

O LÚDICO NO ENSINO APRENDIZAGEM

APARECIDA DONIZETE DE PAULA DIZARÓ

Monografia apresentada à ISEP – Instituto Superior de Educação de Paraíso, como parte dos requisitos para obtenção do título de Especialista em Gestão Escolar.
Orientador: Rita de C Fanhani Meira Zanoni.

São Sebastião do Paraíso- MG

2009

O LÚDICO NO ENSINO APRENDIZAGEM

CURSO DE PÓS GRADUAÇÃO EM GESTÃO ESCOLAR

AVALIAÇÃO: () _____

Professor Orientador

Professor Avaliador da Banca

Professor Avaliador da Banca

São Sebastião do Paraíso – MG ____ / ____ / ____

AGRADECIMENTOS

A Deus, por me dar força, coragem e perseverança. Aos professores, por transmitirem tantos novos saberes. Aos meus filhos: Angélica, Cyntia e Raphael, minha mãe Maria e meu esposo José Marcos, responsáveis pela minha inspiração, entusiasmo e força para meu trabalho.

SUMÁRIO

RESUMO	v
INTRODUÇÃO	6
1 - O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM	8
2 - OS ESTÁGIOS DO DESENVOLVIMENTO HUMANO.....	11
2.1 Período sensório-motor (0 à 2 anos)	11
2.2 Período pré-operatório (2 à 7 anos)	12
2.3 Período das operações concretas (7 à 11, 12 anos)	12
2.4 Período das operações formais (à partir de 12 anos)	13
3 - O LÚDICO NA FORMAÇÃO DO EDUCADOR	16
3.1 - CONCEPÇÃO SOBRE BRINCAR	17
3.2 - JOGOS E BRINQUEDOS	18
4 - O JOGO E A EDUCAÇÃO INFANTIL	19
5 - O VALOR DO TRABALHO COM JOGOS E BRINCADEIRAS EM SALA DE AULA.....	21
5.1 Jogos de exercícios	24
5.2 Jogos com regras	24
6 - A EXPRESSÃO LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	27
7 - JOGOS COOPERATIVOS	31
8 - ESTUDO DE CASO / PESQUISA DE CAMPO / A PRÁTICA EM SALA.....	38
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	40
BIBLIOGRAFIA.....	41
APÊNDICE	43

RESUMO

O tema proposto nesta monografia é bastante extenso, e se fôssemos dissertar material disponível sobre ele, ficaríamos uma infinidade de tempo e talvez não concluiríamos. Além de vários autores consultados também foram colocados trabalhos e experiências da prática de sala de aula com jogos na escola Alice Naves Ferreira tendo a participação de vários educadores. De acordo com os autores citados, as aulas baseadas no lúdico com jogos são muito importantes e despertam o interesse da criança que aprende com maior facilidade e prazer. Este trabalho enriquece muito mais o conhecimento para assim concretizar a prática com bons resultados. Através de dados obtidos, constatamos que o lúdico exerce um papel importante na aprendizagem das crianças. A maioria dos professores conhece o tema superficialmente mas há necessidade de maior conscientização no sentido de desmistificar o papel do lúdico que não é apenas um mero passatempo, mas objeto de grande valia na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças.

Palavras-chave: lúdico –prazer – aprendizagem –conscientização - desenvolvimento

INTRODUÇÃO

Pedagogos e psicólogos concordam que o jogo infantil é uma atividade física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade de forma integral e harmoniosa. A criança evoluiu com o jogo e o ato de jogar da criança vai evoluindo paralelamente com seu desenvolvimento, independente de época, cultura ou classe social, pois os jogos fazem parte da vida da criança, que vivem de fantasia, encantamento, alegria, sonhos e onde a realidade e o faz-de-conta se confundem.(KISHIMOTO, 1999).

Com relação ao jogo, Piaget (1977), acredita que este seja essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercícios que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer. Em torno dos 2-3 anos de idade nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança relembrar mentalmente o acontecido, e de executar a sua representação.

Em período posterior surgem os jogos de regras, que são transmitidos socialmente de criança para criança e vão aumentando sua importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social.

Piaget (1977), diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

Na visão sócio-histórica de Vygotsky (1994), a brincadeira e o jogo são atividades específicas da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos.

O jogo é uma atividade com contexto cultural e social, para Piaget (1977) o brincar se divide em algumas fases: durante a primeira fase a criança começa a se distanciar de seu primeiro meio social, representado pela mãe, começa a falar, andar e movimentar-se em volta das coisas. Nesta fase, o ambiente o alcança por meio do adulto e pode-se dizer que a fase estende-se aproximadamente até os sete anos. A segunda fase é caracterizada pela imitação, a criança copia os modelos dos adultos. A terceira fase é marcada pelas regras e convenções a elas associadas.

Vygotsky (1994), afirma ainda que a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança é grande e de suma importância, pois é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera relacionada ao conhecimento, ao invés de agir numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos externamente.

As brincadeiras que são oferecidas à criança devem estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que ela se encontra, desta forma pode se perceber a importância do educador que conhece a teoria Vigotskyana.

No processo da educação infantil o papel do professor é de criar os espaços, disponibilizar materiais, participar das brincadeiras, ou seja, fazer a mediação entre construção e conhecimento.

A desvalorização do movimento natural e espontâneo da criança em favor do conhecimento estruturado e formalizado ignora as dimensões educativas da brincadeira e do jogo como forma rica e poderosa de estimular a atividade construtiva da criança.

É urgente e necessário que os educadores procurem ampliar cada vez mais as vivências das crianças com o ambiente físico, com os brinquedos, com as brincadeiras e com o contato com outras crianças.

Usando metodologia teórica e prática a escolha deste tema se dá pelo fato de que os resultados da educação continuam insatisfatórios, e assim sendo percebe-se a necessidade de mudanças. Nesse sentido o lúdico pode contribuir para o melhor desenvolvimento do educando, auxiliando na aprendizagem, no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento, não sendo a única alternativa, mas sendo parte auxiliadora.

CAPÍTULO I

O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Segundo os PCN's (1997), um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno e que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver.

Os jogos possibilitam que a aprendizagem aconteça de forma interessante e prazerosa e Miguel de Guzmán (1986), expressa muito bem o sentido que essa atividade tem na educação:

"O interesse dos jogos na educação não é apenas divertir, mas sim extrair dessa atividade matérias suficientes para gerar um conhecimento, interessar e fazer com que os estudantes pensem com certa motivação".

Desde sempre o jogo fez parte da vida do homem. O mais antigo que se conhece foi encontrado na sepultura de reis babilônicos, mortos cerca de 2600 anos antes de Cristo. Lá estão o tabuleiro, as peças e os dados. Infelizmente, não incluíram as regras, motivo pelo qual não podemos saber como se jogava.

Os jogos além da motivação de competitividade, funcionam como modelos de situações reais ou imaginárias. Há jogos dos mais variados tipos, desde os de simples azar (dados e loterias) até os de mais sofisticadas estratégias como o xadrez e ainda os de simples distração e divertimento.

Investigação, tentativa e erro, levantamento e checagem de hipóteses são algumas das habilidades de raciocínio lógico que estão envolvidas no processo de jogar.

Ao utilizar um jogo com os alunos não se deve realizá-lo só uma vez, mas jogar algumas vezes, uma vez por semana, pelo menos durante um mês. Sendo

assim, os alunos irão se familiarizar com o jogo, suas regras e conhecimentos existentes nele.

