dentro do ambiente escolar, a fim de obter um melhor desempenho na aprendizagem de diversos conteúdos, identificando os pontos relevantes no aspecto social, motor, cognitivo e afetivo.

A pesquisa foi dividida em 3 capítulos:

- 1: aborda sobre o significado e a evolução dos jogos e brincadeiras na educação;
- 2: descrevem-se os jogos e brincadeiras na visão de diferentes autores;
- 3: apontam-se alguns jogos e brincadeiras e suas potencialidades para o ensino.

1 O SIGNIFICADO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS.

Jogos e brincadeiras são atividades lúdicas, que podem ser utilizadas como material pedagógico, pois através deles podemos obter informações sobre as crianças e observar suas emoções, criatividade, modo de interação com os colegas, desempenho físico-motor, estágio de desenvolvimento e formação moral.

Grando (1995) define o brincar como uma atividade livre, que não possui nenhuma finalidade, e jogar representa o desejo daquilo do que se brinca desejo vinculado ao momento presente.

Os jogos e as brincadeiras quando valorizados e usados adequadamente pelo professor, irá facilitar a aprendizagem e torna - lá menos mecânica mais prazerosa e significativa para o aluno. Assim o professor deve estimular seu aluno de forma criativa para que ele sinta prazer em aprender.

Conforme descrito por Rizzo (2001, p. 41):

O papel do educador deve ser o daquele que gera necessidade de ação em seu aluno, o de quem consegue conquistar seu empenho na resolução de problemas. E quando o objetivo do educador é a construção da inteligência lógica, é necessário colocar o aluno frente a situações que o envolvam emocionalmente na busca ou nas tentativas de solução de problemas relacionados a grandezas.

O jogo e o brinquedo educativo são importantes instrumentos de ensino aprendizagem, pois a criança aprende de modo intuitivo e interativo, desenvolvendo a afetividade, a cognição, o físico e o social, contemplando suas múltiplas inteligências e construindo seu desenvolvimento e aprendizagem.

Para Batista (2009, p. 103):

A maneira como uma criança brinca reflete sua forma de pensar e sentir, nos mostrando como está se organizando diante da realidade, construindo sua história de vida, conseguindo interagir com as pessoas e situações de modo original, significativo e prazeroso, ou não. A ação da criança reflete sua estruturação mental, o nível de seu desenvolvimento cognitivo e afetivo-emocional.

Portanto ao utilizar o jogo como ensino aprendizagem, o educador cria condições para construção do conhecimento, possibilitando a criança a desenvolver suas habilidades, pois os jogos e brincadeiras ao assumir sua função lúdica e educativa propiciam diversão, prazer e quando escolhido voluntariamente completa a criança em seu saber, conhecimentos e apreensão do mundo.

1.1 EVOLUÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

Segundo Kishimoto (2000), Os jogos eram vistos como recreação na antiguidade Greco-romana, e não eram considerados sérios na Idade Média devido à associação com jogos de azar. Já no período do Renascimento a brincadeira é tida como conduta livre que favorece o desenvolvimento e facilita o estudo, e o jogo se relaciona com a nova percepção da infância que começa a surgir nessa época.

Conforme descrito por Kishimoto (2000, p. 30)

O Romantismo constrói no pensamento da época um novo lugar para crianças e seu jogo, tendo como representantes filósofos e educadores como Jean-Paul Richter, Hoffmann e Froebel, que consideram o jogo como conduta espontânea e livre e instrumento de educação da pequena infância. (...)

Segundo Almeida (1998) Platão condenava as atividades que exigiam muita competição e resultados na Grécia. Defendia o jogo como uma atividade prazerosa de forma que incluísse os conteúdos das disciplinas.

Aristóteles, de acordo com Brougere (1998) via o jogo como descanso, divertimento para que os alunos pudessem repor suas energias e assim as atividades pudessem ser trabalhadas de maneira produtiva. Já os romanos com influência dos etruscos¹ viam o jogo com vários significados o de um espetáculo ou simulação do real e também de atividades, habilidades e conhecimentos.

Nos séculos XVII e XVIII o jogo era utilizado como ensino aprendizagem de diversos conteúdos e como recurso para o desenvolvimento da criança. Segundo Brougere (1998) o movimento romântico e a representação da criança no século XVIII e XIX reforçaram a valorização do jogo como atividade indispensável na educação infantil, essa visão transformou o jogo num objeto de investigação das

1. Etruscos: primeiros povos a impor o seu poder na maior parte da Península Itálica. *Dos Etruscos ao Nascimento de Roma (1500 - 470 a. C.)*. In Infopédia [Em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2014. [Consult. 2014-08-07]. Disponível na www: <URL: [http://www.infopedia.pt/\\$dos-etruscos-ao-nascimento-de-roma-\(1500-470\)>](http://www.infopedia.pt/$dos-etruscos-ao-nascimento-de-roma-(1500-470)>).

ciências. Já Huizinga (1990) constatou analisando o elemento lúdico na cultura contemporânea, que o jogo entrou em decadência no século XVIII nos diferentes processos culturais.

Na sociedade industrial, o jogo era visto como meio socializador e integrador, os pedagogos, os médicos e os nacionalistas atrelam o jogo à produção, ao lucro e ao privado. Outra visão biológica defende o jogo como meio para a saúde e como mão-de-obra para a produção industrial, e tendências mais antigas viam o jogo como meios para a aprendizagem de conteúdos escolares. Os jogos livres foram substituídos por formar modernas de interpretação e aplicação, os jogos turbulentos e violentos deram lugar a ginástica e ao treinamento militar.

Segundo Ariès (1981, p. 94):

Os jogos e os divertimentos eram valorizados em si mesmos e se constituíam num dos principais meios de que a sociedade dispunha para estreitar seus vínculos coletivos e para se sentir unida. O mundo refletia o comunitário e o jogo correspondia a esse valor básico. Todas as formas de jogos – esportes, jogos de salão, jogos de azar - ocupavam lugar importantíssimo na sociedade pré-industrial e, segundo o autor, arrebatavam pessoas de todas as idades e condições sociais.

De acordo com Lima (2008), pedagogos analisaram a utilização do jogo no contexto educacional, retratando posicionamento divergente.

O alemão Frederico Froebel (1782 – 1852) concebia o jogo e os brinquedos como elementos centrais da sua teoria educativa, sendo uma atividade mais pura e espiritual da criança, a representação auto-ativa do seu interior. Edouard Claparède (1873 – 1940) reconheceu o jogo como recurso pedagógico, e destaca que “para a criança o jogo é o trabalho, o bem, dever, o ideal da vida, onde seu psicológico pode respirar, agir”. Freinet (1960) discorda do jogo como principal fundamento do trabalho pedagógico, para ele, o jogo impõe atividades superficiais à criança, já o trabalho escolar, deve ser tão significativo que a criança encare como um jogo que lhe traga prazer e satisfação (LIMA, 2008).

