

MARIA INEZ GIOCA

O JOGO E A APRENDIZAGEM NA CRIANÇA DE 0 A 6 ANOS

**BELÉM – PARÁ
UNIVERSIDADE DA AMAZÔNIA
2001**

O JOGO E A APRENDIZAGEM NA CRIANÇA DE 0 A 6 ANOS

MARIA INEZ GIOCA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia do Centro de Ciências Humanas e Educação da Universidade da Amazônia, como requisito para obtenção do grau de Pedagogo, orientado pela Professora Ms. Giselle Moreira.

BELÉM – PARÁ
UNIVERSIDADE DA AMAZÔNIA
2001

O JOGO E A APRENDIZAGEM NA CRIANÇA DE 0 A 6 ANOS

MARIA INEZ GIOCA

Avaliado por:

Data: ____ / ____ / ____

BELÉM – PARÁ
UNIVERSIDADE DA AMAZÔNIA
2001

Ao meu pai (em memória) pelo carinho e dedicação nos primeiros anos de minha vida.

A minha querida afilhada Ana Flávia, pelo incentivo, carinho, dedicação ao longo deste curso.

A Deus pela minha existência.

A minha mãe Maria do Carmo que sempre me motivou em todos os momentos.

A minha orientadora Giselle Moreira pelo carinho, dedicação e paciência com que me orientou ao longo desta pesquisa.

A todas as pessoas que me incentivaram e me deram força nessa caminhada.

Aos colegas de turma, pelos quatro anos de companheirismo e luta, pela conclusão deste curso

Cada vez que ensinamos algo a uma criança estamos impedindo que ela descubra por si mesmo, por outro lado aquilo que permitimos que ela descubra por si mesmo permanecerá com ela.

Jean Piaget

RESUMO

Os professores de Educação Infantil, devem através do jogo, facilitar a aprendizagem e o desenvolvimento da criança nos aspectos físico, cognitivo, motor, social, político, nas idades iniciais, ou seja, inicialmente na escola, pois a Educação Infantil tem a função de promover a construção do conhecimento, assim como todos os outros níveis de educação, pois desta construção depende o próprio processo de constituição dos indivíduos que, freqüentam a escola. O jogo pode ser considerado um recurso pedagógico para a Educação Infantil, uma vez que através dele a criança aprende sobre a natureza, eventos sociais, a dinâmica interna. E a estrutura do grupo, através do jogo, ela consegue também entender o funcionamento dos objetos e explorar suas características físicas. Os jogos se configuram a inúmeras brincadeiras infantis. A criança repete no jogo as impressões que vivência no cotidiano. O jogo é uma atividade que a criança necessita para atuar em tudo que a rodeia e desenvolve seu conhecimento.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	9
CAPÍTULO I	
JUSTIFICANDO A OPÇÃO TEMÁTICA	
1. JUSTIFICATIVA	11
2. OBJETIVOS	16
2.1. Geral	16
2.2. Específicos	16
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	17
4. CRONOGRAMA	19
CAPÍTULO II	
A CRIANÇA E O JOGO	
2.1. O JOGO NA INFÂNCIA	21
2.2. O JOGO NA TEORIA DE PIAGET	24
2.2.1. O Desenvolvimento do Jogo	25
2.3. CLASSIFICAÇÃO DO JOGO	29
2.4. O JOGO E A APRENDIZAGEM NA CRIANÇA DE 0 A 6 ANOS	33
2.5. COMO A CRIANÇA APRENDE SEGUNDO JEAN PIAGET	37
CAPÍTULO III	
OBSERVANDO E ANALISANDO OS DADOS COLETADOS	
3.1. OBSERVAÇÕES REALIZADAS EM SALA DE AULA	41
3.2. DADOS COLETADOS	47
3.3. RESULTADO DO QUESTIONARIO DO PROFESSOR	50
CONSIDERAÇÕES FINAIS	52
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54
ANEXOS	

APRESENTAÇÃO

Este estudo objetiva refletir e analisar sobre a influencia dos jogos, verificando suas contribuições para o processo ensino-aprendizagem da criança de 02 a 06 anos. Nesta pesquisa foi feito em resgate teórico sobre o jogo e sua crescente valorização dentro da Educação Infantil, como um recurso que contribui para a formação global da criança, desmistificando a idéia de usar jogos apenas como entretenimento nas horas vagas. Será enfatizado as características dos jogos, segundo Piaget, o que permite identificar e adequar os jogos às fases do desenvolvimento da criança.

Este trabalho divide-se em três capítulos, considerações finais e anexos. O primeiro capítulo trata da justificção da opção temática; dos objetivos a que me propus atingir ao longo dessa pesquisa; dos passos metodológicos executados e do cronograma cumprido.

No segundo capítulo efetivou-se a abordagem teórica dos referidos autores: Vygotsky, Piaget e Wallon,

No terceiro, análise dos dados coletados, onde foi analisado a partir de questionário realizado com a professora de Educação Infantil; observações em salas de aula do maternal, jardim II e alfa.

Através dessas atividades podemos analisar e refletir sobre as diversas contribuições dos jogos para o aprendizado da criança.

Capítulo I

Justificando a Opção Temática

1. JUSTIFICATIVA

O ensino-aprendizagem no decorrer dos anos vem sofrendo mudanças na metodologia de ensino buscando formas que facilitem o trabalho do professor no processo de aprendizagem. As mudanças referentes aos recursos didáticos, principalmente os pedagógicos, incluem os jogos que, quando usados adequadamente tornam a aprendizagem menos mecânica e mais significativa e prazerosa para o aluno.

Se voltarmos para a escola antiga, veremos que o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor, acontecia de forma mecanizada, pela falta de melhores informações e formações dos professores pelo potencial do educando e de suas experiências cotidianas, incluindo as brincadeiras e os jogos entre outros que quando valorizadas certamente facilitaríamos a aprendizagem. Essa forma dirigida de educação dificulta a integração aluno-escola, já que muitas vezes distanciava da realidade social, cultural e econômica da criança, refletindo assim, no seu desenvolvimento cognitivo.

Os jogos em épocas passadas eram utilizados nas escolas apenas como recreação e fora dela como lazer. Sabe-se, porém que, os jogos além de proporcionar prazer e alegria exercem também papel importante no desenvolvimento intelectual do aluno quando aplicado adequadamente. À medida que a escola dá oportunidade à criança de experimentar o concreto utilizando os jogos de maneira pedagógica, faz com que as experiências acumuladas lhe proporcionem a formação de conceitos como: semelhanças e diferenças, classificação, seriação e a partir desses conceitos tem condições de descrever, comparar e representar graficamente.

Nos tempos atuais ainda existem muitas escolas que funcionam no sistema tradicional de ensino, limitando a ação educativa do educando, deixando de incluir no planejamento educacional, atividades que priorizem os movimentos livres e espontâneos do educando. Outras, embora usando métodos tecnológicos modernos, também inibem o lado criativo do educando, causando muitas vezes prejuízo na aprendizagem.

Uma boa aprendizagem se dá através da motivação estimuladora e criativa proporcionando assim prazer em aprender.

Partindo das experiências vividas em sala de aula, de leituras e depoimentos de professores envolvidos no trabalho de educação infantil tendo como um dos recursos os jogos, para serem utilizados nas aulas, porém sem saber como utilizá-los e quais as suas contribuições para a aprendizagem da criança o que surgiu essa primeira grande questão da minha proposta de pesquisa. Diante dessas questões iniciais, surgem outras questões que nortearam essa pesquisa.

- Quais jogos são adequados para as diversas faixas etárias da Educação Infantil?
- Quem é o aluno que vai ser trabalhado?
- Em que faixa etária se encontra?
- Em que estágio cognitivo se encontra?
- Quais são seus interesses e necessidades?
- Quais as dificuldades encontradas pela criança de 1 a 6 anos no processo de socialização na escola?
- Através de quais jogos poderíamos facilitar o processo de aprendizagem da leitura e da escrita?

Tomando por base esses questionamentos é que pretendemos trabalhar o seguinte tema: “O jogo como inferência na aprendizagem de crianças de 0 a 6 anos”.

A necessidade de pesquisar este tema surgiu após alguns anos de experiência profissional com crianças na faixa etária de 4 a 6 anos. Ao observarmos que as crianças gostavam do momento da brincadeira, verificamos que aprendizagem ocorria de forma prazerosa. Com o passar do tempo acentuou a idéia de aprofundamento no estudo sobre pré-escolar, principalmente quanto ao processo do desenvolvimento social, psicológico-motor de uma criança e como se processa a aprendizagem.

Dessa forma pretendemos nesta pesquisa, verificar de que forma o jogo interfere na aprendizagem e qual a sua contribuição no desenvolvimento de habilidades, desenvolvimento social, político, moral, emocional e cognitivo da criança. De acordo com o conhecimento empírico que temos acerca do assunto exposto anteriormente,

sabemos da importância e da necessidade da aplicação do jogo no ambiente escolar, porém não sabemos ao certo de que forma aplicá-las nas classes, utilizando-nos de uma metodologia adequada para desenvolver um trabalho utilizando o lúdico como recurso e qual a idade mais adequada para sua aplicação, assim como o jogo.

Segundo PIAGET (1994), o conhecimento implica uma série de estruturas construídas progressivamente através de contínua interação entre o sujeito, o meio físico e o social, portanto o ambiente escolar deve ser estimulante e favorecer essa interação, e para isso, deve o projeto político pedagógico da escola, estar fundamentado numa proposta de trabalho que tenha como características: processos dinâmicos subjacentes a construção das estruturas cognitivas.

Quando dizemos que a escola não valoriza o lúdico, queremos dizer que o brincar é uma atividade não produtiva, pois não gera lucros, nem produz objetos de valores próprios da sociedade em que vivemos. Historicamente a pré-escola vem convivendo com duas situações extremas: ou é um mero espaço para recreação ou é um local de alfabetização forçada. Mas hoje, estão se fortalecendo novas concepções que vêem a pré-escola como um ambiente que deve permitir à criança o seu desenvolvimento global, isto é, físico-social, intelectual e emocional.

Segundo o Referencial Curricular Nacional (1998), para a Educação Infantil, o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar, ter prazer e alegria para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio entre ela e o mundo, portanto, a atividade escolar deverá ser uma forma de fazer e de trabalho, fazendo com que a criança tenha um desenvolvimento completo. Coisa esquecida por grande parte dos adultos envolvidos no seu cotidiano, preocupados em sobreviver e que através da escola procuram fazer com que as crianças também as esqueçam.