Brincar e o jogar são atos indispensáveis à criança, pois auxiliam a saúde física, emocional e intelectual. É através dos brinquedos que a criança desenvolve sua linguagem, seu pensamento, sua socialização e auto-estima, além da própria iniciativa que a prepara para ser indivíduo capaz de enfrentar desafios e participar da construção de projetos para um mundo melhor.

O jogo auxilia no processo ensino-aprendizagem e no desenvolvimento psicomotor, além do desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição.

O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral e é através dele que se processa a construção do conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica.

As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais. (PIAGET, 1977).

O jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar, estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra, estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive.

Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu (TEZANI, 2004).

O jogo é a mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo e a

importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade. Brinquedos promovem a aprendizagem.

Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo e recebe enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar.

É interessante, principalmente com crianças menores, que se peça para que as mesmas registrem o jogo através de desenhos, pois dessa forma a criança registra o que fez, o que o jogo significou e sendo assim ela vai tomar consciência “concreta” de suas percepções, ou seja, ela estará vendo todo processo do jogo no papel e entenderá melhor (ZEICHNER, 1993).

Quando registram, as crianças percebem um aspecto diferente do jogo, e quanto mais jogar, mais claro o desenho vai ficar, pois estes registros evoluem conforme aumentam sua compreensão do jogo. O desenho deve ser visto como uma forma de comunicação, como parte importante da percepção espacial, como uma possibilidade da criança iniciar uma representação gráfica sobre as ações que realiza.

O desenvolvimento mental da criança, antes dos seis anos de idade, segundo Piaget (1977), pode ser sensivelmente estimulado através de jogos. A brincadeira representa tanto uma atividade cognitiva quanto social e através das mesmas as crianças exercitam suas habilidades físicas, crescem cognitivamente e aprendem a interagir com outras crianças.

Nessa fase, são muito valiosos os estímulos que despertem a idéia de conjuntos e de grandezas e a percepção do grande e do pequeno, do alto e do baixo, do maior e do menor, do largo e do estreito, do fino e do grosso, da frente e atrás, do inteiro e meio, comprido e curto, sendo assim, é evidente a importância do lúdico e como ele, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras podem ser importantes para o desenvolvimento e para a aprendizagem das crianças.

CAPÍTULO II

OS ESTÁGIOS DO DESENVOLVIMENTO HUMANO

Para que possamos prosseguir este trabalho não podemos deixar de mostrar o que Piaget (1977) considera fundamental para o processo evolutivo da espécie humana caracterizados pelo que o indivíduo consegue fazer melhor no decorrer das diversas faixas etárias ao longo do seu processo de desenvolvimento.

Cada uma das quatro fases é caracterizada por formas diferentes de organização da mente e possibilitam as diferentes maneiras do indivíduo relacionar-se com a realidade que o rodeia.

Todos vivenciamos essas fases na mesma seqüência, mas o início e o término de cada uma delas pode sofrer variações em função das características da estrutura biológica de cada indivíduo e dos estímulos proporcionados pelo meio ambiente em que ele estiver inserido.

2.1 Período Sensório-motor (0 à 2 anos)

Segundo De La Taille (2003), Piaget (1977), usa a expressão "a passagem do caos ao cosmo" para traduzir o que o estudo sobre a construção do real descreve e explica, sendo que já nasce em um universo para ela caótico, habitado por objetos que desapareceriam uma vez fora do campo da percepção.

No recém nascido, as funções mentais limitam-se ao exercício dos aparelhos reflexos inatos, sendo que o universo que circunda a criança é conquistado mediante a percepção e movimentos, como exemplos o movimento dos olhos, a

sucção e outros, além disso a criança vai cada vez mais aperfeiçoando esses movimentos reflexos e adquire habilidades, chegando ao final do período sensório-motor já se concebendo dentro de um espaço com os objetos, o tempo e o espaço.

2.2 Período pré-operatório (2 à 7 anos)

Para Piaget (1977), o que marca a passagem do período sensório-motor para o pré-operatório é o aparecimento da função simbólica ou semiótica, ou seja, é a emergência da linguagem. Nessa concepção, a inteligência é anterior à emergência da linguagem e por isso mesmo não se pode atribuir à linguagem a origem da lógica, que constitui o núcleo do pensamento racional.

A linguagem é considerada como uma condição necessária, mas não suficiente ao desenvolvimento, pois existe um trabalho de reorganização da ação cognitiva que não é dado pela linguagem. Isso implica entender que o desenvolvimento da linguagem depende do desenvolvimento da inteligência.

A emergência da linguagem acarreta modificações importantes em aspectos cognitivos, afetivos e sociais da criança, possibilitando as interações interindividuais, e fornecendo principalmente a capacidade de trabalhar com representações para atribuir significados à realidade.

Esse período ainda é caracterizado pelo egocentrismo, pois a criança não concebe uma realidade da qual não faça parte, devido à ausência de esquemas conceituais e de lógica.

2.3 Período das operações concretas (7 à 11, 12 anos)

Neste período surge a emergência da capacidade da criança de estabelecer relações e coordenar pontos de vista diferentes e de integrá-los de modo lógico e

coerente. Também nele surge o aparecimento da capacidade da criança de interiorizar as ações, ela começa a realizar operações mentalmente e não mais apenas através de ações físicas típicas da inteligência sensório-motor, usando visão e raciocínio para resolver questões.

Contudo, embora a criança consiga raciocinar de forma coerente, tanto os esquemas conceituais como as ações executadas, mentalmente elas se referem a objetos ou situações passíveis de serem manipuladas ou imaginadas de forma concreta. La Taille (1992), nos diz que se no período pré-operatório a criança ainda não havia adquirido a capacidade de reversibilidade, a capacidade de pensar simultaneamente o estado inicial e o estado final de alguma transformação efetuada sobre os objetos.

2.4 Período das operações formais (a partir de 12 anos)

É nessa fase que a criança amplia as capacidades conquistadas na fase anterior, já consegue raciocinar sobre hipóteses na medida em que é capaz de formar esquemas conceituais abstratos e através deles executar operações mentais dentro de princípios da lógica formal. Com isso, conforme aponta Rappaport, a criança adquire capacidade de criticar os sistemas sociais e propor novos códigos de conduta, discute valores morais de seus pais e constrói os seus próprios adquirindo, portanto, autonomia.

Para Piaget (1977), quando atinge esta fase, o indivíduo adquire a sua forma final de equilíbrio, consegue alcançar o padrão intelectual que persistirá durante a idade adulta, sendo a forma predominante de raciocínio utilizada pelo adulto.

Seu desenvolvimento posterior consistirá numa ampliação de conhecimentos tanto em extensão como em profundidade, mas não na aquisição de novos modos de funcionamento mental.

Para Piaget (1977), existe um desenvolvimento da moral que ocorre por

etapas, de acordo com os estágios do desenvolvimento humano. Para Piaget (1977), apud La Taille (1992), "toda moral consiste num sistema de regras e a essência de toda moralidade deve ser procurada no respeito que o indivíduo adquire por estas regras". Isso porque Piaget (1977), entende que nos jogos coletivos as relações interindividuais são regidas por normas que, apesar de herdadas culturalmente, podem ser modificadas consensualmente entre os jogadores, sendo que o dever de 'respeitá-las' implica a moral por envolver questões de justiça e honestidade.