Sendo assim o jogo não substitui o recurso didático, mas o trabalho-jogo é a forma ideal para promover a aprendizagem das crianças.

1.2 O JOGO E A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO

Etimologicamente, jogo vem do latim *locu*, que significa gracejo, zombaria e *Ludus* abrangem os jogos infantis, recreações, competições, é uma atividade física ou mental fundada em sistemas de regras que definem a perda ou ganho, passatempo.

Os jogos não devem ser vistos apenas como fonte de diversão, mas como atividade prazerosa que auxilia no desenvolvimento das crianças, favorecendo o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e social.

Segundo Fidelis e Tempel (2005, p.24):

O jogo ajuda a criança ser menos egocêntrica, proporciona a criança viver momento de colaboração, competição e também de oposição, ensina a criança conhecer regras respeitando o companheiro e aumenta os seus contatos sociais, proporciona a elaboração de algumas estruturas: ordenação, classificação, estruturação de tempo e espaço, estratégias para vencer o colega. Ajuda, também, a criança a se comunicar e expressar.

Podemos usar vários termos para definir jogo como a competição, disputa que leva os jogadores a ação, a querer jogar mais e tem como finalidade a vitória; as regras que determinam o desafio e o caminho que o jogo irá tomar; o desafio move o jogo faz com que o jogador se sinta interessado; e a atividade lúdica que faz com que o sujeito se arrisque se envolva e aceite o desafio de jogar. Assim o jogo está presente em quem joga, pois para quem assiste aquela atividade não terá sentido.

De acordo com a autora Kishimoto (2000, p.80):

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola, além de estar promovendo o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas.

Segundo Grando (1995), o trabalho com o jogo na escola, em geral, não é bem visto porque alguns acreditam que no processo de ensino-aprendizagem, não existe espaço para o jogo. Essa crítica também é colocada por Kishimoto (2007)

dizendo que uma pedagogia pelo jogo é entendida como que se a simples ação de jogar fosse suficiente para a aquisição de habilidades.

Assim sendo, se a escola tem objetivos a atingir e o alunos conhecimentos para aprender, o jogo pode ser uma ação dirigida e orientada para que essa finalidade seja atingida.

O jogo pedagógico pode ser produtivo para o professor que busca ele como um instrumento, que facilite a aprendizagem do aluno, fazendo com que o educando seja mais crítico, aprenda a analisar e refletir sobre as situações jogo.

O educador ao escolher um jogo tem a intenção de propiciar a aprendizagem, com a finalidade de facilitar no desenvolvimento dos conteúdos. Ao escolher o jogo o professor já está ciente do que ele irá ajudar na matéria que está sendo desenvolvida. Assim ele pode ser visto como desencadeador ou de aplicação da aprendizagem, isso irá depender da dinâmica e da postura utilizada pelo professor.

Kishimoto (1994, p.22):

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

O jogo pode ser cansativo como qualquer atividade desenvolvida em sala de aula, cabe ao professor saber escolher bem o jogo e a forma que irá conduzi-lo para que o educando possa interagir, e se interessar de maneira que aprendam o conteúdo.

No jogo o objetivo de cada jogador deve ser oposto, para que assim ambos criem estratégias, elas são o alvo principal para se trabalhar o jogo na educação, com a elaboração de estratégias o aluno consegue chegar ao objetivo da aprendizagem, assim a vitória dependerá da atenção, raciocínio e astúcia do jogador.

Segundo Kishimoto (2000. Pag. 80 – 81):

Nesta perspectiva, o jogo será conteúdo assumido com a finalidade de desenvolver habilidades de resolução de problemas, possibilitando ao aluno a oportunidade de estabelecer planos de ação para atingir determinados objetivos, executar jogadas segundo este plano e avaliar sua eficácia nos resultados obtidos.

De acordo com Grando (1995) Filósofos, Antropólogo e Etólogos definem jogo como uma atividade que possui sua própria razão de ser e que contém um objetivo implícito, representam atividades gratuitas e leva o jogador a ação livre onde os jogadores jogam somente se estiver com vontade jogar. O jogo tem um espaço definido e representa um intervalo em nossa vida, sendo ele limitado há um tempo e espaço, todos os jogos possuem regras, e elas devem ser respeitadas pelos jogadores.

Através dos jogos as crianças podem se aproximar do seu conhecimento científico, vivenciando situações de solução de problemas no dia a dia, pois ao compreender as regras do jogo, a criança utiliza dos seus conhecimentos prévios para criar outros mais elaborados.

Sendo assim, cabe ao professor usar a ação educativa para estimular a auto-estruturação da criança, possibilitando tanto a formação do aluno, quanto a do professor, que aprimora seu trabalho pedagógico através dos erros e acertos dos educandos.

A brincadeira é um ativo sistema de comunicação e interpretação da realidade, que evolui durante os acontecimentos de uma brincadeira, torna-se a melhor forma das crianças interagirem uma com as outras.

De acordo com Oliveira (2005), os jogos e brincadeiras estimulam o desenvolvimento cognitivo, o ato de brincar proporciona mudança na “consciência infantil”, pois determina da criança um jeito mais “complexo” de conviver com o mundo. Ao brincar a criança adquire experiência, inventa, cria, estimula habilidades, curiosidade e independência.

De acordo com Lima (2008, p.29):

O Referencial Curricular, eixo “Brincar” defende uma concepção de jogo infantil que se constitui numa atividade interna da criança, baseada no desenvolvimento da imaginação e da interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. A brincadeira é vista como um cenário no qual a criança, a partir do seu nível de desenvolvimento, atua com significados e imagens, reelaborando conhecimentos, valores e sentimentos. Quando brinca ou joga, destaca o Documento, a criança transforma objetos, animais, pessoas, lugares, coordena diferentes experiências, através da memória e da imaginação. O momento de brincar pode ser visto como um laboratório um espaço de experimentação, no qual a criança pode ensaiar, errar, sem a pressão do mundo adulto.

A partir do momento que o professor compreende a importância de avaliar os mecanismos e raciocínio de cada brincadeira passa a não existir certo ou errado, toda a idéia que a criança elabora é valorizada, cabe ao professor conduzi-la a refletir para que ela mesma faça suas reformulações e atinja a aprendizagem.

Brincar é um direito da criança, tem funções lúdicas e educativas, podem ser livres ou dirigidas, o importante é que o professor consiga associar a brincadeiras ao ensino, fazendo com que a criança sinta prazer em aprender e também ajudando no desenvolvimento do raciocínio lógico, social e cognitivo, fazendo com que a criança tenha autonomia e ajude na capacidade de resolver problemas.