Criança, brincadeira, brinquedo e jogo são indissociáveis, mas parece que nosso sistema escolar não consegue perceber isso. Observamos de maneira bem geral, que o desenvolvimento e a espontaneidade da criança, fazem com que a escola a perceba como transgressora de uma ordem pré-estabelecida. O seu brincar é desprovido da disciplina exigida pela escola e pelo adulto, os quais procuram

imprimir no corpo infantil a obediência servil, impondo suas regras de comportamento, cerceando a criança de ser ela mesma, estabelecendo um verdadeiro jogo de poder. Autoridade essa, que nada mais é, do que o próprio autoritarismo, o qual é repressivo e não garante a manutenção da ordem e da disciplina.

A escola ao exigir certa imobilidade da criança, reprime a necessidade que esta tem, de se movimentar, de se expressar, de vivenciar corporalmente o ato educativo e de construir seu conhecimento a partir do próprio corpo.

Nossas escolas mantêm ainda hoje, a idéia de que a aprendizagem só se concretiza com o acúmulo de conhecimento, de conteúdos, que são repassados de forma aleatória para a criança, utilizando-se de técnicas e métodos duvidosos, onde o corpo não se encontra inserido no contexto educacional. O corpo é considerado por educadores de postura tradicional como aquele objeto incômodo, que só serve para atrapalhar, fazer barulho, movimentar-se, tirar a concentração de todos nas salas de aula.

A escola deveria ser um lugar de alegria, de prazer, mas ao contrário carrega consigo uma parcela de sofrimento para a criança. Os momentos de alegria na escola não e são em sala de aula, eles acontecem fora dela, nas áreas de recreio, em função das relações de amizade e companheirismo que se estabelece entre as crianças. É fora da sala de aula, que a criança consegue ser ela mesma, um corpo que brinca, que joga bola, que sente, que percebe, que se expressa, que descobre e aprende na relação com o outro. O prazer encontrado pelas crianças nas brincadeiras, precisa também ser encontrado por elas na sala de aula. Mas para que este prazer se manifeste no interior da escola, acreditamos ser necessário, que todas as pessoas envolvidas com a educação da criança, precisam também, ver a escola e o ato de ensinar em sintonia com o prazer.

A escola precisa perceber a criança como um ser em desenvolvimento e em constante movimento, dotada de um corpo. O ato educativo não é somente mental, ao contrário, vincula-se diretamente ao corpo, em sua totalidade. Se educar é liberar, então que educação é esta, que oprime e exclui o corpo do ato educativo? Que educação é esta que proíbe a liberdade?

É necessário que o professor conheça as fases do desenvolvimento do aluno para verificar o que a criança já sabe e quais são as suas necessidades, a fim de sugerir atividades e elaborar perguntas no momento certo. O que as crianças dizem e fazem podem contar muito ao professor a respeito do seu pensamento e sua inteligência. O que não fazem ou não conseguem fazer, também pode contar muito a respeito de suas capacidades.

Segundo PIAGET (1994), em determinada fase da vida a criança passa por situações que muitas vezes não tem condições ainda de assimilar uma realidade por não possuir nesse momento estruturas mentais plenamente desenvolvidas, ela aplica os esquemas de que dispõe, reconstruindo o universo próximo, com o qual convive.

Para PIAGET (1994), os jogos tornam-se mais significativos a medida em que a criança se desenvolve, pois a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas o que já exige uma adaptação mas completa. Para Piaget essa adaptação que deve ser realizada na infância consiste em uma síntese progressiva da assimilação com a acomodação, e por isso que pela própria evolução interna os jogos das crianças se transformam pouco a pouco em construções adaptadas exigindo sempre mais do trabalho afetivo.

Pensamos que para muitas escolas e professoras o jogo não é reconhecido como instrumento de contribuição e enriquecimento para o desenvolvimento do aluno; é usado isoladamente e desvinculado de objetivos, vários fatores interferem na não utilização dos jogos, como a falta de conhecimento dos aspectos pedagógicos; o medo que o professor tem de errar, a falta de criatividade, questões sociais, políticas que interferem diretamente na vida das pessoas.

2. OBJETIVOS

2.1 GERAL:

- Dissertar acerca dos jogos e sua contribuição no processo de aprendizagem da criança, identificando os pontos mais relevantes nos aspectos social, motor, cognitivo e afetivo.

2.2 ESPECÍFICOS:

- a. Identificar as dificuldades das crianças no processo de socialização.
- b. Indicar as atividades atrativas para facilitar a condução da aprendizagem da leitura e da escrita.
- c. Identificar que tipos de jogos contribuem para desenvolver o raciocínio lógico da criança.
- d. Listar jogos que facilitem o desenvolvimento social, motor e afetivo da criança por categorias.
- e. Revelar aos professores da Educação Infantil as diversas possibilidades de criação, recreação e uso de materiais lúdicos como recursos metodológicos para a aplicação do jogo.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A opção metodológica adotada nesse trabalho será a pesquisa qualitativa e bibliográfica de autores estudiosos no assunto.

- Aplicação de questionários aos professores sujeitos dessa pesquisa;
- Observação do nível de aprendizagem dos alunos frente aos recursos metodológicos lúdicos aplicados;
- Catalogação e análise dos dados coletados;

Assim, esse trabalho será desenvolvido através dos seguintes passos metodológicos:

1º MOMENTO:

- a) Seleção bibliográfica;
- b) Classificação dos livros e outros por assunto;
- c) Fichamento dos livros, textos, artigos, revistas, periódicos, vídeos entre outros;
- d) Análise das informações.

2º MOMENTO:

- a) Mapeamento das escolas estaduais e particulares de Educação Infantil;
- b) Solicitar a UNAMA encaminhamento para ser apresentado na escola;
- c) Selecionar sujeitos envolvidos na pesquisa;
- d) verificar as possibilidades da pesquisa, horário, turma e pessoas responsáveis;

3º MOMENTO:

- a) Catalogação dos dados coletados;
- b) Elaboração da tabulação com resultados da pesquisa;
- c) Elaboração da fundamentação teórica baseada nos autores pesquisados;
- d) Elaboração de um texto informativo, partindo das informações colhidas na observação;

4º MOMENTO:

- 1) Elaboração dos relatórios de observação das crianças desenvolvendo atividades lúdicas em sala de aula;
- 2) A observação em sala de aula, será duas vezes por semana durante 45 minutos;
- 3) Aplicação dos questionários para docentes;

5º MOMENTO:

Análise dos dados obtidos durante a investigação a luz dos teóricos escolhidos, Jean Piaget (1971), Vygotsky (1992) e Wallon (1994).

Sendo assim, neste trabalho de pesquisa pretendemos trazer contribuições aos educadores de Educação Infantil, que desenvolvem trabalhos e atividades utilizando recursos lúdicos, nas escolas públicas e particulares, desenvolvendo um trabalho significativo e de qualidade.

4. CRONOGRAMA

ATIVIDADES	MESES								
	MAR	ABR	MAI	JUN	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Escolha e delimitação do tema									
Elaboração da justificativa									
Determinação do sujeito desta pesquisa									
Seleção bibliográfica									
Fichamento sobre o tema em questão									
Elaboração do instrumento de pesquisa									
Coleta de dados									
Análise dos dados coletados									
Elaboração das Considerações Finais									
Revisão									
Digitação									
Jornada de TCC									

Capítulo II

A Criança e o Jogo

2.1. O JOGO NA INFÂNCIA

Durante determinado período de nossa história, os jogos infantis assumiram um papel relevante no que concernem as atividades cotidianas das crianças, apesar das restrições feitas pelos adultos, estas por sua vez não abandonavam suas brincadeiras, que perpetuavam a cada etapa de seu desenvolvimento físico, mental. Entretanto os jogos na infância eram interpretados pela escola e pela família como atividades programadas para encerramento de ano letivo, comemorações diárias, recreação entre outras. Estes jogos não eram entendidos como parte de um trabalho escolar e nem valorizado como prática educativa. Percebe-se que tanto a escola quanto os adultos concebiam, a criança como um adulto em miniatura, tanto que por volta do século XII as crianças eram instruídas a desenvolver habilidades artísticas, manuais e intelectuais logo em seus primeiros anos de vida.

Hoje, com a nova perspectiva em relação aos jogos infantis, educadores e pesquisadores, da educação, incentivam a prática do jogo como forma de aperfeiçoar o desenvolvimento infantil. Neste propósito, os jogos que fazem parte de um recurso lúdico, estão adquirindo gradualmente uma nova dimensão. Atualmente ganha um novo enfoque e está sendo integrado aos currículos escolares, deixando de ser considerado atividades secundárias e passando a ser pedagogicamente aceitos como parte dos conteúdos escolares.

Para que fizesse parte do currículo foi necessária uma investigação quanto ao seu significado durante o transcorrer da infância. As fundamentações teóricas encontradas foram as de ordem psicológicas, filosóficas, biológicas e sócio-cultural. Dentre elas destacamos:

O estudo do jogo entre os animais, editado pela **UNESCO** (1979) com base nos trabalhos de CROOS e de LORENZ (1970), demonstrou que entre os animais irracionais como entre seres humanos, o jogo infantil está relacionado com o processo de maturação, embora haja marcantes diferenças de estados emocionais entre o momento do jogo e o desempenho de inúmeras atividades adultas.

***Florestam Fernandes** *apud* MELO (1981), parece partilhar desta concepção ao ressaltar que pelo jogo e pela recreação, a criança se prepara para a vida, amadurece para se tornar um adulto em seu meio social .

***Makarenke** (1981), educador soviético na série de conferências que proferiu em 1939, ressaltou a importância do jogo quando bem orientados.

***Wallon** (1994), evidencia o caráter emocional em que os jogos se desenvolvem em seus aspectos relativos a socialização, a descoberta da relação com o outro que o jogo é capaz de propiciar.

***Freud** *apud* MANONI (1983), referiu-se pela primeira vez à importância do jogo infantil em 1903 naquela oportunidade afirma que no jogo a criança cria o mundo dela, reordena suas idéias e as coisas do mundo.

Vygotsky (1992), faz a seguinte afirmação: “Inicialmente, as primeiras ações lúdicas surgem com base na necessidade crescente da criança de dominar o mundo dos adultos”.