Piaget (1977), argumenta que o desenvolvimento da moral abrange 3 fases:

Anomia (crianças até 5 anos de idade), em que a moral não se coloca, as regras são seguidas, porém o indivíduo ainda não está mobilizado pelas relações bem x mal e sim pelo sentido de hábito, de dever;

Heteronomia (crianças até 9, 10 anos de idade), em que a moral é igual a autoridade, as regras não correspondem a um acordo mútuo firmado entre os jogadores, mas sim como algo imposto pela tradição e, portanto, imutável;

Autonomia, corresponde ao último estágio do desenvolvimento da moral, em que há a legitimação das regras e a criança pensa na moral pela reciprocidade, daí o respeito a regras é entendido como decorrente de acordos mútuos entre os jogadores, sendo que cada um deles consegue conceber a si próprio como possível 'legislador' em regime de cooperação entre todos os membros do grupo.

Segundo Piaget (1977), a própria moral pressupõe inteligência, haja vista que as relações entre "moral x inteligência" têm a mesma lógica atribuída às relações "inteligência x linguagem". Isso supõe que a inteligência é uma condição necessária, porém não suficiente ao desenvolvimento da moral. Nesse sentido, a moralidade implica pensar o racional, em dimensões divididas em :

Regras: que são formulações verbais concretas, explícitas;

Princípios: que representam o espírito das regras;

Valores: que dão respostas aos deveres e aos sentidos da vida, permitindo entender de onde vem os princípios das regras a serem seguidas.

Entende-se portanto que as relações interindividuais que são regidas por regras envolvem relações de coação que corresponde à noção de dever e cooperação, pressupondo noção de articulação de operações de dois ou mais sujeitos e envolvendo não apenas a noção de dever mas a de querer fazer.

Assim, segundo La Taille (1992), uma das peculiaridades do modelo de Piaget (1977) consiste em que o papel das relações interindividuais no processo evolutivo do homem é focalizado sob a perspectiva da ética.

O desenvolvimento cognitivo é condição necessária ao pleno exercício da cooperação, mas não condição suficiente, pois uma postura ética deverá completar o quadro.

CAPÍTULO III

O LÚDICO NA FORMAÇÃO DO EDUCADOR

A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, principalmente na educação infantil, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permitir um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento. A palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar.

Neste brincar está incluído os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também a conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, sem saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo.

Independente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde a realidade e faz-de-conta se confundem.

O jogo esta na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo. Quando nos referimos à educação, sabemos que são muitos os desafios a serem enfrentados para que esta área possa ser considerada como geradora dos avanços científicos.

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, uma visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

Educar é preparar para a vida. A formação do educador não é um quebra-cabeça com recortes definidos, depende da concepção que cada profissional tem sobre a criança, homem, sociedade, educação, escola, conteúdo e currículo.

Neste contexto, as peças do quebra-cabeça se diferenciam possibilitando diversos encaixes.

Ao entender a educação como um processo historicamente produzido e o papel do educador como agente desse processo, que não se limita a informar, mas

ajudar as pessoas a encontrarem sua própria identidade de forma a contribuir positivamente na sociedade e que a ludicidade tem sido enfocada como uma alternativa para a formação do ser humano e pensamos que os cursos de formação deverão se adaptar a esta nova realidade, ou seja, a formação lúdica.

3.1 CONCEPÇÃO SOBRE BRINCAR

O brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento das crianças. A criança, desde muito cedo, se comunica através de gestos, sons e mais tarde, em suas brincadeiras representam determinados papéis e isso faz com que desenvolva sua imaginação. As brincadeiras desenvolvem a atenção, a imitação, a memória e a imaginação.

Através das brincadeiras, os adultos estabelecem com crianças laços de confiança que possibilitam o início do brincar. O brincar é conhecido como uma atividade que permite que as crianças relaxem, através da dispersão de energias contidas na classe e a brincadeira as recupera fisicamente.

Esta concepção de brincar considera o fato de que a criança aprende, através desta atividade. Ao brincar a criança busca imitar, imaginar, representar e comunicar de uma forma específica que uma pessoa pode ser um personagem, que uma criança pode ser um objeto ou um animal, que um lugar faz de conta que é outro.

O brincar é, assim, o espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças através da ativação da memória, e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam ao momento presente. Através da repetição daquilo que já conhecem.

Por meio da imitação, atualizam seus conhecimentos prévios para compreendê-los e ampliá-los.

Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna da criança, baseada no desenvolvimento da imaginação e interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira.

3.2 JOGOS E BRINQUEDOS

Os jogos e brinquedos tradicionais são aqueles que por suas características de fácil assimilação, desenvolvimento de forma prazerosa, aspecto lúdico e função em seu contexto, foram aceitos coletivamente e preservados através dos tempos, transmitidos oralmente de uma geração à outra.

Foi vendo, ouvindo e participando que crianças de várias gerações aprenderam e ensinaram, usufruíram e nos legaram estas atividades que nós, educadores, pesquisadores e estudiosos, chamamos de jogos tradicionais. O brinquedo tradicional geralmente é criado ou confeccionado pela criança para a criança dentro da concepção infantil de objeto de brincar.

Brinquedo industrializado é projetado pelo adulto para a criança, conforme a concepção que o adulto possui, não cabendo à criança criar ou acrescentar nada e, em muitos momentos, devido ao alto custo do objeto, nem mesmo brinca com liberdade.

Quando o brinquedo é oferecido como prova de status, para satisfazer a vaidade do adulto, as recomendações quanto ao uso são tantas, que restringem a atividade lúdica.

A criança seleciona e apropria-se de elementos da cultura infantil dando-lhes a forma de brincadeira e, numa encantada forma de faz-de-conta, copia modelos, e vivencia a seu modo, o mundo adulto, desta forma preparando-se para o futuro, experimentando as atividades e realidades de seu meio.

Brincar é meio de expressão, é forma de integrar-se ao ambiente que o cerca. Através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras.

No convívio com outras crianças aprende a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade.

No mundo lúdico a criança encontra equilíbrio entre o real e o imaginário, alimenta sua vida interior, descobre o mundo e torna-se operativa.

CAPÍTULO IV

O JOGO E A EDUCAÇÃO INFANTIL

O jogo é uma criação humana, tanto quanto a linguagem e a escrita. O indivíduo joga para encontrar respostas às suas dúvidas, para se divertir e para interagir com seus semelhantes. Existe no jogo, conteúdo, algo mais importante do que a simples diversão e interação. Ele revela uma lógica diferente da racional, uma lógica da subjetividade tão necessária para estruturação da personalidade, quanto à lógica formal das estruturas cognitivas.

O jogo carrega em si um significado muito abrangente. Ele tem uma carga psicológica, porque é revelador da personalidade do jogador (a pessoa vai se conhecendo enquanto joga). Ele tem também uma carga antropológica porque faz parte da criação cultural de um povo (resposta e identificação com a cultura). O jogo é construtivo porque pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade.

É uma ação carregada de simbolismo, que dá sentido a si próprio, reforça a motivação e possibilita a criação de novas ações. Várias são as razões que levam os educadores a recorrer ao jogo e a utilizá-lo como recurso no processo ensino aprendizagem.

Vygotsky (1988) indica a relevância de brinquedos e brincadeiras como indispensáveis para a criação da situação imaginária. Revela que o imaginário só se desenvolve quando se dispõe de experiências que se reorganizam. A riqueza dos contos, lendas e o acervo de brincadeiras constituirão o banco de dados de imagens culturais utilizados nas situações interativas.