Como descrito por Lima (2008, p.30):

O jogo e a brincadeira, portanto, não são apenas uma necessidade da criança, mas um direito que, no Brasil, está garantido por diversos instrumentos legais, entre os quais, os Direitos Universais da Criança de 1959, a Constituição Federal de 1988, o Estatuto da Criança e do Adolescente 1989.

Quando brinca a criança expressa o seu verdadeiro eu, essa atividade faz com que as demais crianças desenvolvam sua própria confiança, superando seus limites e desenvolvendo ainda mais sua aprendizagem.

De acordo com Rosa, Di Nisio (2006, p.40):

Através do brinquedo eles deixam que inúmeros complexos e problemas sejam sanados, devido à naturalidade com que se processa. Isso se nota quando a criança vende uma brincadeira, pois vem reforçar o prazer de brincar, animando, estimulando e dando confiança em si. A importância atribuída ao fato de vencer é motivo de orgulho e prazer.

Através da brincadeira ou jogo a criança utiliza seu corpo, imaginando vivenciar atividades realizadas pelos adultos, fantasiando a realidade. Isso proporciona a criança descontração, prazer, diversão, alegria e contribui para seu desenvolvimento e aprendizagem, estimulando a criatividade, a imaginação, a atenção e a memória.

De acordo com Grando (1995) ao propor um jogo ou brincadeira em sala de aula, o professor deve deixar claro o seu objetivo com o jogo escolhido e conhecer

bem o que vai ser trabalhado, ou seja, saber jogar. Só assim se tem uma metodologia para o jogo.

Então, os jogos orientados pelo professor, jogos educativos ou pedagógicos, são relevantes para o desenvolvimento integral do aluno e para a aquisição de conteúdos e habilidades (cognitivas e motoras).

Para o uso do jogo/brincadeira/brinquedo na escola, Brougère (1998) afirma que se devem considerar alguns aspectos:

- 1- Coerência na organização do espaço;
- 2- Oferecimento de diversos materiais de jogo (bolas, cordas, arcos, tabuleiros, etc.);
- 3- Possibilidade de oferecer oportunidades para as crianças se expressarem;
- 4- Preservação do espaço de jogo, sem a interferência de outras atividades da sala.

A brincadeira, portanto, é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar e social. Ela não tem objetivo educativo, mas pode ser explorada na escola. A brincadeira é desenvolvida pela criança para seu prazer e recreação, sendo importante para a interação dela com o outro e com o ambiente. As brincadeiras podem ser classificadas como: brincadeiras tradicionais, brincadeira de faz de conta e brincadeiras de construção.

Segundo Kishimoto (2007), as brincadeiras tradicionais estão filiadas ao folclore, a cultura popular. São atividades transmitidas espontaneamente entre adultos e crianças, de geração para geração, pela expressão oral, pela manifestação livre. Empinar papagaios, soltar piões, jogar pedrinhas, são alguns exemplos.

As brincadeiras de faz de conta representam o simbólico, a representação de papéis, sendo evidente a presença de situação imaginária. Assim é uma imitação da realidade, do mundo social da criança. Por exemplo, a menina brincando de boneca imitando a mãe que está cuidando do irmão, ou brincar de fazer comidinha.

As brincadeiras de construção estão envolvidas com materiais, como bloquinhos, caixas de papelão, cartas de baralho. As crianças brincam de construir e destruir casas, bairros e cenários que a criança mesmo presenciou.

Debortoli (2005, p. 5) sugere que as brincadeiras na escola podem ser trabalhadas como:

a) Brincadeira pedagógica: uso de brinquedos e brincadeiras voltadas para as aprendizagens escolares;

b) Recreação: dinâmicas criadas para ensinar brincadeiras, sem que haja objetivos educacionais, apenas a recreação e o lazer, mas com interferência docente;

c) Brincadeira livre: momentos em que as crianças brincam sem interferência e também sem interferência docente;

d) Brincadeiras dirigidas: maneiras “certas” de brincar. O professor dirige a atividade orientando as crianças e oportunizando a interação e a socialização.

Por meio dessa atividade as crianças aprendem a se adaptar melhor as regras impostas na sala de aula, para que, possam ter melhor desempenho no ensino aprendizagem, e interagir de forma mais espontânea com o mundo social.

A brincadeira faz com que o educando possa se interessar mais pela aula, através dela ele consegue chegar a um conceito ou um entendimento de forma mais rápida, no entanto o brincar deve ser valorizado como uma maneira de ensinar e não um passatempo.

Enfim, é necessário mencionar que, o problema em relação a um trabalho com jogos e brincadeiras na escola é quando o professor só se preocupa em evitar que os alunos se machuquem ou briguem entre si, ou seja, evitar a “bagunça” que ocorre nestas atividades. Em algumas escolas, o brincar e o jogar são, muitas vezes, desvalorizados em relação a outras atividades. Isso porque há pedagogos e gestores que acreditam, simplesmente, que as outras atividades são mais ricas pedagogicamente. O jogo acaba ocupando o tempo da espera, do intervalo, do recreio, ou nem isso. Apesar disto, valorizar os jogos não é apenas permiti-los, mas sim explorá-los de uma forma que se torne educativo (GRANDO, 1995; GRILLO, 2012).

2 ABORDAGEM DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA VISÃO DE DIFERENTES AUTORES.

Segundo Piaget (2007), a criança de seis anos se encontra no estágio de desenvolvimento Intuitivo, em que é capaz de distinguir a fantasia do real, e o seu pensamento, por sua vez, é centrado no seu próprio ponto de vista.

As escolas na visão piagetiana devem proporcionar um material adequado, para que as crianças possam assimilar novos conhecimentos e comportamentos jogando. Para Piaget (1971) em cada estágio de desenvolvimento predominam um tipo de jogo, a classificação está baseada na evolução das estruturas mentais, sendo classificados em jogos de exercícios, jogos simbólicos e jogos de regras.

Os jogos de exercícios são caracterizados pela repetição de gestos, movimentos e sons, com a finalidade exploratória ou pelo prazer do efeito causador. São divididos em duas categorias, os jogos que predominam os movimentos e aqueles que envolvem o pensamento.

De acordo com Macedo (1995) nos jogos de exercício a forma típica é assimilação funcional ou repetitiva, sendo algo que se estrutura como um sistema que apresenta tendência de se repetir funcionalmente, tudo que se estrutura como um sistema pede assimilação funcional, ou seja, repetição. Isso constitui satisfação ou prazer, caracterizando o aspecto lúdico.

A assimilação funcional tem importância para o desenvolvimento da criança na formação de hábitos, repetem uma sequência motora forma compreensão das ações, assim ela é indispensável na construção do conhecimento, pois a repetição como recurso de aprendizagem é muito importante na escola.

Macedo (1995) aponta que os jogos de exercícios fazem com que as crianças enfrentem as tarefas escolares com mais facilidade em um sentido filosófico, para Piaget (1965) o saber proporciona a coordenação de valores, já nas ciências justifica-se por sua função aplicada, ou instrumental que predomina na escola.