Os jogos favorecem o domínio das habilidades de comunicação, nas suas várias formas, facilitando a auto-expressão. Encorajam o desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção, e também pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos, como comparação e discriminação; e pelo estímulo à imaginação. Todas as vontades e desejos das crianças são possíveis de serem realizados através do uso da imaginação, que a criança faz através do jogo.

Dos vários pesquisadores que investigaram o desenvolvimento infantil nas áreas psicológicas ou da psicanálise na educação ou em outra área foi necessário abordar a relação da criança com o brinquedo, o jogo e as artes.

Esses são alguns dos aliados na tarefa de desenvolver a criatividade e a independência das crianças. Segundo especialistas esses instrumentos dão possibilidades de formar pessoas independentes, capazes de recriar situações e não apenas repetir o que aprendem.

Conforme KISHIMOTO (1994), especialmente no campo da educação infantil, psicólogos e pedagogos tem dado grande atenção ao papel do jogo na constituição das representações mentais e seus efeitos no desenvolvimento da criança especialmente na faixa etária de 0 a 6 anos de idade.

O autor afirma que, enquanto brinca, o ser humano vai garantindo a integração social além de exercitar seu equilíbrio emocional e atividade intelectual. É na brincadeira também que se selam as parcerias, porém o aprendizado não deve estar presente só na escola, mas também como parte do dia-a-dia da criança, na medida que a criança progride em seu desenvolvimento e amadurecimento é necessário que ela manifeste o que é próprio da cada etapa de sua vida.

2.2. O JOGO NA TEORIA DE PIAGET

O Que é o Jogo Para Piaget:

É a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas estruturam seu espaço, seu tempo, desenvolvem a noção de casualidade chegando a representação e, finalmente a lógica (PIAGET, 1994).

O jogo para PIAGET (1994), se dá num período paralelo ao da imitação, porém, enquanto nesta há uma predominância da acomodação, no jogo, a característica essencial é a assimilação.

“Se o ato de inteligência culmina num equilíbrio entre assimilação e acomodação, enquanto a imitação prolonga última por si mesma, poder-se-á dizer, inversamente, que o jogo é essencialmente assimilar, ou assimilação predominando sobre a acomodação”. (p. 115).

Ao ressaltar a importância do jogo, Piaget o focaliza no momento em que a criança, ao relacionar-se com o mundo dos adultos, percebe as coisas de forma estranha, pela falta de compreensão da realidade que a cerca, por exemplo, algumas regras, atitudes e conceitos que lhe são determinados (hora de dormir, comer, tomar banho, não mexer em certos objetos etc.). Por isso ela procura satisfazer suas necessidades afetivas e intelectuais, assimilando o real a sua própria

vontade, resultando daí um equilíbrio pessoal do mundo físico e social promovido pelos mais velhos.

Dessa forma PIAGET (1994), percebeu que o jogo adota regras ou adapta cada vez mais a imaginação simbólica aos dados da realidade sob forma de construções ainda espontâneas mas imitando o real.

Ao demonstrar estreita relação entre o jogo e os mecanismos envolvidos na construção da inteligência, PIAGET (1994) destacou também, a influencia afetiva do jogo espontâneo como instrumento incentivador e motivador no processo de aprendizagem, já que este dá a criança uma razão própria que faz exercer de maneira significativa sua inteligência e sua necessidade de investigação.

2.2.1. O Desenvolvimento do Jogo

Desde o período de recém-nascido a adaptação da criança ao mundo exterior se faz primeiro pelas suas ações reflexas, que darão início a esquemas sensório-motores fundamentais para o desenvolvimento do jogo na vida do ser humano.

É justamente nos comportamentos sensório-motores que o jogo se origina. Porém, no período de 0-1 mês, quando os exercícios dos reflexos prolongam unicamente o prazer de mamar, consolidando o próprio funcionamento desses reflexos, torna-se difícil considerá-los como verdadeiros jogos.

Mesmo que as reações circulares primárias que ocorrem no período de (1 a 4 meses) não apresentem um aspecto lúdico devido à repetição feita pela criança nos movimentos que produziram um efeito inesperado relativo ao seu próprio corpo, pode-se dizer que a maior parte se prolonga em jogos, pois após ter manifestado pela sua seriedade uma grande atenção e um esforço de acomodação, a criança mantém-se no processo de assimilação, repetindo suas ações unicamente pelo prazer que esta repetição lhe proporciona.

Quando seu aspecto reflete o prazer da ação sem a expectativa de obter resultados, a reação circular primária deixa de construir um ato de adaptação completo para originar um prazer de assimilação pura e simplesmente funcional, ou seja, pensamento dirigido pela preocupação da satisfação individual.

No período de aproximadamente 4 a 8 meses, fase das reações circulares secundárias da criança repete determinados movimentos que tenham produzido um efeito inesperado no ambiente. Esta repetição tem o objetivo de manter este efeito descoberto por acaso; a diferenciação entre o jogo e a assimilação intelectual aparece um pouco mais clara.

Desde o momento em que as reações circulares já não são dirigidas somente ao corpo da criança, mas também aos objetos manipulados por ela, verifica-se que o interesse e o esforço adaptativo, típicos de uma nova reação circular iniciada, são transformados em Jogo.

Depois que a criança realiza uma ação e procura compreendê-la como se estivesse analisando algo de extraordinário, ela repete esta mesma ação sem qualquer finalidade, restando somente a satisfação de agir sobre a atividade e o prazer que dela emana. Aí a atividade já não é processada pela acomodação e sim pela assimilação à atividade própria sem consistir, portanto, em nenhum esforço de compreensão.

No período de 8 a 12 meses, fase de coordenação de esquemas secundários, aparecem duas novidades relacionadas ao jogo. A primeira, se dá no momento em que a criança, ao deparar-se com situações novas, utiliza esquemas já conhecidos que serão capazes de se prolongar em manifestações lúdicas quando estas mesmas manifestações forem executadas por assimilação pura, quer dizer, pelo prazer de agir e sem esforços de adaptação tendendo a uma finalidade; a segunda, a utilização móvel dos esquemas, possibilitará a formação de verdadeiras combinações lúdicas, fazendo com que a criança não mais passe de um esquema a outro para explorá-los sucessivamente, como na situação anterior, mas, sim, para garantir-se deles e sem nenhum esforço de adaptação.

Ao descrever uma observação o Piaget diz que:

“uma criança executa ritualmente todos os gestos habituais do início o sono (deitar-se de lado, chupar o polegar, agarrar a franja do travesseiro), simplesmente, porque este esquema foi evocado ao sabor das (combinações. Entende-se facilmente como essa ritualização prepara a formação dos jogos simbólicos: bastaria, para que o ri aí lúdico se transformasse em símbolo, que a criança, em vez de desenrolar simplesmente o ciclo dos seus movimentos habituais, tivesse consciência da ficção, isto é, “fingisse” que dormia”. (1978, p. 123)

Com o surgimento das reações circulares terciárias criança não se detém apenas em reproduzir uma ação interessante, mas é capaz de variá-la no momento em que a repete.

Enquanto no período anterior a criança repetia e associava os esquemas já formados com uma finalidade não lúdica, na idade de 12 a 18 meses os esquemas constituem-se quase que imediatamente em jogos e manifestam-se numa variedade maior de combinações de gestos que não têm relação entre si. Mesmo que nessas ações não haja consciência do “faz-de-conta”, porque a criança reproduz esquemas sem aplicá-los simbolicamente a novos objetos, pode-se notar aí um esboço de símbolo de ação.

Ao inventar novos meios através de combinações mentais a criança, no período de 18 a 24 meses já penetrou no processo de representação mental devido ao surgimento do símbolo lúdico que se transformou em esquema simbólico, caracterizando assim o início do faz-de-conta”. Este simbolismo que se iniciou no período sensório-motor e estenderá aproximadamente até a idade de 7 anos, dominando assim o período pré-operacional. Por exemplo: brinca com um pedaço de pau fazendo de conta que é um cavalo. Este procedimento evolui predominantemente até os 4 anos.

É importante entender que o esquema simbólico surge mediante a assimilação de um objeto qualquer ao esquema representado e ao seu objetivo inicial. Isto significa que a diferença entre o “significante” e o “significado” está ocorrendo de forma progressiva.

Enquanto o “*significante*” traduz a escolha de um objeto (pedaço de pau) para representar o objetivo inicial do esquema e pelos movimentos fictícios executados nele (fingir andar a cavalo), o “*significado*” é o próprio esquema como se representa na realidade (cavalgar de verdade) e também o elemento a que ele habitualmente se aplica (o cavalo). Nesse exemplo há apresentação, porque o significante está separado do significado.

No período de 2 a 4 anos, aproximadamente, onde se verifica a presença dos verdadeiros jogos simbólicos, instala-se uma forma de jogo aparentemente diferente, caracterizada pela projeção de esquemas de imitação.

Anteriormente a este período o papel da imitação limitava-se à reprodução das ações do próprio sujeito ou à aplicação a novos objetos das condutas observadas em outra pessoa. Agora, a imitação está sujeita à assimilação lúdica.

Por volta de 4 a 7 anos, os jogos simbólicos começam a declinar, pois:

“ao aproximar-se ainda mais do real, o símbolo acaba perdendo o seu caráter de deformação lúdica para se avizinhar de uma simples representação imitativa da realidade” (PIAGET:1978, p. 175)

Com a declinação dos jogos simbólicos, as regras começam a se manifestar na criança, mas é sobre tudo na idade de 7 a 11 anos, aproximadamente, período de pensamento operacional concreto, que o jogo de regras se constitui, pois ele é uma atividade lúdica do ser socializado que se estenderá por toda a vida.

Para Piaget, no período operatório concreto, o pensamento continua ligado à realidade empírica, porém há limitações. Enquanto que outra estudiosa desta área, Richmon destaca que:

“Essas limitações não querem dizer que operações não podem ser executadas baseadas em experiências passadas ou num mundo de fantasia, como por exemplo quando velhas experiências são criadas de novo em brincadeiras, ou quando o pensamento se relaciona com fadas, gnomos ou anjos. Em tais casos, essas representações mentais podem estar sujeitas ai modos pensamento que estão operando nesse período”. (ROSAMILHA: 1979, p. 60).

Como podemos observar através das descrições feitas, o jogo se dá num processo evolutivo, concomitante ao período de desenvolvimento da inteligência na criança.

Para tanto, é necessário que a criança disponha de um ambiente que lhe dê oportunidade de agir constantemente sobre os objetos, modificando-os ou reproduzindo-os de acordo com o seu interesse e fantasia.