Dispor de tais imagens é fundamental para instrumentalizar a criança para a construção do conhecimento e sua socialização. Ao brincar a criança movimenta-se em busca de parceria e na exploração de objetos; comunica-se com seus pares; se expressa através de múltiplas linguagens; descobre regras e toma decisões.

O desenvolvimento correspondente de regras conduz a ações, com base nas quais torna-se possível a divisão entre trabalho e brinquedo, divisão esta encontrada na idade escolar como um fato fundamental (VYGOTSKY, 1991).

Desta forma, vimos que o brincar é algo inerente do ser humano e que, através dele a criança não apenas se diverte, mas também se desenvolve enquanto pessoa, enquanto ser social, uma vez que o brincar não é simplesmente um ato comum, mas um ato extremamente complexo, carregado de valores, de finalidades éticas, os quais vão não apenas contribuir, mas também determinar o desenvolvimento da personalidade da criança de sua identidade, o sucesso de seu relacionamento social, de sua convivência com as conquistas, com as realizações bem como com as frustrações, desilusões, decepções e como lidar com a diversidade de sentimentos com os quais nos deparamos a todo instante no nosso dia-a-dia durante toda a nossa existência.

Em síntese, além de proporcionar prazer, conflito, frustração, realização e diversão, o jogo pode representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo da criança.

O brincar é algo simples e ao mesmo tempo complexo, isto considerando o quanto este ato é importante e influencia o desenvolvimento do ser humano. É esta ambigüidade que nos leva a repensar a nossa práxis enquanto educadores, o espaço que temos propiciado e o quanto temos contribuído para que este desenvolvimento ocorra de forma satisfatória e positiva.

Aurélio (2003), que brincar é divertir-se infantilmente; entreter-se; dizer ou fazer algo por brincadeira; entreter-se, fingindo-se de. No entanto, o brincar sempre segue regras, e estas estão implícitas e explícitas nesta atividade de acordo com seu propósito.

Para proporcionar e contribuir para este desenvolvimento da criança, é necessário também conhecer as brincadeiras adequadas para cada fase, para cada nível de desenvolvimento e o que elas propiciam às crianças.

Permitir à criança espaço para brincar, proporcionando-lhe interações que vêm, realmente, ao encontro do que ela é aliado às tentativas no sentido de compreendê-la, efetivamente, nestas atividades, é respeitá-las enquanto ser humano. Assim, fica evidente a importância do brincar também no âmbito escolar.

CAPÍTULO V

O VALOR DO TRABALHO COM JOGOS E BRINCADEIRAS EM SALA DE AULA

Será válido trabalhar com jogos ou brincadeiras em sala de aula? Sempre haverá esse tipo de dúvida, trabalhar com jogos ou brincadeiras, para alguns professores, causam inseguranças e transtornos, pois automaticamente a sala fica mais agitada, devido ao fato de que as crianças são mais atraídas por esse tipo de atividade do que por uma aula de escrita ou leitura.

Conforme observações e pesquisas feitas em sala de aula pelos professores da Escola Municipal Wulfida Marcolini, procurando respostas para tais dúvidas e ansiedades, vários autores tentam nos convencer da importância dos jogos nos anos iniciais da escolarização.

Kátia Stocco Smole, Maria Ignes Diniz e Patrícia Cândi sugerem um mergulho em nossas lembranças de infância, onde poderemos constatar que as crianças de gerações anteriores tiveram mais oportunidades de brincadeiras diversas e soltas do que as crianças de hoje.

As crianças que brincam são mais espertas, integradas ao grupo, se relacionam melhor, organizam-se com facilidade e também são mais concentradas. Antigamente as brincadeiras das crianças e seu espaço para tais atividades eram garantidos.

Brincar é tão importante e sério para a criança como o trabalho para o adulto.

Quando brinca, a criança defronta com desafios e problemas, como os jogos, onde ela procura solucioná-los, tornando-se mais autônomas e aptas talvez mais tarde, a resolver seus próprios problemas, ajudando também no desenvolvimento do raciocínio.

Observando diariamente a criança em ação com outras crianças e leituras, fica claro como os jogos, as competições e as brincadeiras são importantes, pois, as crianças aprendem mais com atividades significativas e prazerosas.

Ao brincarem as crianças se relacionam melhor e a situação vivenciada contribui para sua inserção social, ao perceberem que fazem parte de um grupo.

São variados os tipos de jogos e brincadeira que podem ser aplicados com os alunos em sala, como: amarelinha, brincadeiras com bola e corda, competições, bola de e outras.

Segundo Smole, Diniz e Candido (2000), a proposta principal é a de organizar uma série de atividades para a educação nas fases iniciais da escolaridade, que incentive a exploração de uma grande variedade de idéias matemáticas, não apenas numéricas, mas também, àquelas relativas à geometria, às medidas e às noções de estatística, de forma que as crianças desenvolvam e conservem com prazer uma curiosidade acerca da matemática, adquirindo diferentes formas de perceber a realidade.

As autoras proporcionam uma discussão clara e estimulante sobre o conteúdo e a forma de ensinar matemática para crianças de 5 (cinco), 6 (seis) e 7 (sete) anos de idade. A perspectiva metodológica utilizada é a resolução de problemas, e o grande diferencial é a proposta de estimular o desenvolvimento não só das habilidades lingüísticas e lógico-matemáticas, mas também as competências espaciais, corporais, musicais, interpessoais e intrapessoais. Trazem ainda para o professor diversas idéias de como diversificar suas ações pedagógicas para que os alunos tenham oportunidades de aprender matemática. Também propicia reflexões sobre a importância das brincadeiras no ensino e aprendizagem da matemática na educação infantil e séries iniciais do ensino fundamental.

Já Kishimoto (1999), trata do fascinante tema dos jogos tradicionais infantis, perdidos na memória dos tempos passados. A brincadeira tradicional e transmitida pela oralidade infantil e conteúdos provém dos tempos passados, de fragmentos de contos, mitos, práticas religiosas e culturais.

A autora se preocupa com a influencia portuguesa, africana, indígena a temática dos jogos de crianças brasileiras. Com a chegada dos portugueses ao Brasil, em 1500, costumes e tradições européias começam a ser divulgadas, como os jogos infantis.

Demonstra também a descrição dessas brincadeiras que carregam a imagem da criança contextualizada em seu tempo. Ao citar os jogos no início do século em São Paulo, a autora mostra que as brincadeiras de rua, como soltar balão, pipa ou

rodar pião, eram consideradas com condutas de crianças operárias não aceitas pela classe social com maiores recursos.

Hoje, se o processo de industrialização e urbanização roubou o espaço das brincadeiras infantis, o crescimento das ciências da educação apontam para a importância do jogo, especialmente para a educação e o desenvolvimento da criança. Por tais razões, o presente estudo poderá contribuir para uma reflexão daqueles que se interessam pela criança.

As brincadeiras são o melhor exemplo de como as crianças podem ser espontaneamente disciplinadas, pois, as regras às quais obedecem impõem limites às suas ações, os quais elas respeitam por livre escolha.

Se o ser humano tem essa capacidade de se autodisciplinar e de se conter quando realiza atividades nas quais se acha envolvido, a questão é entender a razão das rupturas nesse processo de desenvolvimento, em uma sociedade com tantos tipos diferentes de transgressões como a nossa.