Porém, a escola tem função de formar cidadãos, que dominam os números, as letras e as ciências, mas isso se torna abstrato para a criança e muitas vezes tratar as coisas como um jogo ou algo lúdico faz mais sentido para ela.

Sendo assim, os jogos de exercício caracterizam um período de desenvolvimento sensório-motor, que vão continuar fazendo parte das outras

estruturas de jogos, e deixar isso de lado caracteriza um fazer obrigatório não tendo sentido para a criança.

Os jogos simbólicos estão localizados nos jogos de exercícios e são caracterizados pela imitação e assimilação lúdica. A criança liberta-se da pressão do mundo adulto e transforma o real de acordo com suas necessidades e capacidades assimilativas.

Segundo Piaget (1945, *apud* MACEDO, 1995) os jogos simbólicos são caracterizados pela assimilação deformante, pois a realidade social e física é assimilada pelos significados que a criança dá para os conteúdos. Na sua construção do conhecimento a criança só se torna produtora de linguagens e criadora de convenções, a partir do momento em que assimila o mundo como pode ou deseja, aprendendo também a respeitar as regras no decorrer do seu dia-a-dia.

Em síntese, os jogos de exercício e os jogos simbólicos, é a base para que as crianças aprendam os conteúdos escolares, ou seja, um ajuda a criança a entender como as coisas acontecem, e o outro o porquê delas.

Jogos de regras substituem os jogos simbólicos e absorve os jogos motores com a constituição das relações sociais sendo indispensável à existência de parceiros. São divididos em dois tipos, os jogos institucionais que são transmitidos de geração à geração, e os jogos de regras espontâneos, que acontecem mediante acordos momentâneos e temporários.

Como descrito por Macedo (1995), os jogos de regras, são jogos que possuem combinados que os jogadores devem seguir, tem caráter coletivo onde um jogador só pode jogar em função da jogada do outro, dando a idéia de assimilação recíproca.

Na construção do conhecimento na escola os jogos de regras atuam como jogo de significado, onde para ganhar o jogador tem que ser mais rápido, fazer antecipações, coordenar situações, ter conduta estratégica, ou seja, ser habilidoso, pois seu oponente tem as mesmas chances de ganhar, gerando competição entre si.

Logo, jogos de regras são importantes na escola e na vida, visto que eles são as respostas, mesmo que provisórias, para muitas perguntas que não se sabe responder.

2.1 TEORIA DO JOGO: VYGOTSKY E LEONTIEV

Para Vygotsky (1988), o período de três a sete anos é o mais importante, pois a criança se desenvolve através do brinquedo onde ocorrem mudanças no desenvolvimento psíquico e prepara a criança para um nível mais elevado de desenvolvimento.

O autor afirma que no período escolar o brinquedo é uma atividade mais limitada, onde a criança busca uma identificação com a realidade através dos jogos.

Segundo Negrine (1995), para Vygotsky considerar o jogo como uma atividade prazerosa é inadequado por duas razões, primeiro porque existem outras atividades que causam mais prazer na criança, e segundo porque nem todos os jogos são prazerosos, a exemplo do jogo de competição onde um ganha e o outro perde.

Leontiev caracteriza a atividade lúdica como livre, onde a criança escolhe os objetos e como vai utilizá-los, essa ação imaginária que vai caracterizar e diferenciar essa atividade de qualquer outra.

De acordo com Vygotsky o jogo tem como momento central a situação imaginária, sendo ela quando a criança exerce papel de adulto diante de alguma brincadeira, ou transforma um objeto qualquer no brinquedo que ela deseja isto constitui o jogo de regra, onde através da imaginação a criança elabora suas próprias regras.

Vygotsky (1996, p.124):

(...) não existe brinquedo sem regras. A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori.

Vygotsky (1988) afirma que na situação imaginária está presente o jogo de papéis, onde através da imaginação a criança cria o significado para a brincadeira, não se importando com o objeto presente, pois ele serve apenas para representar uma realidade inexistente.

Desta forma a criança faz com que o jogo aconteça de uma forma imaginária, portanto mesmo que a criança tenha um objeto em mãos ela vai usar a ação com

significado, determinando o que o objeto vai representar.

Segundo esses autores todas as brincadeiras têm regras e em todo jogo de regra existe uma situação imaginária, sendo assim, o que define a origem dos jogos é a motivação da criança, já as relações sociais e a obediência faz surgir o jogo com regras, assim quando se tem consciência do objetivo do jogo à atividade lúdica passa a ter um resultado, desenvolvendo a personalidade da criança.

Vygotsky (1988), afirma que o brinquedo é um período de libertação das restrições da primeira infância para a liberdade do pensamento adulto, onde a regra é fator determinante para a formação do autocontrole e do autodomínio, a criança renuncia os impulsos imediatos para atingir o clímax na atividade, contudo, o brinquedo é zona de desenvolvimento proximal.

Segundo Vygotsky (1991, p.97):

A zona de desenvolvimento proximal é a distância entre o nível de desenvolvimento real que se costuma determinar através de solução independente de problemas e nível de desenvolvimento potencial, determinado através de solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes.

Sendo assim zona de desenvolvimento proximal é tudo que a criança já dominou, ou aquilo que ela ainda não conseguiu dominar, caracteriza o nível de desenvolvimento mental que a criança se encontra. O brinquedo é um importante instrumento para que esse desenvolvimento seja consolidado, não impedindo que o professor seja mediador desse processo.

2.2 O JOGO NA VISÃO DE ELKONIN

Elkonin (2009), afirma que o conteúdo fundamental da brincadeira é o homem. A partir da idade pré-escolar a criança começa inserir em seu mundo as relações sociais tendo a necessidade de agir como um adulto, onde ela começa a saciar suas vontades por meio das brincadeiras, interpretando papéis através da imaginação.

Sendo assim o que motiva a criança a brincar não é o objeto, mas sim o desejo de desempenhar um papel.

Conforme descrito por Elkonin (2009, p.34):

A base do jogo evoluído não é o uso do objeto, mas as relações entre as pessoas, mediante as suas ações com os objetos. Não é a relação homem-objeto, mas a relação homem-homem: a assimilação dessas relações transcorre mediante o papel de adulto assumido pela criança.

Os temas e conteúdos das brincadeiras são variados, os temas dos jogos reconstituem a vida social e mostram os conhecimentos que a criança tem sobre a realidade social. Já o conteúdo é o aspecto central do jogo, onde a criança através da inserção na atividade humana cria relações e da vida a brincadeira.

Segundo Elkonin (1987), o jogo produz o desenvolvimento psíquico e a personalidade infantil. Ao representar papéis às crianças devem se submeter a regras de conduta e de relacionamento social, ou seja, ela controla seu comportamento no jogo e interpreta seu papel sendo ela mesma e o outro.