Assim, conforme o comportamento da criança diante das pessoas e objetos que a circulam, Piaget propõem uma classificação dos jogos baseados na evolução das estruturas mentais, classifica por três tipos de categorias:

1. Jogos de exercícios – 0 a 1 ano
2. Jogos simbólicos – 2 a 7 anos
3. Jogos de regras – ápice aos 7 anos.

2.3. CLASSIFICAÇÃO DO JOGO

a) Jogos do Exercício:

Os jogos de exercício, primeiro a aparecerem na vida da criança, não incluem intervenção de símbolos ou ficções e nem de regras; a criança executa simplesmente pelo prazer que encontra na própria atividade, e não com o objetivo de adaptação.

A principal característica do jogo nesta fase é o seu aspecto prazeroso. E agir para satisfazer-se. O prazer é o que trás significado para a ação: o bebê mama não para sobreviver, mas pelo prazer que o mamar trás, à medida que alivia um desconforto, um desprazer.

Ao descrever a classificação e evolução dos jogos de exercícios, Piaget divide-os em duas categorias: jogos de exercícios sensório-motores e jogos de pensamento.

Dentro dos jogos de exercícios sensório-motores podemos distinguir três classes:

- 1) *Jogos de exercícios simples*. Estes jogos se limitam a reproduzir fielmente um comportamento adaptado pelo simples prazer que se encontra em repetir tal comportamento. Quase todos os jogos sensório-motores referentes ao período de 1 a 18 meses pertencem a essa classe. A criança usa nessa fase sensório-motora a imitação para se adaptar à realidade, aprender novas ações (estruturas) ou satisfazer uma necessidade por exemplo: quando tenta, arrastar o corpo, chega próximo a um objeto que quer (aprendendo a engatinhar) ou quando tenta o “ba, bá, dá, dá”, experimentando novas combinações de sons no espaço de imitar fonemas adultos. Os jogos de exercícios não têm essa finalidade da imitação, sua finalidade é divertir e servir como instrumento de realização de um prazer em fazer funcionar, exercitar, estruturas já aprendidas. Assim podemos exemplificar: quando uma criança sobe e desce inúmeras vezes uma escada, ela repete esta ação pelo único prazer que encontra em repetir.
- 2) *Combinações sem finalidade*. A única diferença entre a primeira classe e a segunda baseia-se no fato de que a criança não se limita a exercer simplesmente atividades anteriormente adquiridas, mas passa a construir com elas novas combinações que são lúdicas desde o início.
- 3) *Combinações com finalidades*. Assim podemos exemplificar a criança ao atirar vezes seguidas um objeto para fora do berço, andar pela casa toda por um período longo de tempo. Nesses jogos as combinações possuem uma finalidade predominante lúdica. Por exemplo: Ao pularem sobre os pneus, procuram descobrir novas formas de saltar, rolar livremente os pneus, passar por dentro (imitando túneo).

b) Jogo do Pensamento

Uma segunda categoria que divide os jogos de exercício é a dos jogos de exercícios de pensamento. Para estes podemos apontar as mesmas classes discutidas anteriormente. E dentre elas encontramos todas as passagens entre o exercício sensório-motor, o da inteligência prática e o da inteligência verbal.

PIAGET (1994), exemplifica dizendo que uma criança tendo aprendido o formular perguntas, poderá se divertir pelo simples prazer de perguntar (exercício simples). Por outro lado, poderá relatar algo que não existe pelo prazer de combinar as palavras sem finalidade (combinações sem finalidade). Ou ainda pode inventar palavras ou descrições pelo simples prazer que encontra ao inventar (combinações lúdicas de pensamento com finalidade).

c) Jogos Simbólicos

São jogos que implicam a representação isto é, a diferenciação entre significantes e significados. No jogo simbólico há o prazer, a descoberta do significado, como no jogo de exercício, mas com acréscimo do símbolo.

A criança demonstra seu funcionamento simbólico, através de alguns comportamentos:

- Quando imita uma determinada situação, que presenciou em outro momento demonstra uma representação interna desse acontecimento;
- Quando brinca de faz-de-conta, transformando um objeto em outro, uma vassoura pode vir a ser, nas mãos de uma criança um cavalo, um lápis pode se tornar um avião;
- No jogo, quando apresenta uma interpretação própria dos acontecimentos que fazem parte do seu dia-a-dia;
- Quando começa a usar a linguagem para se expressar e se comunicar com os outros;
- Quando desenha, pinta, modela... a criança expressa aquilo que conhece e tem

significado para ela.

É construindo representações que a criança registra, pensa, lê o mundo através do jogo simbólico, do faz-de-conta, a criança assimila a realidade externa adulta à sua realidade interna. A hora do jogo é um momento carregado de significações. A criança tem necessidade de vivenciar o jogo simbólico: quando a criança brinca, joga ou desenha, está desenvolvendo a capacidade de representar, de simbolizar. Está interagindo com o mundo. Está recebendo, internalizando idéias e sentimentos. E está dando sua resposta criativa.

O jogo simbólico constitui uma atividade real essencialmente egocêntrica e sua função consiste em atender o eu por meio de uma transformação do real em função de sua própria satisfação. *“jogo simbólico não é um esforço de submissão do sujeito ao real, mas, ao contrário, uma assimilação deformada da realidade do eu”* (PIAGET: 1971, p. 29).

Enquanto no jogo de exercício não há estrutura representativa especificamente lúdica, no jogo simbólico a representação está presente, havendo, portanto, uma dissociação entre o significante e o significado.

d) Jogo de Regra

Os jogos com regras aparecem numa etapa posterior aos jogos de símbolos. Para uma criança de 2 ou 3 anos, o simples fato de subir os degraus de uma escada já é uma satisfação. Ao passo que para uma criança de 6 anos, por exemplo, esta atividade só será atraente se envolver algumas regras determinando o procedimento: subir com um pé só, de dois em dois degraus, pulando etc. São as regras que irão impor necessidades de maior ou menor atenção e regular o comportamento da criança. Se nas primeiras brincadeiras infantis e naquelas que envolvem situações imaginárias o prazer está no processo, nos jogos com regras o prazer é obtido no resultado alcançado, e no cumprimento das normas. São jogos que permitem a criança auto-regular-se. E não em menor medida, auto-avaliar-se, uma vez que as regras são estabelecidas a priori, e estão à disposição para que todos os participantes as conheçam mesmo sendo uma atividade lúdica da criança socializada, o jogo de regra se desenvolve continuamente durante toda a vida. Por

isso, seu aparecimento é mais tardio só se constitui entre os quatros e os sete anos, intensificando-se na idade de sete a onze anos.

Resumindo, os jogos de regras são jogos de combinações sensório-motoras ou intelectuais, com competição entre os indivíduos, fazendo com que a regra seja necessária.

Nessa categoria de jogo as regras podem ser transmitidas por gerações passadas ou podem ser estabelecidas por acordo entre os participantes no momento em que jogam.

Ao discutir ainda as categorias dos jogos, PIAGET (1971) diz que os jogos de construção não constituem uma categoria como os outros jogos acima descritos, mas eles são construídos pelo exercício, o símbolo e a regra.

2.4. O JOGO E A APRENDIZAGEM NA CRIANÇA DE 0 A 6 ANOS

O presente estudo tem com finalidade analisar o desenvolvimento infantil (0 a 6 anos) relacionando as influências do ambiente e da cultura estabelecendo um tipo de relação e de interação entre o sujeito e seu meio ambiente.

Para tanto, teremos como marco teórico os seguintes estudiosos: Henry Wallon, Jean. Piaget e Vygotsky, cada um privilegiando um determinado campo de relação da criança com o mundo, o que apresentam de forma descritiva e linear, não obstante a existência de pontos de interseção entre alguns deles. Desvelaremos primeiro, a visão de Wallon; por segundo, Piaget e por último Vygotsky. Abordando assim, o desenvolvimento da criança, significar e conhecer as características comuns uma determinada faixa etária de 0 a 6 anos.

A criança não é um adulto em miniatura. Ao contrário apresenta características próprias de sua idade, compreender isso é entender a importância do estudo do desenvolvimento humano. Embora sofrendo várias influências a criança apresenta ritmo próprio de princípios funcionando como determinante de todo o processo.

Segundo WALLON (1994), o estágio impulsivo emocional inicia no primeiro ano de vida e está ligado fortemente à emoção e a afetividade com as pessoas e a interação com o meio. Afirma também que o estágio sensório-motor, que se estende até o terceiro ano, se volta para exploração sensório motora do mundo físico. A criança conquista através da percepção todo o universo que a cerca, sente necessidade de explorar o espaço, porque é o momento em que o desenvolvimento da habilidade “andar” está no auge e a fala atinge uma verdadeira importância.

Neste estágio o termo projetivo está relacionado ao funcionamento mental que está florescendo na criança. É um período em que se utilizam atos motores para auxiliar a exteriorização do pensamento.

Segundo PIAGET (1971), o conhecimento não pode ser concebido como algo pré-determinado desde o nascimento (inatismo), nem como resultado do simples registro de percepções e informações (empirismo). Resulta justamente das ações e interação do sujeito com o ambiente onde vive, para ele o conhecimento é uma construção que vai sendo elaborado desde a infância através de interações do sujeito com os objetos que procura conhecer, sejam eles do mundo físico ou cultural.

PIAGET (1971), enfatiza o desenvolvimento intelectual e divide os períodos de acordo com o aparecimento de novas qualidades do pensamento, o que por sua vez interfere no desenvolvimento global. Caracteriza também, cada período por aquilo que melhor o indivíduo consegue fazer nas diversas faixas etárias. Todos os indivíduos passam por todas essas fases ou períodos, nessa seqüência, porém o início e término de cada uma delas depende de características biológicas do indivíduo e de fatores educacionais e sociais. Portanto a divisão nessas faixas etárias é uma referência e não uma norma rígida.

O autor caracteriza de Período Sensório-motor do nascimento até os dois anos, neste período, a criança conquista através da percepção e dos movimentos, todo o universo que a cerca, decorrendo o desenvolvimento inicial das coordenações e relações de ordem entre as ações, é o início de diferenciação entre os objetos e entre o próprio corpo e dos objetos. Aos 18 meses, mais ou menos, constitui-se a função simbólica (capacidade de representar um significado a partir de um significante).