Nossa atenção está voltada para o contraste entre a criança que segue as regras do jogo e a criança que burla as regras na escola.

Segundo Brougere (1994), a cultura lúdica se constitui de brincadeiras conhecidas e costumes lúdicos, de brincadeiras individuais, tradicionais ou universais geracionais. Essa cultura inclui um ambiente composto de objetos e brinquedos, que considerado como um conjunto organizado e a Cultura Lúdica é um conjunto de elementos que a criança pode valer-se para jogar.

A cultura lúdica está sempre se transformando e se movimentando, incorporando os elementos como um computador ou games, sem abandonar suas formas tradicionais de brincar. Essa cultura lúdica varia em função do gênero: brincadeiras de meninos e meninas; pela idade: as crianças maiores brincam diferente das menores. Varia também, em função de espaços geográficos e sociais. Crianças brincarão diferentemente quando pertencerem a contextos urbanos ou zonas rurais, na escola ou na rua.

Para o autor existe uma definição rigorosa de jogo, sendo o próprio ato de jogar, o conjunto de regras do ato. As crianças são muito criativas e tem o “poder” de reinventar novos significados para os brinquedos que sugerem o que fazer com eles, como um carrinho de corrida pode virar uma ambulância ou uma boneca de luxo virar empregada.

No jogo, a criança procura ainda vencer seus próprios limites, atingir como que uma excelência, por exemplo: acertar um alvo, equilibrar-se em uma superfície, saltar e etc.

Baseados nos trabalhos de Piaget, podemos notar que há três tipos de jogos:

5.1 Jogos de exercícios

Entre os dois e os seis anos de idade o jogo pode ser de ficção ou de imitação, tanto na transformação de objetos quanto no desempenho de papéis. A função do jogo simbólico é de assimilar a realidade através do faz-de-conta e outros. O jogo simbólico é também um meio de auto-expressão: ao reproduzir os diferentes papéis, a criança imita situações da vida real.

Nele, aquele que brinca dá novos significados aos objetos, às pessoas, às ações, aos fatos, inspirando-se em semelhanças muitas vezes fiéis às representadas.

Jogos de faz-de-conta como ninar uma boneca como se fosse um bebê, nesses jogos através dos símbolos a criança satisfaz as necessidades do seu eu e alivia seus conflitos.

5.2 Jogos com regras

São típicos das crianças mais velhas e dos adultos, com regras às quais precisa-se obedecer. Por exemplo: xadrez, ludo, dama, bolinha de gude e etc.

De acordo com Piaget (1977), quando a criança começa a entender as regras do jogo, pensa que são absolutas, inquestionáveis e não podem ser mudadas. Só depois é capaz de cooperar com outras crianças, percebendo que podem ser mudadas, desde que todos concordem e respeitem para o bom funcionamento do jogo.

Nessa observação Piaget (1977) constatou que o desenvolvimento da prática das regras se dá em quatro etapas:

1) As regras são práticas regulares individuais

Crianças menores não saberiam o que fazer com as bolinhas de gude e poderiam até colocá-las na boca.

2) As regras vêm da imitação dos maiores

As crianças um pouco mais velhas já são capazes de imitar as jogadas das crianças maiores, mas ainda não entendem as regras.

3) Surge a cooperação

Crianças maiores entendem que sem as regras o jogo não pode acontecer, assim se organizam e regulam mutuamente, através das regras.

4) A criança se interessa pela regra em si mesma

Na adolescência elas discutem previamente, codificam as regras e imaginam situações possíveis.

A cultura lúdica tem uma importância muito grande para canalizar a agressividade da criança, sem trazer danos a terceiros, por exemplo: vários jogos com bola como queimada, que permite uma "agressão consentida".

No contexto da cultura lúdica, a criança vive uma experiência que tem um grande impacto sobre seu desenvolvimento sócio cognitivo e moral: a construção da regra, que significa limite, obediência, disciplina, autocontrole. Afinal, são normas que norteiam sua ação.

Os jogos coletivos regulam mutualidade ou reciprocidade de ações, através da tradição, são passados de geração a geração. Implicam moralidade com o qual o indivíduo se identifica e passa a respeitar, propiciando assim uma experiência de democracia para as crianças.

Os estudos de Piaget (1977) mostram como uma criança compreende a regra:

1 – A criança mais nova não tem consciência da regra, e muito menos de que ela supõe uma obrigação,

2 – As crianças do pré-escolar entendem as regras do jogo como algo sagrado, absoluto, imutável, obrigatório e criado por Deus.

3 – Na adolescência entendem que as regras podem ser frutos de acordos mútuos entre os jogadores, que decidem como jogar. Ao obedecê-las passam a ser fruto de uma atividade racional e social.

Através dos jogos, as crianças aprendem a compreender regras e segui-las, respeitar os colegas e interagir democraticamente e principalmente a arriscar-se em ganhar ou perder, não vendo esses como bom e ruim, e sim como partes de qualquer ocasião da vida onde deve-se aproveitar para aprender mais e mais.

De acordo com as conclusões de Piaget (1977), a escola obterá resultados mais positivos com a disciplina dos alunos se os estimularem à cooperação.

CAPÍTULO VI

A EXPRESSÃO LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A partir de estudos de Dinello (1985), podemos destacar algumas citações que nos ajudaram a discernir com maior clareza os significados e importâncias dos jogos na vida da criança:

Todo documento que se refere à infância nos leva a organização do espaço para brincadeiras e jogos, pois os espaços para brinquedos e jogos são vitais para que a criança possa se desenvolver, acrescentar vocabulário e aprender a se expressar.

Segundo Dinello (1985), educar uma criança é facilitar as manifestações dos ímpetos de vida que ela traz em si, reconhecendo sempre suas particularidades pessoais e culturais oferecendo-lhe um acolhimento afetuoso no lugar de brinquedo e ser criativo com ela.

A infância é uma alegria vivida durante os primeiros dez anos de vida de cada um e vem sendo reconhecida só recentemente pela maioria das instituições que se ocupam da mesma.

Para o autor jogo é definido como uma ação livre e fundamental da criança, sentida como fictícia e situada fora das obrigações da vida corrente.

Para caracterizar jogo, é preciso que a ação seja fictícia e real ao mesmo tempo. Fictícia porque está fora da realidade e real porque ela envolve. É necessário que aqueles que estão implicados no jogo acreditem verdadeiramente nele.

Contrariando o que acontece na vida real, o jogo faz uma ruptura que nos coloca fora dessa seqüência de preocupações que nos acorrenta sem cessar ao passado e ao futuro, representando uma iniciativa para escapar às pressões do cotidiano, tornando-se uma atividade muito importante ao nível psicológico, por se tratar de um momento de recuperação e libertação em relação às tensões. Assim, quando os conflitos interiores são intensos, a melhor reação é aquela de se dispor a jogar, com isso nos defendendo de uma conduta alienada.

Em todo jogo ou brinquedo há um reconhecimento de si mesmo e uma exploração do mundo circunvizinho. As regras do jogo são o conjunto dos elementos que determinam a atividade e as reações de vida de cada um, colocada em diferentes ações de hierarquia, de acordo com seu nível de poder e de dominar essas regras do jogo.

O jogo e o brinquedo oferecem a possibilidade de entrar em relação real ou imaginária com outro sob diversas formas. Simultaneamente ou alternadamente, o jogo significa confronto e colaboração, antagonismo e cooperação.