Na brincadeira, portanto, o comportamento da criança é controlado por regras que as mesmas vão assimilando e internalizando, o que resulta na organização da sua conduta nos relacionamentos interpessoais.

Por consequência, o jogo infantil tem origem nas relações sociais, e o papel da escola é criar condições para que essa atividade seja rica e diversificada, quanto mais à criança tiver conhecimento sobre a realidade ao seu redor, mais rico esse jogo será.

Nesse sentido, a criança deve interpretar papéis que contém os valores da sociedade atual, mas é necessário que o professor auxilie nessa crítica para evitar que se impregne o preconceito.

2.3 CLASSIFICAÇÃO DO JOGO SEGUNDO ROGER CAILLOIS

Caillois (1990) define o jogo como atividade livre, cujo desfecho é incerto, possui normas definidas e fictícias. O autor classifica os jogos dividindo em quatro classes: **AGÔN, ALEA, MIMICRY E ILINX** de acordo com a competição e a sorte.

	Agôn (competição)	Alea (Chance)	Mimicry (simulacro)	Ilinx (vertigem)
Paidia (algazarra, alarido, tumulto, agitação, riso solto)	Corridas Lutas	Tesoura, pedra, papel Cara ou coroa	Jogos de ilusão Máscaras Fantasias	Carrossel Dança
Ludus (esporte com regras, técnicas e equipamentos)	Boxe Esgrima Futebol Bilhar Damas Xadrez	Apostas Roleta Loteria	Teatro Circo	Esqui Alpinismo Bungee jump

Fonte: Roger Caillois (1990)

As categorias são divididas em dois pólos antagônicos. Numa extremidade está a maneira de jogar chamado pelo autor de Paidia, que se compõe pela diversão, manifestação da fantasia, turbulência, despreocupação e improvisação. No outro extremo estão à forma de jogar chamada de Ludus, que predomina a subordinação, as regras convencionais que oferecem obstáculos dificultando o alcance de objetivos.

A primeira classe na qual os jogos são divididos está à categoria **AGÔN**, uma palavra de origem grega que significa debate, luta e momento crítico. Possuem vários jogos que predomina a competição e a disputa, onde os jogadores criam igualdades de oportunidades, e o vencedor deve ser o melhor, pois superou seu oponente com suas habilidades, criatividade, rapidez e autodomínio. Essa categoria exige dos jogadores caráter muscular, físico e cognitivos, que são encontrados em atividades como queimada, amarelinha, adivinhações, peteca, pular corda, futebol, entre outros. Exigindo dos jogadores treino, persistência e vontade de vencer.

A segunda categoria **ALEA** é um termo de origem latina, que significa jogos de dados. Esses jogos são opostos ao **AGÔN**, pois seu resultado não depende da interferência do jogador, mas a sorte e o destino é que vão definir o resultado da partida. Nessa classe encontram-se os jogos de cara/coroa, par ou ímpar, Jô quem pó (papel, pedra e tesoura). Os jogadores nessa categoria não usam recursos físicos e intelectuais, não é necessário habilidades e nem valor profissional, não são beneficiados os mais fortes, rápidos e inteligentes.

A categoria **MIMICRY**, vocábulo de origem inglesa, indica o mimetismo, que possibilita o disfarce de vários animais que assumem outra cor ou configuração de objetos no ambiente em que vivem, um exemplo clássico é o camaleão. Portanto o que define essa categoria são os jogos que possuem ilusão, mímica, onde a criança finge ser outra pessoa, utilizando vários acessórios como brinquedos e objetos. Sendo assim ao participar desse tipo de jogo criança vive naquele momento o prazer da ilusão.

E por ultimo a categoria **ILINX**, palavra grega que designa o turbilhão das águas, e deriva o ilingos (a vertigem). É constituído por jogos que se fundamentam na vertigem, onde o jogador perde a lucidez e cria um pânico voluntário. Esses tipos de jogos geralmente são encontrados em parques, são exemplos deles a montanha russa, kamikase e o chapéu mexicano.

Callois (1990), conclui que valorizar ou não as categorias dos jogos, interfere nas escolhas do futuro da civilização, onde o jogo retrata o contexto histórico que está inserido, sendo um meio de produção cultural.

2.4 O JOGO NA PESPECTIVA DE GILLES BROUGÈRE

Brougère (2008) defende que o jogo só existe dentro de um sistema de designação, de interpretação das atividades humanas. Em outras palavras, uma das características principais do jogo consiste efetivamente no fato de não dispor de nenhum comportamento específico, em que permitiria separar claramente a atividade lúdica de qualquer outro tipo de comportamento. Para tanto, o autor supracitado defende que o jogo só existe dentro de uma espécie de Cultura Lúdica (termo usado pelo autor).

Com isso, nas atividades lúdicas, as crianças são inseridas em uma cultura que, em síntese, é caracterizada por determinados espaços, determinadas regras a serem seguidas, interpretações, significados, há uma moral nestas atividades, e, muitas vezes uma hierarquia (os mais velhos regulam os jogos).

Por consequência, novos jogos são criados a partir dos existentes (ressignificação), tais como jogos mais simples ou mais complexos, jogos com mais regras e diferentes exigências (formas de jogar além das regras), jogos com regras

mutáveis durante o próprio ato de jogar (convenções durante a atividade lúdica), jogos imitativos (reprodução do cotidiano), dentre outros (GRILLO, 2013).

Portanto, pode-se dizer que estas características compõem a Cultura Lúdica que é reproduzida e se refaz (BROUGÈRE, 2008). Kishimoto (1993) observa que os jogos e brincadeiras tradicionais (de rua, folclóricos) guardam uma produção cultural de um determinado povo em certo período histórico, assim sendo, é uma cultura que está em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo.

No surgimento das novas culturas lúdicas, que ocorre na mudança de gerações, sempre há o surgimento de novos jogos, muitas vezes, estes jogos são reproduções de jogos antigos já existentes (GRILLO, 2013). Nessa acepção, existe realmente uma relação profunda entre jogo e cultura, jogo e produção de significações, porém, em um sentido de que o jogo produz uma cultura que ele próprio requer para poder existir. É uma cultura rica, complexa e diversificada (BROUGÈRE, 2008).

Também é importante trabalhar com os alunos os jogos e brincadeiras usados por eles nas ruas, em suas casas, nos parques, nas escolas (na hora do recreio ou aulas vagas), os jogos que foram transmitidos de geração a geração, pois, trabalhando essas manifestações lúdicas, estamos desenvolvendo com eles a cultura local, o folclore local, a criatividade da sua geração ou de uma passada. Por meio da análise dos novos ou antigos jogos trazidos pelos alunos, a intervenção do professor na valorização desta cultura lúdica, pode ser de grande valia para a educação formal (GRILLO, 2013).