No estágio sensório-motor o campo da inteligência aplica-se a situações e ações concretas. Ao longo deste período, irá ocorrer na criança uma diferenciação progressiva entre o seu e o mundo exterior. Se no início, o mundo era uma continuação do próprio corpo, os progressos da inteligência levam-no a situar-se como um elemento entre outros no mundo. Isso permite que a criança, por volta de, um ano, admita que um objeto continue a existir mesmo quando ela não o percebe no seu campo visual, mas continua a procurar ou pedir o brinquedo que perdeu, porque sabe que ele continua a existir. Sua integração no ambiente dá-se, também, pela imitação das regras. E, embora compreenda algumas palavras, mesmo no final do período só é capaz de fala imitativa.

O período que abrange a faixa etária de 2 a 7 anos é denominado pré-operatório, ou primeira infância, no início desse período, o mundo interior ainda prevalece sobre as relações cooperativas com o outro. Neste período o mais importante que acontece é o aparecimento da linguagem, que irá acarretar modificações nos aspectos intelectual, afetivo e social da criança. As conseqüências mais evidentes da linguagem são, sem dúvida sua interação e a comunicação entre os indivíduos. Com a formação da palavra, há possibilidades de exteriorização da vida interior e, portanto, a possibilidade de corrigir ações futuras. A criança já consegue antecipar o que vai falar.

É importante também considerar que, neste período, a maturação neurofisiológica completa-se, permitindo o desenvolvimento de novas funções, como a coordenação motora-fina – pegar pequenos objetos com as pontas dos dedos, segurar o lápis corretamente conseguir fazer os delicados movimentos exigidos pela escrita.

Por outro lado, VYGOTSKY (1994), concebe o homem um ser que pensa, raciocina, deduz e abstrai, mas também como alguém que sente, se emociona, deseja, imagina e se sensibiliza. Vygotsky não separa o intelecto do afeto, porque busca uma abordagem abrangente que seja capaz de entender o sujeito como uma totalidade.

Segundo o autor, são os desejos, necessidades, emoções, interesses, impulsos e inclinações do indivíduo que dão origem ao pensamento, e este por sua vez exerce influência sobre o aspecto afetivo-cognitivo.

Como é possível observar, na sua perspectiva, cognição e afeto não se encontram dissociadas no ser humano, pelo contrário se inter-relacionam e exercem influência recíproca ao longo de toda história do desenvolvimento do indivíduo.

Segundo VYGOTSKY (1994), as características tipicamente humanas não estão presentes desde o nascimento do indivíduo, nem são meros resultados das pressões do meio exterior. Elas resultam da interação dialética do homem e o seu meio sócio-econômico. Assim como o homem transforma o seu meio para atender suas necessidades, transforma-se a si mesmo, influenciando no seu comportamento futuro.

O autor comenta que a relação indivíduo sociedade apresenta uma integração dos aspectos biológicos e sociais do indivíduo.

A partir desse enfoque enfatiza que as funções psicológicas especificamente humanas se originam nas relações do indivíduo e seu contexto social cultural e social, ou seja, o desenvolvimento mental humano não é dado a priori, não é imutável e universal, não é passivo, nem tão pouco independente do desenvolvimento.

2.5. COMO A CRIANÇA APRENDE SEGUNDO JEAN PIAGET

JEAN PIAGET (1896-1980), formado em Biologia e Filosofia dedicou-se a investigar cientificamente como se forma o conhecimento. As condições sócio-econômicas desfrutadas por Piaget na Europa, especialmente na Suíça, permitiram o desenvolvimento de pesquisas dentro do próprio ambiente familiar com seus filhos.

Então o contexto social no que o teórico vivia e proporcionava desenvolver pesquisas na qual a interação do indivíduo com o meio em que está inserido é fator influente para o desenvolvimento do indivíduo. Então, o contexto sócio-político apresentado na Europa nos dias de Piaget permitia ao mesmo realizar diversos estudos com seus filhos.

Observa-se que o próprio lar de Piaget foi uma espécie de extensão da universidade e diante desse fato, concluiu-se que as condições europeias não só economicamente favoráveis, mas também socialmente permissivas contribuíram para o desenvolvimento das teorias interacionistas de Piaget.

Percebe-se que as condições políticas e sociais presentes em qualquer ambiente permitem que as pesquisas sejam realizadas com maior intensidade, como também de acordo com um ambiente harmônico o ser humano desenvolve-se de maneira plena.

Assim a partir de um ambiente economicamente favorável e harmônico no qual Jean Piaget criava seus filhos, favorecia o seu desenvolvimento.

Diante desse contexto apresentado na Europa permite-se afirmar que as teorias de Piaget salientam a importância de formar-se um ambiente saudável que permita o desenvolvimento do ser humano. Porém isso não significa que as crianças dos países subdesenvolvidos não alcancem um desenvolvimento significativo, no entanto, o meio ambiente influenciará de modo atuante no progresso da mesma.

Ao estudar o desenvolvimento humano, Piaget salienta que existe um certo equilíbrio do homem com o meio ambiente e através dele desenvolve-se a inteligência. Segundo Piaget isso é feito por adaptação e organização.

A adaptação tem duas formas básicas: a assimilação e a acomodação. Na assimilação, o indivíduo usa as estruturas psíquicas que já possui. Porém se elas não forem suficientes, é necessário construir novas estruturas e assim é desenvolvida a acomodação.

Na assimilação e na acomodação pode-se reconhecer a correspondência prática daquilo que serão mais tarde a dedução e experiência. Todavia na organização há uma articulação dos processos com as estruturas existentes e reorganiza todo o conjunto. Desse modo compreende-se que o indivíduo constrói e reconstrói continuamente as estruturas que o tomam cada vez mais apto ao equilíbrio.

Assim os diversos estágios contribuem para a evolução do raciocínio.

Piaget definiu o desenvolvimento como sendo um processo de equilibrações sucessivas. Porém esses processos embora contínuo, é caracterizado por diversas fases, que segundo esse teórico passa por quatro etapas distintas: o sensório-motor, o pré-operatório, o operatório-concreto e o operatório-formal.

No período sensório-motor abrange do nascimento até aproximadamente os dois anos de idade, e nele a criança apresenta percepções sensoriais, a qual é global. A criança deixa-se levar pelas aparências, sem relacionar aspectos dos objetos, neste caso os esquemas sensório-motores são construídos a partir de reflexos utilizados pelo bebê.

Neste período a criança é capaz de diferenciar os objetos, como também as concepções de espaço, tempo e causalidades começam a ser construídas. A partir do aparecimento da função simbólica alterando a forma como a criança lida com o meio e anuncia uma nova etapa do seu desenvolvimento.

Ao aparecer à linguagem oral por volta dos dois anos, é chegada a fase pré-operatória que permite a criança dispor além, da inteligência, a possibilidade de desenvolver esquemas de ação interiorizadas que são os esquemas simbólicos.

O pensamento egocêntrico, voltado ao próprio sujeito é apresentado nesta etapa. O pensamento pré-operatório indica, a inteligência ser capaz de ações interiorizadas. Assim, o pensamento tem como ponto de referência à própria criança.

Este período conforme é salientado por Piaget vai dos 2 aos 7 anos aproximadamente. A criança deixa-se levar pela aparência, sem relacionar aspectos. O pensamento é centrado em si mesma, não se conseguindo colocar no lugar do outro.

Percebe-se que Piaget associa o desenvolvimento humano articulado aos fatores biológicos do indivíduo. Também as faixas etárias deste desenvolvimento podem variar, não obedecendo rigidamente às idades.

A concepção teórica de Piaget parte do princípio que o desenvolvimento humano é determinado pelas ações mútuas entre o indivíduo e o meio. No qual o homem recebe e responde aos estímulos externos agindo sobre eles para construir e organizar o seu próprio conhecimento de forma cada vez mais elaborada.

Para Piaget a escola desempenha um importante papel no desenvolvimento da criança, visto que as trocas proporcionadas pelo ambiente escolar permitem o desenvolvimento da criança. Porém a fim de contribuir com o desenvolvimento, a escola deve proporcionar um ambiente que permita a criança interagir e trocar conhecimentos a partir de sua realidade.

Segundo Piaget a linguagem é uma forma de representação e consiste num sistema de significações no qual a palavra funciona como um significante e permitem ao indivíduo evocar de forma verbal os objetos que lhe estão ausentes.

Observa-se que apesar de Piaget descrever os quatros períodos do desenvolvimento de maneira particularizada, no entanto a escola deve discernir estas fases na criança, de modo individualizado, pois há diferenças de maturação entre os seres humanos.

Também ao estudar a influência do meio social no desenvolvimento da criança, a escola deve proporcionar um ambiente favorável ao mesmo, como também analisar o tipo de ambiente que a criança está inserida a fim de proporcionar condições para o aprendizado.

Capítulo III

Observando e Analisando os Dados Coletados

3.1. OBSERVAÇÕES REALIZADAS EM SALA DE AULA

De acordo com os objetivos propostos, foram observados em três salas de aula de Educação Infantil, sendo a primeira de Maternal com 15 alunos; a segunda de Jardim II com 23 alunos, e a terceira de Alfabetização com 20 alunos. As observações foram realizadas em três diferentes instituições sendo Estadual, Municipal e Particular.

Foi realizado um questionário em anexo, respondido pelos professores das salas de aula.

a) Maternal:

Foi utilizada a temática da observação do cotidiano da sala de aula do maternal de uma escola em regime de convênio com a prefeitura durante 4 horas, quatro vezes por semana durante o horário de 8:00h as 12:00h, no decorrer de duas semanas, totalizando aproximadamente 20:00h de observação.

A sala de aula do maternal onde foram realizadas as observações, tem o formato retangular bastante espaçoso, com aproximadamente 3,50m x 4,50m, possui uma (1) porta e duas (2) janelas, três (3) ventiladores, sendo um (1) de teto e dois (2) de coluna, uma (1) pia, um (1) armário onde são guardados os materiais das crianças, uma (1) estante grande de ferro, que é dividida em vários espaços para guardar os materiais que as crianças usam diariamente como lápis de cor, tinta, pincel, cola colorida. Todos os materiais são identificados com nome dos alunos, possui um espaço onde ficam alguns jogos como letras coloridas emborrachadas, formas geométricas, dados, bolas, bambolês, quebra cabeça e outros.

Na parte de baixo da estante funciona como biblioteca em que são guardados diversos livros de história, gibis, revistas e etc. No canto da sala do lado direito tem um espelho, uma mesa que funciona como penteadeira com pente, escova, talco, colônia, lenço de papel, toalhinha perto da pia fica uma pequena prateleira, uma garrafa d'água e copos e guardanapos descartáveis. No outro lado da sala fica o cabide para as lancheiras. As paredes e o chão são azulejados, na parede com alguns pincéis que contém números de zero a 5; vogais ilustradas; alfabeto e formas geométricas; um quadro de chamada e um calendário.