Jogar um contra o outro é também brincar juntos, um adversário no jogo é também um parceiro, todo companheiro é muitas vezes um adversário e todo adversário é um companheiro.

Ainda conforme Dinello (1985), é a socialização através de brinquedos e jogos; graças a presença do outro cada um pode se expressar, assim o companheiro torna-se parte integrante de mim mesmo. É esta a relação de identificação e de alteridade com aquele que está na minha frente que nos permitirá revelar-nos com flexibilidade. Indispensável para a saúde psíquica, para assumir diversos papéis e compreender os outros.

O jogo e a brincadeira são um convite ao divertimento, no dia em que não significar mais alegria, não será mais um jogo. É isto que diferencia a brincadeira de quase todas as outras atividades, é o seu valor de gratuidade, do prazer imediato. Em todo jogo igualmente, nós nos encontramos nessa alternância, sendo sem cessar o sujeito que aceita as regras, que decide sobre o real, ou aquele que procura infringir para ir mais longe. Quanto mais regulamentações há, menos possibilidades para a criança de elaborar ela mesma suas próprias regras.

Dinello (1985), ainda salienta que o jogo consiste em reencontrar gestos de prazer e assombro ao descobrir o seu corpo, experimentando uma satisfação imediata no movimento realizado e sua motricidade da qual a criança desenvolve a coordenação e espaço temporal e os meios de se compreender em relação a projeção da sua representação. A criança se esforça para se parecer com o que está a sua volta, também uma maneira de se adaptar e existir no meio dos outros.

É essa uma das funções mais importantes do jogo porque permitirá sua integração na vida social, de tornar os elementos de identificação dos diversos modelos que a rodeiam, facilitando assim seu acesso aos papéis dos adultos do mesmo modo que aos "personagens" de regressão no processo evolutivo.

Segundo Dinello (1985), a criança descobre através do jogo novas referências, que há um parceiro e que as regras existem para ambos. As regras do jogo e a necessidade de se entender com os outros são o melhor meio de se sair do egocentrismo e de entrar em diálogo com os outros. Referindo-se mais especificamente à linguagem, outros trabalhos de pesquisa nos informam que as crianças que falam mal são crianças que jogam pouco.

A linguagem é o resultado de um diálogo, e o jogo quando descobrimos as suas regras nos obriga ao diálogo. Jogo e linguagem resultam de uma mesma atividade de se por à distância do real graças à possibilidade de se evadir na ficção. Assim, opera-se a descentração da criança, que facilitará a objetivação e que constitui uma chave de acesso à formação conceptual.

Graças aos jogos e as brincadeiras, a criança torna-se menos subjetiva, reconhece a objetividade do exterior, o que facilita uma evolução muito importante para o futuro.

É importante notar que as brincadeiras e os jogos não se opõem ao desenvolvimento cognitivo, pelo contrário, se apresentam como alternativa mais apropriada do que o intelectualismo.

No jogo descobrimos a regra porque nos inscrevemos no mesmo quadro de referência, há um reconhecimento da lei. Já no dever, seja escolar ou outro, a lei resulta aquilo que a criança ou o adolescente deve compreender como verdade decretada.

É através da atividade psicomotora, predominante nos jogos e brinquedos, que incluem movimento corporal, que surge a diferenciação do mundo dos objetos e dos sujeitos pela exploração e os gestos de imitação da ligação afetiva.

A psicomotricidade é um fator que começa com a exploração do mundo, antes mesmo da exploração do nosso corpo. A coordenação psicomotora é uma qualidade diretamente ligada à expressão do corpo pois todo movimento tem uma conotação psicológica de sensações, porque a ressonância de uma resposta encontrada e de todas as sensações que daí derivam não são, no início, mais do que um gesto físico que engrena a afetividade.

De acordo com o autor, pelo jogo, a psicomotricidade da criança se desenvolve seguindo seu próprio ritmo de maturação, favorecendo a descoberta do mundo circunvizinho. É brincando e jogando que a criança aprende a ocupar seu

espaço de vida, fantasia e cria todas as espécies de "mundos" que a preparam para a vida.

A criança descobre sua afetividade através do jogo, em constante diálogo com os objetos e com os outros. Isto significa que a criança é livre para criar suas regras no jogo.

Os jogos, sob a forma de atividade de motricidade global, são um estímulo ao crescimento físico e mental tão indispensáveis quanto o princípio da "função faz o órgão" é de aplicação em determinados períodos de vida.

Os jogos e brinquedos, pelo seu caráter de atividade divertida, permitem assegurar a ligação do indivíduo a satisfações imediatas, necessárias ao desenvolvimento mais intrínseco do ser humano. Seus contatos e alegrias sensório-motoras são a base para integrar posteriormente os desejos sensuais.

Entusiasmada pelo brinquedo ou jogo a criança pode viver a despreocupação infantil, enquanto que a evolução da etapa adulta a introduz num mundo onde a responsabilidade, a eficácia, a convenção ou a moral dominam. É um momento paradoxal, porque as atividades lúdicas preparando melhor a criança para o futuro, asseguram seu desenvolvimento, e salvaguardam na espontaneidade infantil, respeitando assim um ritmo de maturação.

CAPÍTULO VII

JOGOS COOPERATIVOS

Pensando na importância da socialização da criança, neste capítulo apresentam-se alguns jogos da revista Jogos Cooperativos, acreditando no resultado positivo do jogo para o desenvolvimento da criança.

É através das brincadeiras que a criança representa o discurso externo e o interioriza, construindo seu próprio pensamento. O adulto transmite à criança uma certa forma de ver as coisas.

Se quisermos que a criança aprenda a observar, se quisermos que ela realmente veja o que olha, temos que escolher o momento certo para apresentar-lhe o objeto, motivá-la e dar-lhe tempo suficiente para que sua percepção penetre no objeto. Teremos também que respeitar o seu interesse.

Aprender a ver é o primeiro passo para o processo de descoberta e o educador é quem proporciona oportunidades para à criança ver coisas interessantes, mas é indispensável que respeitemos o momento de descoberta da criança para que ela possa desenvolver a capacidade de concentração.

Assim como a criatividade da pessoa interage com à criança poderá torná-la criativa, a paciência e a serenidade do adulto influenciarão também o desenvolvimento da capacidade de observar e de concentrar a atenção.

Brincar juntos reforça laços afetivos. É uma maneira de manifestar nosso amor à criança. Todas as crianças gostam de brincar com os professores, pais, irmãos, e avós.

A participação do adulto na brincadeira com a criança eleva o nível de interesse pelo enriquecimento que proporciona, pode também contribuir para o esclarecimento de dúvidas referentes as regras das brincadeiras. A criança sente-se ao mesmo tempo prestigiada e desafiada quando o parceiro da brincadeira é um adulto. Este, por sua vez pode levar a criança a fazer descobertas e a viver experiências que tornam o brincar mais estimulante e mais rico em aprendizado.

Pode-se afirmar que o brincar enquanto promotor da capacidade e potencialidade da criança, deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado, a sala de aula.

ENCRACHANDO

Objetivo do Jogo:

Reconhecer e aprender as letras do alfabeto, promover a confiança e o contato com o outro, trabalhar o ritmo e as diversas formas de expressão.

Propósito

Auxiliar de forma descontraída e divertida o aprendizado da criança na etapa da alfabetização, incentivando desde de cedo a prática da cooperação.