Por fim, Brougère (1998, 2002) defende algumas características que supõe o jogo em um contexto sociocultural, estas são:

1. O jogo é resultado de relações interindividuais, portanto de cultura;
2. O jogo pressupõe uma aprendizagem social;
3. Aprende-se a jogar, ou seja, este aprendizado é resultado de interações entre sujeitos em que um indivíduo ou grupo ensina o outro;
4. O jogo tem uma comunicação específica, uma linguagem própria que possui esquemas que permitem o início de uma brincadeira ou jogo, como o vocabulário e os gestos empregados;

5. Cada jogo possui uma interpretação por parte dos indivíduos que jogam, dessa forma, o jogo está impregnado de certas alusões que dão subsídios para estas interpretações subjetivas;

6. O jogo apresenta um conjunto de regras diversificadas que considera os indivíduos e os grupos e, permite a transposição ou modificação de um determinado objeto, podendo este ser a partir da observação de uma realidade social, com isso apropriando de elementos da cultura do meio-ambiente da criança, adolescente e adulto para o jogo.

3 JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO E SUAS POTENCIALIDADES

Tangram

O Tangram é também conhecido como jogo das 7 peças, é formado por 5 triângulos, 1 quadrado e 1 paralelogramo, através delas podemos formar mais de 1700 figuras, utilizando todas sem sobrepô-las.

Esse quebra cabeça é muito utilizado pelos professores de Educação infantil e de Ensino Fundamental 1 na disciplina de matemática, pois facilita no estudo das formas geométricas. Também pode ser utilizada na disciplina de Língua Portuguesa, na construção de livros, em que o professor conta uma história e a sala se divide em grupos onde cada um fica responsável por construir uma parte da história, formando imagens através das peças do Tangram.

Como construir um Tangram:

O professor deve propor aos seus alunos que eles construam seu próprio Tangram, seguindo os seguintes passos:

1º Pegue uma folha sulfite e recorte em forma de um quadrado:

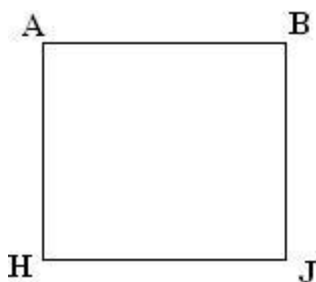


Figura 1: Tangram

Fonte: <http://alphagral-4ano2011.blogspot.com.br/2011/06/tangram.html>

2º Usando uma régua trace um segmento de reta que vai do vértice b ao vértice h, dividindo o quadrado em dois triângulos iguais.

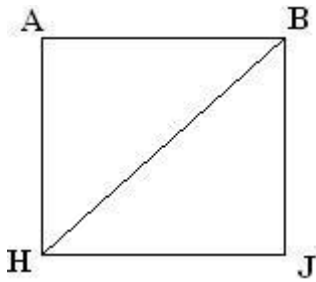


Figura 2: Tangran

Fonte: <http://alphagral-4ano2011.blogspot.com.br/2011/06/tangram.html>

3º Para encontrar o ponto médio da figura BH, pegue o vértice A e dobre até o segmento BH o ponto de encontro do vértice A e do segmento BH será o ponto médio de BH.

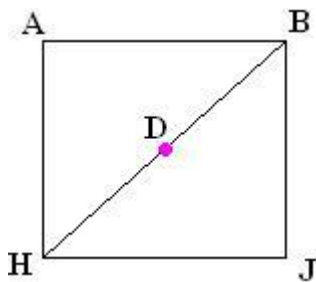


Figura 3: Tangran

Fonte: <http://alphagral-4ano2011.blogspot.com.br/2011/06/tangram.html>

4º Agora trace um segmento de reta que vai do vértice A ao ponto D, formando três triângulos.

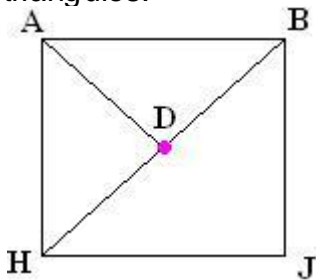


Figura 4: Tangran

Fonte: <http://alphagral-4ano2011.blogspot.com.br/2011/06/tangram.html>

5º passo: Dobre o vértice J até o ponto D assim formando dois pontos, um no segmento BJ e outro no segmento HJ.

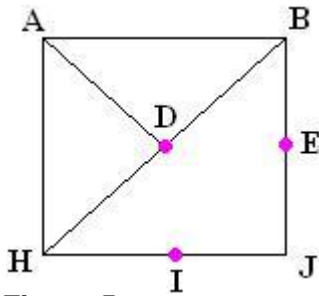


Figura 5: Tangran

Fonte: <http://alphagral-4ano2011.blogspot.com.br/2011/06/tangram.html>

6° Agora trace um segmento de reta do ponto E ao ponto I.

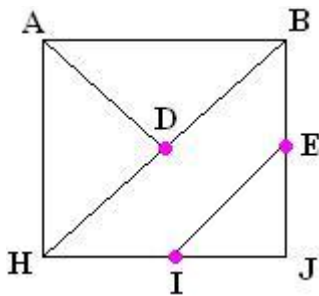


Figura 6: Tangran

Fonte: <http://alphagral-4ano2011.blogspot.com.br/2011/06/tangram.html>

7° Trace uma reta perpendicular do ponto D ao segmento EI.

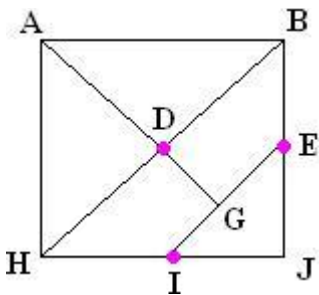


Figura 7: Tangran

Fonte: <http://alphagral-4ano2011.blogspot.com.br/2011/06/tangram.html>

8° Trace dois segmentos de reta paralelos ao segmento DG e outro ao lado AH.

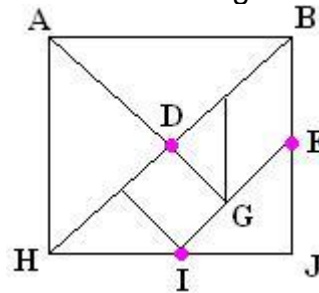


Figura 8: Tangran

Fonte: <http://alphagral-4ano2011.blogspot.com.br/2011/06/tangram.html>

Após todo procedimento você terá o seu Tangram construído, como vemos na figura a baixo.