Durante essas 20 horas foram observados os seguintes itens:

- Organização das crianças em sala de aula pela professora durante as atividades com jogos.
- Solicitação entre os alunos no decorrer das atividades com jogos.
- Participação nas atividades propostas nesta sala de aula, diariamente existe uma atividade de rotina.

As crianças entram na sala de aula às 8:15 h, no 1º momento todos sentam no chão da sala formando um círculo junto com a professora, neste círculo cantam a música do bom dia, depois agradecem a Deus pela noite que passou e em seguida a hora da novidade: quem sabe alguma coisa nova fala e os outros complementam. Após a conversa dura aproximadamente 15 minutos, a professora conta uma história pequena e alguns alunos participam sendo personagens. Em seguida tem uma atividade de pintura geralmente as crianças usam os dedinhos e cores primárias. Após essa atividade, é hora da massinha e todos ganham massa e brincam livremente após alguns minutos a professora solicita que façam bolas, pirulitos, bonecos, pratos e outros, e após isso, todos ficam de pé para uma nova atividade. É dada uma folha de jornal para rasgarem e colocarem na mesa para em seguida juntarem de volta e colocarem na latinha. Após essa atividade é dado cola e um desenho vazado para ser colado o papel rasgado, geralmente é uma forma geométrica, um animal ou outro desenho qualquer.

Concluída essa atividade é a hora do lanche: de 2 em 2 se dirigem até a pia para lavar as mãos e voltarem para lanchar, após o lanche tem oração de agradecimento do alimento, brincadeira livre no pátio da escola. Todas essas atividades têm auxílio direto da professora e da auxiliar. Ao retornarem do recreio novas brincadeiras na sala de aula com joguinhos que são distribuídos em 3 grupos de 5 alunos sentados no chão, nesse momento tem interferência da professora que dá todos os comandos: nota-se que algumas crianças se interessam nas brincadeiras, participam ativamente, outras não, mudam de grupo como se estivessem experimentando, ficam de pé se distraem com facilidade e não se socializam com as outras crianças. Nesta sala tem criança que é bastante agitada em todas as atividades propostas não tem concentração fala, chora, corre, quer sempre alguma coisa que não tem ao seu alcance, briga com os colegas por

brinquedos, mesa, cadeira e tem ciúmes de algumas coleginhas. Percebemos que ali nas atividades livres há dificuldade de concentração.

b) Jardim II

Nesta classe foi utilizada a técnica de observação do cotidiano de uma sala de aula da escola da rede estadual de Educação, durante 4 horas, 2 vezes por semana no horário das 7:15h as 11:15h, no decorrer de 4 semanas, totalizando aproximadamente 16:00h de observação. A sala apresenta o formato quadrado com espaço de 20m² toda azulejada com um janelão de ferro e uma porta também de ferro. Nesta sala tem dois (2) ventiladores, um (1) bebedouro, uma (1) pia pequena, dois (2) armários de madeira uma (1) estante pequena de ferro, onde ficam alguns materiais das crianças. Na parede lateral tem um cabide para as lancheiras, seis (6) mesas quadradas com 4 cadeiras cada uma totalizando 24 cadeiras, uma mesa com cadeira para professora. Possui uma (1) caixa encapada com papel colorido para guardar jogos e brinquedos. Nas paredes encontram-se alguns painéis que são montados com os trabalhos dos alunos um (1) quadro de chamada, calendário.

Pode-se observar as seguintes atividades realizadas diariamente pela professora.

- **1º momento:** na quadra todas as manhãs as crianças são deixadas pelos pais no portão da escola e daí se dirigem até a quadra onde é feita a oração do dia, os avisos cânticos de bom dia e de agradecimento pela vida.
- **2º momento:** em sala de aula. É feito um trabalho de rotina: contagem dos alunos, data, cores, formas, leitura incidental dos cartazes da sala. É feita uma revisão oral dos assuntos já estudados. Hora da novidade, quando por alguns minutos a criança fica livre para conversar a vontade.
- **3º momento:** atividade no caderno que já está preparado pelo professor, após a tarefa, é dada uma folha xerocada com uma atividade de coordenação motora e um desenho para ser pintado pelo aluno.
- **4º momento:** hora do lanche e lazer. As crianças cantam uma musiquinha e em seguida lavam as mãos e alguns lancham a merenda que vem de casa e outros

lançam a merenda escolar. Após o lanche tem 15 minutos de brincadeira livre no corredor da escola.

- **5º momento:** em sala todos os alunos sentam nas respectivas carteiras e sob o comando do professor fecham os olhos e enquanto este anda na sala e canta uma canção bem calma, eles relaxam. Após a música o professor forma um grupão onde as crianças são reunidas. O professor então utiliza alguns jogos para trabalhar sendo o primeiro, o de letras. Nesse momento ela trabalha a coordenação, atenção, já que esse trabalho de montagem é feito de 3 em 3 alunos; todos contam o número de letras e as cores; um outro jogo que é rotineiro é o jogo da memória, que é confeccionado pela professora junto com os alunos na aula de educação artística, os materiais que são usados são papel cartão, tinta guache, gravuras, números recortados de calendário, letras tiradas de revistas, neste jogo ela trabalha, números e quantidade letra inicial, formas, cores. Esse jogo dá aos alunos uma visão de coordenação, assimilação, atenção. Além desses, também foram usados alguns jogos de encaixes com o objetivo de despertar no aluno o reconhecimento de cores e formas e sempre que iniciava alguma atividade conversava sobre a importância da atenção no decorrer do jogo.
- **6º momento:** Pintura e colagem foram divididas entre as turmas em grupos de 6 alunos. Cada grupo recebe um desenho grande para ser pintado com tinta guache e pincel depois colocado bolinhas de papel colorido. Essa atividade é dividida no grupo ou seja uns fazem as bolinhas outros pintam e outros colam. Eles já estão acostumados com esse tipo de atividade.

Durante os dias de observação verificou-se que os trabalhos são variados, porém tem um mesmo seguimento. O professor trabalha com planejamento anual, tem uma metodologia bastante diversificada, com brincadeiras, músicas, danças, jogos é bastante explorada as datas comemorativas em sala e no final de cada mês é feito à culminância na quadra junto com toda escola.

Nesta classe, tivemos a oportunidade de verificar que o professor ressalta o jogo nas classes de Educação Infantil como algo fundamental na aprendizagem da criança, em suas aulas manifesta a importância do jogo para que a criança aprenda

a lidar com regras e as transpondo para o cotidiano como o saber ganhar, perder, esperar e dividir, como circunstancia da vida, ou seja, o jogo proporciona a criança a sair do processo egocêntrico e passar a socialização, notamos que nesse cotidiano existe uma interação entre professor e aluno e isso contribui para que haja uma aprendizagem significativa e prazerosa.

c) Alfabetização:

Para esta classe foi utilizada a técnica da observação do cotidiano da sala de aula de uma instituição de ensino privado onde funciona Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio, durante 4 horas 4 vezes por semana no horário de 13:15h às 18:00h, no decorrer de duas semanas, totalizando aproximadamente um total de 16 horas de observação.

A sala de aula onde foram registradas as observações apresenta o formato de 20m², possui uma porta de vidro, um aparelho de ar condicionado, nas paredes laterais são afixados quadros de chamada, calendário aniversariante, alfabeto, um grande quadro branco, um cabide para as lancheiras. Na parede lateral do lado esquerdo é dividido em vários cantinhos; o da limpeza que tem um cabide na qual está pendurado, vassoura, pá e pano de chão, saco plástico, balde para lixo; cantinho da criança onde são afixadas figuras de plantas, animais, contas matemáticas e probleminhas, português, textos produzidos pelas crianças, histórias e geografias, fixados também mapa do Brasil e do Pará.

Na sala encontram-se distribuídas 4 mesas grandes com 6 cadeiras, cada uma e cadeira e mesa para a professora, uma mesa redonda com 4 cadeiras, uma estante bem grande com várias divisórias, pertencendo uma a cada criança e neste espaço que elas guardam seus materiais escolares como pincel, lápis, tesoura, e outros, no espaço inferior da estante ficam guardados vários jogos que são utilizados pelos alunos diariamente. Esses jogos são alfabeto móvel, formas coloridas, quebra-cabeça, jogos de encaixe, numerais emborrachados, dominós, tangram, bloco lógico, boliche e outros.

Nesta classe, pode-se observar as seguintes atividades realizadas pelos alunos. As boas vindas no pátio de entrada e os avisos diários e semanais.

Em sala, inicialmente os alunos utilizam um livro consumível que é produzido e vendido pela escola, dois livros extraclasse também consumíveis e cadernos. Um dia da semana no 1º horário é feita a atividade do livro extraclasse e nos demais dias são feitas as atividades do livro da classe.

No segundo semestre as crianças já sabem ler com segurança, fazem as atividades do livro sem interferência da professora que apenas dá o comando do que vai ser feito.

Segundo a professora essa facilidade de leitura é resultante de um trabalho desde o maternal com o objetivo de preparar o aluno para a aquisição da leitura e escrita, nessa classe eles pouco usam o caderno, pois o livro contém muitas atividades de raciocínio, para resolver. Após o término das atividades cada criança vai até a estante pega um jogo e fica brincando, após todos os grupos terminarem a professora sistematiza utilizando o jogo de letras e pede que formem palavras, frases e outros.

Após essas atividades as crianças lancham e brincam no parque durante 15 minutos e voltam a sala para uma atividade xerocada de matemática, probleminhas como envolver e raciocínio lógico. Os alunos desenvolvem várias atividades extraclasse como informática, ensino religioso, educação física, coral, recreação, sendo que durante a semana tem três dias de aula em sala. Os demais são em outros locais da escola.

3.2. DADOS COLETADOS

As pesquisas de campo que realizamos tive por objetivo verificar como os professores de Educação infantil utilizam os jogos em suas aulas.

Diante do nosso referencial teórico, ao relacionarmos com a prática vivenciada nas escolas pesquisadas percebemos que os profissionais não seguem uma linha teórica específica, utilizam como referencial o seu trabalho diário e também encontram dificuldades em integrar os jogos nos conteúdos programáticos.