Recursos:

Cartolinas, tesouras, colas, canetinhas hidrocor, barbantes, revistas velhas, aparelho de som e cds com músicas alegres.

Descrição:

1ª Etapa – *Confeccionar os crachás :*

Fazer com que as crianças recortem as cartolinas em retângulos de 12X12 , façam 2 furos na parte superior e passem a tira de barbante nestes furos. Com os crachás prontos, as crianças deverão escrever seus nomes neles (caso não saibam o facilitador irá ajudar) .

2ª Etapa - *Percebendo as letras:*

Em seguida é colocada uma música bem alegre e todos deverão dançar até a interrupção desta, quando ela parar, as crianças formarão duplas . Neste momento a orientação do facilitador será fundamental, pois ele irá possibilitar a seus alunos perceberem nos crachás os seguintes itens:

a- Quais são as letras do seu nome;

b- Existem letras iguais a sua no crachá do amigo;

c- Quantas letras existem no seu nome e no nome do amigo.

Enfim, explorar ao máximo este material .

Faça a música tocar e parar por diversas vezes, assim as crianças poderão trocar de duplas e repetir a tarefa, sempre dançando para fazer a troca.

3ª Etapa - *Comunicação e Integração*

Formar um círculo com as crianças sentadas no chão e disponibilizar revistas velhas, colas e tesouras. Todo este material será colocado no centro da roda. Peça que os alunos procurem nas revistas fotos ou figuras de animais, ao acharem deverão recortar e colar no crachá (lado oposto do nome).

Estas figuras não poderão ser mostradas a ninguém, apenas ao amigo que estiver sentado a sua direita na roda.

Ao toque do facilitador, cada amigo da direita irá fazer uma mímica deste animal para que os demais descubram .

4ª Etapa – *Relacionamento Interpessoal e Fechamento*

Cada criança deverá escrever ou desenhar, ainda no crachá, um desejo que possa ser realizado naquele momento e ali naquele local (Ex: quero um abraço, quero um beijo, me faça massagem, etc...) Então a música irá tocar novamente e, quando ela parar, os participantes formarão duplas e cada integrante da dupla realizará o desejo do outro .

Dicas:

- Esse jogo pode ser utilizado no primeiro dia de aula como integração de uma classe, ou na volta das férias de Julho de uma sala de pré-escola, por exemplo.
- Para alunos que já sabem ler, aumente o grau de desafio, pedindo que busquem animais que comecem com a primeira letra do nome ou que rimem com o nome.
- As crianças podem construir uma estória com os animais que surgiram nas figuras, e até encenar uma peça teatral.

TODOS NÓS

Objetivo do Jogo:

Todos os jogadores são um time tentando fazer com que o menor número de peças não jogadas reste ao final do jogo.

Propósito:

O propósito é desenvolver a noção da influência das ações individuais no todo. Os jogadores terão que pensar bem para fazer jogadas que ajudem o jogador seguinte, visando o objetivo comum do jogo.

Alguns valores humanos podem ser trabalhados:

- _ Responsabilidade para agir de maneira consciente de acordo com o objetivo do grupo;
- _ Comunicação para delineamento de estratégias;
- _ Liberdade para trabalhar o desapego de regras anteriores e oferecer espaço para a criatividade e disponibilidade para o novo;
- _ Parceria entre os jogadores para atingirem um objetivo comum.

Recursos:

Jogos de dominó

Papel e caneta para anotar

Número de Participantes:

O jogo pode ser jogado em duplas, trios, quartetos ou até oito jogadores divididos em 4 subgrupos de 2 pessoas para cada jogo de dominó. No total, este jogo pode ser jogado por tantas pessoas quantos forem os jogos de dominó.

Duração:

O jogo pode durar de 20 minutos até o interesse dos jogadores.

Descrição:

Divididas as peças de dominó entre os jogadores, eles colocam alternadamente as pedras no jogo unindo números ou figuras idênticos como no jogo tradicional.

O jogo termina no momento em que não há mais possibilidades de colocação de nenhuma peça de qualquer jogador. Anota-se quantas peças sobraram e inicia-se outro jogo com o desafio de que, na próxima vez, restem menos peças.

NO MESMO SACO

Objetivo do Jogo:

Todos os participantes deverão percorrer um determinado caminho juntos dentro de um saco gigante.

Propósito:

Este jogo facilita a vivência de valores e o surgimento de questões bem interessantes como:

- _ Desafio comum: percepção clara de interdependência na busca do sucesso.
- _ Trabalho em equipe: a importância de equilibrarmos nossas ações e harmonizarmos o ritmo do grupo.
- _ Comunicação: importância do diálogo na escolha da melhor estratégia para continuar jogando.
- _ Respeito: pelas diferenças possíveis de encontrarmos em um grupo como: tipo físico, idade e diferença de opiniões.
- _ Persistência: na afinação do grupo e na importância de manter o foco no objetivo.
- _ Alegria: este também é um jogo para rir muito, a própria situação em que o jogo acontece já nos inspira à rir.

Recursos:

Um saco gigante.

Número de Participantes:

O número de participantes pode variar bastante, sendo mais de quatro pessoas.

Descrição:

Iniciar o jogo questionando se todo o grupo caberia dentro deste saco gigante. Após a constatação de que é possível todos entrarem podendo estipular um percurso a ser percorrido pelo grupo.

O grupo poderá a qualquer momento fazer um pedido de tempo para a escolha de novas estratégias.

Pode-se aumentar o desafio e o grau de dificuldade colocando novos obstáculos no caminho a ser percorrido.

O jogo termina quando os participantes atingem o objetivo.

Dicas:

Durante o jogo a comunicação no grupo é um fator fundamental para o sucesso. Caso seja necessário auxilie o grupo nesta tarefa.

Libere os pedidos de tempo a vontade, conversar neste jogo é muito importante.

TARTARUGA GIGANTE

Objetivo do Jogo:

Mover a tartaruga gigante em uma direção.

Propósito:

Brincar cooperativamente, compartilhando os valores da alegria pela brincadeira, da simplicidade, da parceria e da união para caminhar juntos.

Recursos:

Um tapete grande ou algo como uma folha de papelão, um colchão, um cobertor ou outro material apropriado.

Número de participantes:

Mínimo de 3, máximo de 8 por tapete.

Descrição:

O grupo de crianças engatinham sob a "casca da tartaruga" e tentam fazer a tartaruga se mover em uma direção.

Dicas:

No começo as crianças podem se mover para diferentes direções e pode demandar algum tempo até elas perceberem que têm que trabalhar juntas para a tartaruga se mover. Mas não desista. Repita outras vezes, em outros dias e, se necessário, faça um "ensaio" com elas sem estarem carregando a casca.

Um desafio maior pode ser ultrapassar "montanhas" (um banco) ou percorrer um caminho com obstáculos sem perder a casca.

CAPÍTULO VIII

ESTUDO DE CASO / PESQUISA DE CAMPO / A PRÁTICA EM SALA

Trabalhamos também em sala de aula com o jogo “Nunca 4”, que tem por objetivo preparar o aluno para a troca na base decimal. Fizemos um desenho no chão, um quadro com colunas, em cada uma ficava um aluno na extremidade. O aluno J e de acordo com o numeral ele caminha as casas. Quando chegar na quarta coluna, o outro aluno da segunda coluna anda, assim sucessivamente até todos chegarem no topo. No começo dessa atividade percebemos que os alunos tiveram dificuldade em perceber as trocas. Mas com outras jogadas, durante a semana, treinaram e ficaram craques.