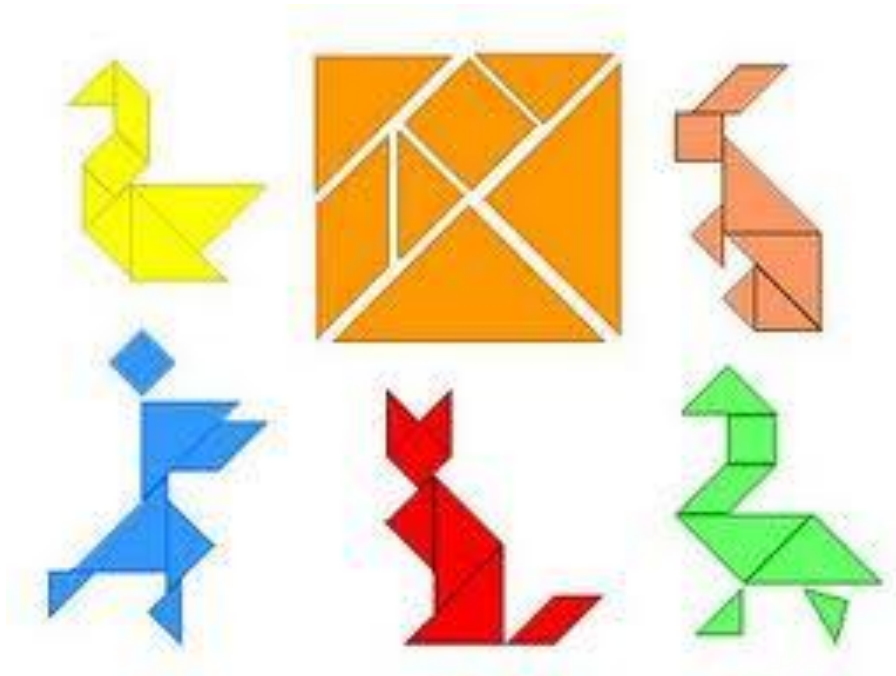


Figura 9: Tangram

Fonte: <http://historiabrincadeira.no.comunidades.net/index.php?pagina=1155956215>

Recorte todas essas figuras geométricas e terá as sete peças do Tangram.

Contribuições do Tangram: Trabalha a criatividade; o raciocínio lógico; trabalho em grupo; formas geométricas, retas, segmento de reta, pontos e vértices.

Amarelinha

A amarelinha pode ser considerada como jogo e como brincadeira. Quando desenvolvida livremente apenas para que as crianças realizem os movimentos de pular, sem que haja o intuito de competição ela passa a ser considerada brincadeira. No entanto se houver competição entre os participantes, passa a ser considerada um jogo.

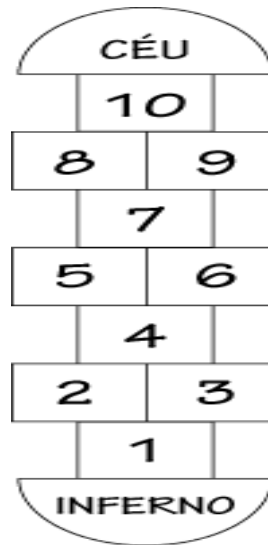


Figura 10: Amarelinha

Fonte: <http://historiabrincadeira.no.comunidades.net/index.php?pagina=1155956215>

Conforme vemos na figura, a amarelinha consiste em um jogo ou brincadeira onde as crianças pulam em casas numeradas de 1 a 10.

Forma de Jogar: Em primeiro lugar o jogador se posiciona na casa inferno, jogando uma “pedrinha” na casa de número 1, iniciando em seguida saltos alternados com um pé nas casas simples e dois nas casas duplas até chegar na casa céu. Logo após, retorna percorrendo o mesmo trajeto de trás para frente, chegando na casa duplas 2 e 3 o jogador deve recolher a “pedrinha” que está na casa 1, e em seguida saltar evitando pisar na casa 1 e na casa inferno.

Se o jogador conseguir completar a sequência de saltos ele poderá dar continuidade no jogo jogando a “pedrinha” na casa 2 realizando os mesmos movimentos da rodada anterior, pisando dentro das casas sem tocar em nenhuma linha. Caso ocorra de jogar a “pedrinha” fora da casa ou pisar na linha, passa a vez para outro jogador, e quando for sua vez novamente ele continua da casa em que acertou pela última vez. O jogador que vence é aquele que conseguiu acertar a pedrinha na casa 10, ir pega-la e voltar.

Contribuições do jogo: noção temporal e espacial; desenvolvimento de habilidades motoras como equilibrar e arremessar; obedecer e ter conhecimento das regras; competitividade e respeito aos adversários; socialização; superação de obstáculos e contagem de casas.

Pega varetas Gigante

O jogo é composto por 31 varetas de madeira coloridas. São divididos em 5 varetas azul, 10 vermelhas, 10 amarelas, 5 verdes e 1 na cor preta, como vemos na figura a baixo:



Figura 11. Pega Varetas Gigante

Fonte: <http://editorafundamental.com.br/nossos-produtos/acima-de-7-anos/pega-varetas-gigante/>

Cada vareta contém uma pontuação diferente: verde-5 pontos; azul-10 pontos; amarelo-15 pontos; vermelho-20 pontos; preto-60 pontos.

Para jogar um jogador deve segurar verticalmente as varetas, soltando sobre o chão, logo após outro jogador deve retirar uma vareta de cada vez sem mover as outras, pois se isso acontecer perderá a vez cedendo para o próximo jogador.

Assim o jogador segue até que todas as peças sejam retiradas, ganha o jogador que fizer a maior pontuação. A dica para se ter um bom resultado no jogo é observar as disposições que as varetas se encontram e retirar primeiro as mais fáceis, depois as médias e por ultimo as difíceis, tendo muita calma, concentração e habilidade.

Contribuições: Desenvolve a criatividade, atenção, o pensamento, a relação e orientação espacial, percepção visual, raciocínio, coordenação visomotora e convívio social.

Pega Pega americano

Pega-pega americano é um jogo de perseguição que pode ser jogado por um numero ilimitado de pessoas.

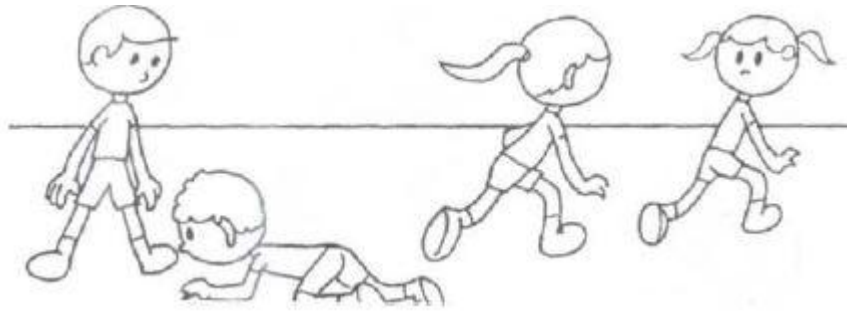


Figura 12: Pega Pega Americano

Fonte: <http://professoratianealmeida.blogspot.com.br/2012/11/vamos-brincar-de-pique.html>

Possui dois tipos de jogadores, os pegadores e os fugitivos. Um jogador é definido como pegador e os demais participantes fogem, mas sempre dentro dos limites estabelecidos, quando um dos jogadores é pego ele deverá ficar parado no mesmo lugar até ser salvo por outro que deverá agachar e engatinhar entre as pernas do jogador que foi pego. O vencedor é o pegador que imobiliza todos os jogadores em uma única rodada.