Outra questão é o procedimento metodológico. Cada professor adota um para acompanhar o desenvolvimento de suas atividades.

Na escola **A** encontramos professores que utilizam os conteúdos do planejamento anual através de uma metodologia diversificada e alguns recursos visuais como cartazes, flanelógrafo e alguns jogos nas horas de intervalo de uma atividade para outra ou durante a recreação. Embora esses professores usem vários jogos não dão valor pedagógico aos mesmos. Notamos que existe uma certa resistência ao professor quanto ao jogo. Ele não dispõe do conhecimento adequado a respeito do mesmo, e sua importância para o desenvolvimento da criança, na socialização e na aquisição de competências voltadas a iniciativa e expressão de suas idéias.

Conceber o jogo como atividade apenas de prazer e diversão, negando seu caráter educativo é uma concepção ingênua e sem fundamento.

Educar ludicamente é uma ação inerente na criança e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a alguns conhecimentos.

O jogo não pode ser visto, apenas como divertimento e entretenimento e para gastar energias, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral e para Piaget (1971), o jogo é a construção do conhecimento principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolvem a noção de casualidade, chegando a representação e, finalmente a lógica.

Na escola **B** verificamos que há uma integração bastante significativa entre professor e aluno, pois há interesse por parte dos professores em realizar aulas de forma lúdica, utilizando um planejamento anual e aplicando a metodologia nos conteúdos, explorando todos os recursos disponíveis em sala de aula. Consideram os jogos como brincadeira educativa, porém destacam que através desse brincar a criança aprende com mais facilidade, pois no momento em que é proposta uma atividade de jogos, como por exemplo quebra-cabeça, com formas geométricas, cores ou um jogo da memória com letras iniciais das figuras ou jogo de montar.

O professor está passando o conteúdo sem imposição, tomando a aprendizagem significativa, a criança aprende sozinha indo a busca do que pretende alcançar, pois o jogo representa uma situação problema a ser resolvido pela criança e a solução deve ser construída por ela mesma.

O jogo em sala de aula é uma ótima proposta pedagógica, porque concluímos que propicia relação entre parceiros e grupos, e nestas relações podemos observar a diversidade de comportamento das crianças para construir estratégias para a vitória, como também as relações diante da derrota. Toda a derrota no jogo provoca na criança uma reação de revolta. Nestas reações o professor não deve interferir fazendo julgamentos, deverá apenas dar sugestões verbais e pacientemente saber esperar a superação desta conduta. O importante é o professor verbalizar a criança reconhecendo todo o seu mal-estar diante da derrota para poder ajuda-la a superar o que, para todos nós é tão difícil: o sentimento de frustração diante de qualquer perda.

Na escola **C** observamos que os professores utilizam um tipo de metodologia diferencial das demais escolas e seus trabalhos são desenvolvidos em forma de cooperativas, todos os conteúdos são desenvolvidos através de atividades grupais usam o livro consumível, editado pela própria escola. Percebemos que quando o professor propicia o trabalho. Coletivo de cooperação de comunicação e socialização, os conteúdos passam a ter significados positivos e são de grande utilidade no processo de alfabetização. O trabalho em grupo proporciona ao aluno conhecer direito, deveres, valores para sua vida futura.

Para Piaget, as crianças adquirem conhecimento por meios de ações sobre os objetos e de experiências cognitivas concretas. Eles constroem o seu conhecimento durante as interações com os outros e com o mundo.

Após a realização das observações em três salas de Educação Infantil verificou-se que há uma contradição entre o discurso das professoras é o que de fato ocorre no cotidiano em sala de aula.

Durante o período das observações constatou-se que do total de quatro horas diárias, apenas trinta minutos são destinados as atividades lúdicas que acontecem

de forma intercalada entre uma atividade e outra, após o recreio e minutos antes da saída como forma de manter as crianças ocupadas.

Ficou evidente que apesar de acreditarem que o jogo é um instrumento que proporciona uma aprendizagem significativa para o desenvolvimento infantil, professoras não os utilizam com fins pedagógicos.

3.3. RESULTADO DO QUESTIONÁRIO DO PROFESSOR

A pesquisa de campo realizada, teve por objetivo verificar de que forma os professores utilizam os jogos como recurso de ensino nas aulas de Educação Infantil e também como se dá o processo de construção do conhecimento da criança.

Foi então elaborado um questionário com 9 perguntas sobre jogo e o processo Ensino-aprendizagem (anexo) aplicado para professores de Educação Infantil.

A primeira pergunta está relacionada a utilização do jogo para desenvolver o conteúdo: A professora utiliza o jogo como um recurso para desenvolver todos os conteúdos de seu planejamento e os que mais utiliza, são os jogos em grupo. Afirma que as crianças gostam e aprendem com mais facilidade.

Na segunda pergunta foi sobre o tempo que faz uso do jogo nas aulas; a professora diz que há dois (2) anos vem utilizando vários tipos de jogos nas suas aulas, e observa que o aprendizado se torna mais fácil, pois as aulas são divertidas, interessantes, dinâmicas, motivam os alunos que se mostram atenciosos e participantes. Ressalta a professora dizendo que, brincando o aluno assimila e fixa o conteúdo com mais facilidade.

Na terceira e quarta perguntas relacionadas ao tipo de recursos, a professora já trabalha há oito anos com Educação Infantil utilizando vários recursos para atrair a atenção da criança, usando muitos jogos, apenas para brincadeiras. Muitas vezes a aprendizagem se tornava difícil, mas a partir do momento que passou a utilizar o jogo como um recurso pedagógico, as suas aulas se tornaram mais produtivas.

Na quinta pergunta com relação à seleção dos jogos, ela respondeu que os mesmos são selecionados a partir dos objetivos e conteúdos a serem trabalhados em sala de aula. A sexta pergunta está relacionada à contribuição do jogo na aprendizagem; diz que o jogo é um dos melhores recursos para a aprendizagem do aluno, porque brincando, eles aprendem, desenvolvem seu potencial nos aspectos sociais, físico, psico-motores.

Na sétima pergunta com relação a sua concepção sobre o jogo, ela coloca que o jogo representa o processo de aquisição da escrita, pois amplia as relações sociais entre os alunos e professores e contribui para o desenvolvimento físico e social da criança.

Na oitava pergunta, com relação à ausência do jogo nas aulas, de modo geral a professora ressalta que, este deve fazer parte de todas as atividades, pois através do mesmo a criança cria imagens, vive situação que lhe vão enriquecendo continuamente.

A nona pergunta trata da confecção dos jogos em sala de aula junto às crianças; a professora diz que a criança por ela mesma se constitui como um ser curioso, gosta de descobrir o que está ao seu redor e de construir outros jogos.

É de fundamental importância a participação da criança nesse momento junto com a professora e seus colegas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Procuramos neste trabalho, analisar a importância dos jogos no desenvolvimento da criança e de salientar a contribuição na aprendizagem infantil, visto que o jogo é uma atividade própria da infância podendo se desenvolver de maneira individual ou coletiva, contribuindo dessa forma com a socialização através das relações com o seu eu e tudo que o cerca. Os jogos trazem possibilidades de crescimento pessoal, pois quando a criança brinca ou participa de jogos, libera necessidades e interesses espontaneamente.

Após a análise das observações, entrevistas com professores, levantamento bibliográfico, constatam a importância do jogo para o desenvolvimento, aprendizagem e construção de conhecimento na Educação Infantil.

Durante a pesquisa verificou-se que existem diferentes tipos de jogos de acordo com cada faixa etária. De zero a dois anos sensório-motor, jogos mais adequados são os funcionais, que trabalham o seu próprio corpo. De dois a seis anos pré-operatório os jogos mais apropriados são os de fixação, imitação (faz de conta), construção (objeto) e de regras (obedece a regras básicas).

A criança utiliza uma lógica diferente para pensar em cada etapa da vida. Segundo Piaget os estágios do desenvolvimento da criança aparecem em uma ordem necessária, esses estágios não podem ser interrompidos, pois um prepara o outro e são construídas sobre anteriores, as idades em que eles aparecem são relativas, o desenvolvimento de cada um depende da interação do sujeito com o seu meio.

Os resultados das pesquisas nos mostram a importância dos primeiros anos de vida para o desenvolvimento humano. A escola precisa estar bem estruturada porque exerce papel relevante na formação da vida futura, no convívio com outras pessoas é que a criança adquire experiência, evolui no seu desenvolvimento e aprendizagem, experimentar, comparar, inventar, registrar, descobrir, perguntar, trocar informações reformular hipóteses, ela vai construindo o seu conhecimento sobre o mundo e desenvolvendo sua inteligência. Esse processo diz respeito a totalidade da criança e a forma como ela se insere no mundo.

Segundo KISHIMOTO (1994) o desenvolvimento da criança deve ser entendido como um processo global, no brincar a criança está andando, correndo, ou seja, desenvolvendo a sua motricidade paralelamente é um desenvolvimento social porque ela brinca com parceiros, com pessoas diferentes, nesse momento ela usa regras, adquire informações, estabelece relações cognitivas, discute o que ela acha certo ou errado, nesse momento segundo a autora estamos lidando com ser humano inteiro.

De acordo com os objetivos específicos propostos no que se refere a socialização da criança ela acontece se a escola estiver estruturada no seu todo para atender as necessidades da criança que deixa o lar e passa a viver em um mundo novo.

Para facilitar a aprendizagem da leitura e da escrita é necessário que o professor ofereça condições prazerosas para atrair a criança através de um trabalho pedagógico a partir de utilização de jogo infantil espontâneo. No desenvolvimento do raciocínio lógico o jogo já deve obedecer a critérios (anexo 2).

É importante que o professor de Educação Infantil tenha consciência de que no uso de materiais lúdicos como recursos metodológicos há maiores possibilidades no desenvolvimento psicomotor, cognitivo e afetivo da criança.

É de grande importância que os professores responsáveis pela educação de crianças na faixa etária de 2 a 6 anos de idade, ao planejamento suas atividades educacionais, observem fatores relevantes como os citados, e que acima de tudo desenvolvam atividades para as crianças que incluam os jogos o dê maior ênfase, pois o mesmo é um meio de liberar tensões, fonte de prazer, alegria, descontração, convivência agradável e busca o desenvolvimento integral no processo educacional, contemplando os objetivos de um programa moderno de Educação para o pré-escolar.

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. 8 ed. São Paulo: Loyola, 1990.