Achamos mais produtivo usar uma brincadeira onde o aluno se diverte e aprende, do que ficar na carteira fazendo anotações.

Em outro momento fizemos o jogo da amarelinha. No pátio já tem o desenho, onde as crianças jogam o dado e podem caminhar de acordo com o número sorteado. Dessa forma as crianças estão aprendendo numerais sem perceberem, só na base da brincadeira. Após duas semanas de jogos já dominavam os numerais, colocamos mais dificuldades, pois, a criança adora desafios. Ela teria que jogar o dado duas vezes, somar e ver o número que poderia caminhar.

Durante os vários períodos de recreação colocamos em prática as sugestões de jogos. O jogo da raposa foi bastante interessante. A professora faz um traço vertical de acordo com o comprimento do pátio dividindo-o ao meio, nas extremidades faz-se dois traços horizontais. A raposa fica no espaço do meio atrás do traço vertical, de um lado ficam os pintinhos que são as crianças e do outro a galinha. Há um diálogo onde a galinha convence os pintinhos a vir até ela e nesse momento a raposa tenta pegá-los.

Essa é uma boa atividade para se trabalhar com subtração, quando se pergunta às crianças: Quantos a raposa pegou? E quantos ficaram?

As professoras de nossa escola trabalham diariamente com jogos, alternando para a saída no pátio, cada dia é a vez de uma sala. As crianças participam muito melhor das brincadeiras do que das atividades de escrita, além de parecer que conseguem absorver melhor os conteúdos propostos em atividades com jogos.

Baseado nas leituras citadas neste trabalho e em conhecimentos anteriores adquiridos com a prática de sala de aula, nós professores estamos inserindo e propondo a cada momento em nossos planejamentos diários, situações de jogos que permitam ao aluno uma aprendizagem lúdica e atraente com maior sucesso.

Na escola tivemos várias sugestões de como trabalhar com projetos em sala e aderimos ao Projeto: A ESCRITA NA VIDA COTIDIANA, do qual concluímos nosso trabalho com exposição em outra escola de nossa cidade de diversos jogos sobre o tema escolhido, como jogos de memória, dominó, quebra-cabeça, roleta, trilha, intruso e vários outros.

O resultado foi bem melhor do que o esperado, pois as crianças se divertiram bastante aprendendo com os companheiros através da realização desses jogos. Durante a confecção e execução desse projeto notamos que houve maior aprendizagem do que normalmente há em atividades simples de escrita e leitura em sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todo trabalho com criança nos leva a pensar em brincadeiras para despertar seu interesse, pois a criança se envolve apenas com o que lhe chama atenção.

Nosso trabalho e estudo com jogos nos levou a pensar que realmente temos que entremear às atividades de escrita, leitura e cálculos com os jogos, para que a criança aprenda com maior prazer, tirando a monotonia de exercícios que cobram apenas uma aprendizagem mais conceitual e teórica, sem colocar em prática sua sabedoria, astúcia e desenvoltura que são observadas nas horas de brincadeiras e jogo.

Devemos saber explorar a criatividade e autonomia das crianças nas horas dedicadas às competições e momentos de trocas de saberes que são adquiridos com jogos.

Nossa escola tem nos proporcionado participar com mais frequência de eventos e competições fora de nosso espaço, saindo para visitas e saindo da rotina com atividades no papel ou caderno. As crianças mostram grande interesse se divertindo com a elaboração dos jogos, sendo realizado o projeto sem mesmo que elas percebam que o objetivo principal é a leitura e escrita sem precisar fazer cópias.

Esse projeto, onde a culminância e o fechamento foram os jogos, veio a calhar para colocarmos em prática o tema desse trabalho, comprovando com isso que com jogos, competições e brincadeiras a criança aprende sem esforço e com prazer.

A partir dessa nossa experiência ficou claro que o caminho realmente é esse, onde poderemos ter maior sucesso e satisfação com a aprendizagem da criança fazendo-as conhecer o mundo dos jogos e suas descobertas.

BIBLIOGRAFIA

BROUGÈRE, G. Brinquedo e Cultura. São Paulo: Cortez Editora. 1994.

DECOVE Jim, Coop Games Manual (Ed. Family Pastimes, 1980)

DINELLO, Dom Raimundo, A Expressão Lúdica na Educação da Infância. Ed APESC, Santa Cruz do Sul, 1985

GUZMÁN, Miguel. de. Aventuras Matemáticas. Barcelona: Labor, 1986.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos Infantis O Jogo, a Criança e a Educação. Petrópolis: Cortez, 1999.

LA TAILLE., Y. *Prefácio*. In, PIAGET, J. A construção do real na criança. 3.ed. São Paulo: Editora Ática, 2003.

O lugar da interação social na concepção de Jean Piaget. In LA TAILLE; OLIVEIRA, M.K; DANTAS,H. Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão. 13.ed. São Paulo: Summus, 1992 p.11-22

A construção do conhecimento. Secretaria de Estado da Educação. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas, São Paulo, 1990.

Desenvolvimento do juízo moral e afetividade na teoria de Jean Piaget. In LA TAILLE; OLIVEIRA, M.K; DANTAS,H. Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão. 13.ed. São Paulo: Summus, 1992. p.47-74

PIAGET, J. Seis estudos de psicologia. Editora Forense, 1977

A psicologia da criança. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

REVISTA, Jogos Cooperativos - Edição 2 de Setembro de 2001 , pág. 11

Edição 3 de Outubro de 2001, pág. 15

Edição 4 de Novembro de 2001, pág. 11

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL.. Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Brasília: MEC/SEF, 1998

SMOLE, Katia Stocco; DINIZ, Maria Ignez e CÂNDIDO, Patrícia. Brincadeiras infantis nas aulas de Matemática. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000

TEZANI, T. C. R., O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. (artigo publicado). 2004.

VYGOTSKY, L. S Formação Social da Mente. 6^o Edição.- São Paulo: Martins Fontes, 1994.

ZEICHNER, K. M. A formação reflexiva de professores: idéias e práticas. Lisboa: Educa, 1993.

6- Para você os jogos contribuem para o desenvolvimento da autonomia do aluno?

() sim () não () às vezes

7- Você acredita que os jogos auxiliam para a integração e interação do aluno?

() sim () não () às vezes

8 – O resgate às brincadeiras antigas pode ser utilizado como recurso pedagógico nas aulas de matemática?

() sim () não () às vezes

9 – Brincando a criança aprende através das regras também a resolver as situações do cotidiano?

() sim () não () às vezes

Além desse questionário, fizemos também uma pesquisa comparativa no que diz respeito às estratégias usadas pelos professores para acalmar a sala, estimular a aprendizagem e quanto ao suporte encontrado para o desenvolvimento do trabalho em sala de aula, sendo que a maioria se mostrou muito satisfeita com o desenvolvimento do trabalho.



UNIESP

UNIÃO DE ESCOLAS SUPERIORES PARAÍSO

**O LÚDICO NO ENSINO APRENDIZAGEM EM
ALFABETIZAÇÃO**

APARECIDA DONIZETE DE PAULA DIZARÓ

PROF^a RITA DE CASSIA FANHANI MEIRA ZANONI

São Sebastião do Paraíso- MG

2009