Contribuições: Reconhecer e obedecer às regras, desenvolver a coordenação motora ampla, a velocidade, a percepção de espaço, agilidade e a atenção.

Corre Cotia

Corre cotia é uma brincadeira feita em grupo, ao iniciar a brincadeira todos os participantes com exceção de um, devem ficar sentados em círculo com as pernas cruzadas.



Figura 13. Corre Cotia

Fonte: <http://www.atividadesebrincadeiras.com/brincadeira-de-corre-cotia/corre-cotia/>

cotia/

O jogador que ficou de fora da roda com um lenço na mão deverá andar lentamente em volta do círculo, enquanto os outros participantes cantam a música.

Corre cotia
Na casa da tia
Corre cipó
Na casa da avó
Lencinho na mão
Caiu no chão
Mocinha bonita
Do meu coração

Antes que a música acabe o jogador deve deixar o lenço cair atrás de um colega sem que ele perceba, este ao perceber que o lenço está atrás começa a perseguir o pegador, que deve correr para sentar no lugar que ficou vago, onde é o pique. Se for pego antes de chegar no lugar vazio ele continuará sua função, mas se conseguir sentar no pique antes de ser pego o jogador escolhido continuará a brincadeira.

Contribuições: Estimula a socialização, o condicionamento físico, agilidade e a atenção.

Estafetas: os jogos de estafetas são atividades entre duas ou mais equipes em que prioriza o revezamento entre os participantes que estão em fileiras. São jogos interessantes para trabalhar desde o 1º ano do ensino fundamental, tendo o objetivo de dar as crianças o contato com o jogo de regras e a competição, que são características próprias do jogo.

Estafeta de passar a bola por cima: os alunos são distribuídos em duas fileiras de igual número, podendo estar sentados ou em pé. O primeiro aluno de cada fileira fica com uma bola na mão e ao sinal do professor, este irá passar a bola por cima da cabeça para o colega de trás, que irá fazer o mesmo e assim sucessivamente. Quando a bola chegar ao último aluno da fileira, este terá que correr para frente da fileira e fazer o mesmo que é passar a bola por cima da cabeça. Vence a equipe que terminar de formar a fileira primeiro, ou seja, após todos correrem para frente da fila, formando como estava no início da atividade.

Existem muitas variações, sendo comum usar passar a bola por baixo das pernas, fazendo o mesmo do que foi descrito no passar a bola por cima, ou ainda, para os alunos de 4º ou 5º ano, fazer o misto dessas atividades que é passar a bola ora por cima e ora por baixo.

Para Pádua Júnior (2012), as contribuições dos jogos de Estafetas são: reconhecimento das regras, discriminação visual, noção espacial e temporal (dimensão conceitual); desenvolvimento de habilidades motoras como correr, equilibrar, manipular; vivenciar a situação de jogo (dimensão procedimental); saber ganhar e perder, obedecer as regras, respeitar os adversários, superar os obstáculos, trabalhar em equipe, cooperar e socializar (dimensão atitudinal).

CONCLUSÃO

Essa pesquisa bibliográfica nos permitiu observar que os jogos e brincadeira têm muito a oferecer na prática dos professores no ensino aprendizagem e para o desenvolvimento intelectual, físico, cognitivo, motor e cultural do educando.

Pode-se observar que desde os primeiros anos de vida da criança os jogos e as brincadeiras já influenciam no seu desenvolvimento. E que em cada fase a um tipo de jogo específico para a faixa etária, que ajuda no desenvolvimento da personalidade da criança.

As leituras nos permitiram entender que a vários tipos de brincadeiras, elas podem ser livres, dirigidas, pedagógicas e dinâmicas, e todas elas têm suas contribuições distintas e que os jogos de exercício, simbólicos e de regras são baseados na evolução das estruturas mentais.

Cabe assim aos professores inserirem em seu método de ensino essa nova forma de ensinar, pois as crianças se tornam mais atentas, participativas e melhora seu desempenho nos diversos conteúdos, isso permite que o educando seja avaliado sem ser exposto e reprimido.

Portanto os jogos e as brincadeiras proporcionam prazer, divertimento, alegria e também é uma forma das crianças se interagirem em grupo e melhorar a convivência com os colegas. Contribuindo assim para que mais a frente questões culturais, sociais, mentais e físicas possam ter sido trabalhadas de maneira enriquecedoras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

BARROS,F.C.O.M. **Cadê o Brincar?: da educação infantil para o ensino fundamental**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

BATISTA. C. V. M. **Entre fraldas, mamadeiras, risos e choros: por uma prática educativa com bebês**. Colaboração: BIANCHINI, L. G. B. Londrina: Maxiprint, 2009.

CHATEAU.J. **O Jogo e a Criança**. São Paulo: Summus, 1987.

DEVRIES. R; KAMII.C. **Jogos em Grupos**. São Paulo: Trajetória Cultura, 1991.

FIDELIS, S. Ap^o.; TEMPEL, M. **Educação Infantil: uma proposta lúdica**. Cuiabá: Carlini&Canoto, 2005.

GRANDO,R.C. O Jogo e suas Possibilidades Metodologicas no Processo Ensino-Aprendizagem da Matemática. 1995. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, 1995.

GRILLO, Rogério de Melo. O Xadrez Pedagógico na Perspectiva da Resolução de Problemas em Matemática no Ensino Fundamental. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação, linha de pesquisa: Matemática, Cultura e Práticas Pedagógicas. Itatiba, SP: Universidade São Francisco, 2012.

HUIZINGA.J.; LUDENS.H. **O Jogo como Elemento da Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO.T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

LIMA, J.M.Educação Física no Ciclo Básico: O Jogo como Proposta de Conteúdo. 1995. Dissertação (**Pós-Graduação** em Educação) – Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista “UNESP”, Marília, 1995.

LIMA,J.M. **O Jogo como Recurso Pedagógico no Contexto Educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, 2008.

MOUKACHAR,M.B. **Representações da infância em jogos, brinquedos e brincadeiras**. Belo Horizonte: Newton Paiva, 2004.

RIZZO.G. **Jogos Inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

OLIVEIRA. Z.R. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**.São Paulo: Cortez, 2005.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

_____. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

VYGOTSKY, L. S., LURIA, A .R. **Estudos sobre a história do comportamento: o macaco, o primitivo e a criança**. Tradução Lólio Lourenço de Oliveira. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.