ANDRADE, Regina Paula Cianci. **Pré-Escola**. A construção do conhecimento. Proposta de trabalho. São Paulo: Didática Paulista, s.d.

BORGES, Célio José. **Educação física para o pré-escolar**. 3 ed. Rio de Janeiro: Sprint, 1987.

EDUCAÇÃO Infantil. [online]. Disponível no <http://www.integrationschool.com.br/educacaoinfantil.htm>. [Capturado em 10 set 2001].

FARIA, Anália Rodrigues de. **O pensamento e a linguagem da criança segundo Piaget**. 2 ed. São Paulo: Ática, 1994.

KISHIMOTO, T.M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2000.

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

Nova Escola. **Para que serve a pré-escola**. São Paulo, 1990.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação**. de jogo: São Paulo: Zahar, 1971.

VILA, Gladys B. de e MÜLLER, Marina. **Brincadeiras e atividades recreativas**. 2 ed. São Paulo: Paulinas, 1992.

VYGOTSKY, L. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1992.

ANEXOS

ANEXO 1

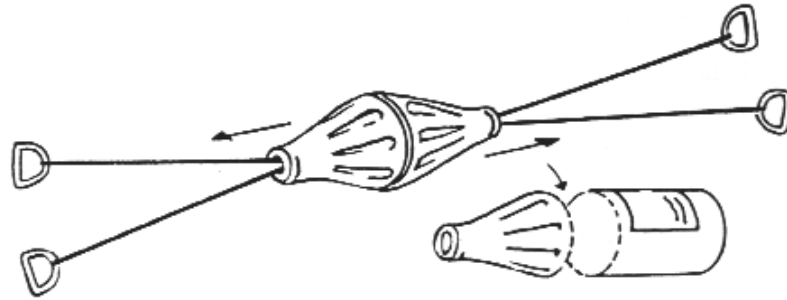
QUESTIONÁRIO

1. Você utiliza o jogo para desenvolver o conteúdo do planejamento de ensino?
2. Há quanto tempo utiliza jogos para desenvolver em sala de aula?
3. O que levou você a buscar esse tipo de recurso, nas atividades desenvolvidas em sala de aula?
4. Você utiliza o jogo como um recurso de aprendizagem em suas aulas? De que maneira?
5. De que maneira seleciona os jogos a serem utilizados?
6. O jogo pode contribuir na aprendizagem da criança? de que forma?
7. Qual a sua concepção sobre jogos?
8. Na sua opinião quais as implicações que a ausência do jogo provoca no desenvolvimento da criança.
9. É importante a participação da criança na confecção dos jogos a serem utilizados em sala de aula, por que?

ANEXO 2

SUGESTÃO DE JOGOS

➤ VAI-DEM



Objetivo:

Desenvolvimento da coordenação viso-motora, atenção, movimentos amplos, coordenação bimanual.

Material:

- corda de nylon
- 2 pontas de garrafas plásticas
- 4 argolas de plástico
- durex colorido

Confecção:

- Cortar as duas garrafas pelo meio.
- Uni-las com durex colorido
- Passar 2 cordas de nylon (por dentro) – 2 metros cada uma
- Na ponta, amarrar argolas de plástico para as crianças segurarem.

Desenvolvimento:

Em duplas, as crianças brincam, fazendo movimentos amplos de abrir os braços, distanciando as mãos ou juntando os braços, aproximando as mãos (alternando os jogadores com estes movimentos, o objeto vai e vem ora para um jogador ora para outro).

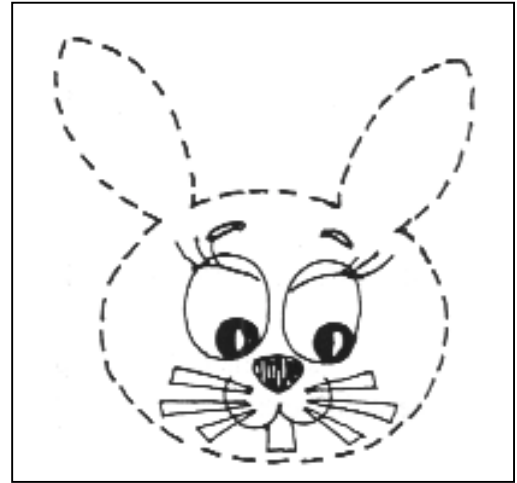
➤ ALINHAVO COM FIGURA

Objetivo:

Desenvolver a coordenação viso-motora e a orientação espacial.

Material:

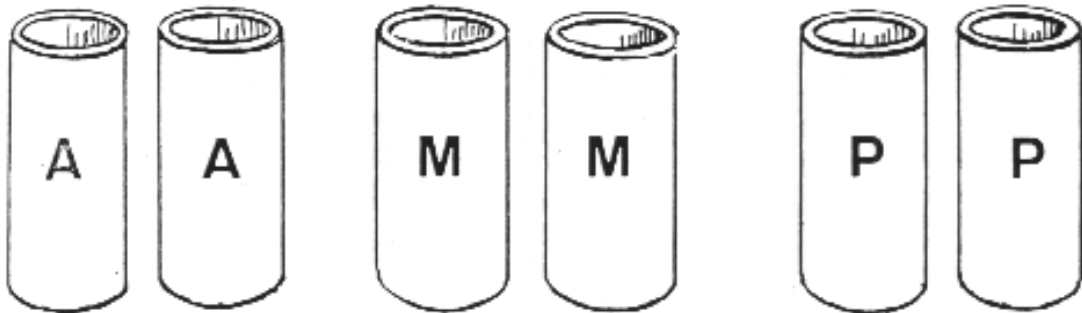
- papelão perfurado em qualquer tipo de forma
- barbante ou linha grossa colorida
- perfurador



Desenvolvimento:

A criança escolhe o cartão da figura recortado e perfurado, e passa o barbante ou linha nas perfurações.

ACHE O PAR



Objetivos:

Identificação e reconhecimento das letras do alfabeto e desenvolvimento da percepção visual, observação e orientação espacial.

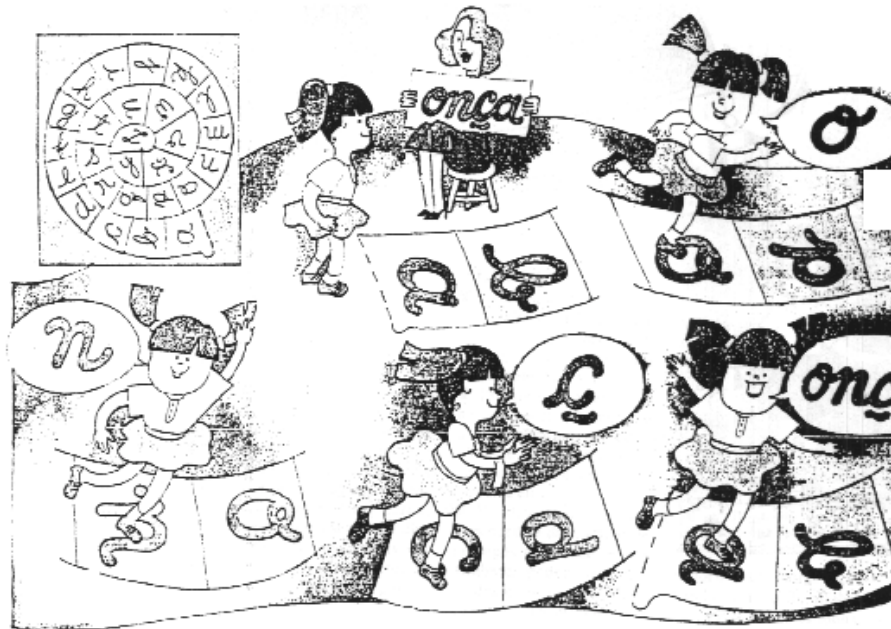
Material:

- 46 rolos de papel higiênico
- papéis coloridos para forra-los (papel fantasia).
- Letras do alfabeto, recortadas em papel preto (tipo de impressa).

Desenvolvimento:

- as crianças, em grupo encapam os rolos de papel higiênico com papel fantasia (colando todas as beiradas).
- Em seguida, colam uma letra em cada rolo, cuidando de colocar a mesma letra em dois rolos.
- Depois da confecção, jogam formando pares ou conforme as regras estabelecidas pelo grupo.

O CARACOL ALFABETICO



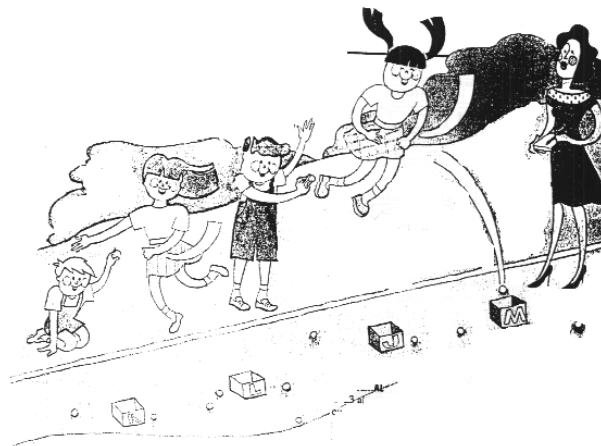
Objetivo:

Fazer com que as crianças adquiram memória global das palavras (a palavra inteira, e não separada silabicamente) e, ao mesmo tempo, analisem sua composição (a seqüência de letras e memorizarem a ordem das letras no alfabeto). É necessário desenhar, no chão da classe ou no pátio, um caracol como o da ilustração abaixo, contendo todas as letras do alfabeto. Esse é o único preparo que o jogo exige. O resto depende da disposição física das crianças, com a que sempre se pode contar. Como no jogo da amarelinha, em que devem pular de casa em casa do caracol, até formar a palavra sugerida pela professora.

As regras:

1. uma criança se coloca no ponto de entrada no caracol, antes da letra **A**.
2. A professora mostra à criança e a toda a turma um cartaz com uma palavra de sua escolha, acompanhada ou não de uma gravura ilustrativa da palavra, e lê-a em voz alta. Em seguida, esconde o cartaz.
3. A criança que está na entrada do caracol vai pular de letra em letra, num só pé para formar toda a palavra mostrada pela professora.
4. A cada letra da palavra que a criança atingir, indo e voltando no caracol, ela deverá dizer qual é essa letra. Se houver em alguma das letras da palavra um sinal gráfico (til, acento, cedilha), a criança deve bater palmas ao mesmo tempo em que grita o nome da letra, como na cedilha da onça por exemplo.
5. Ao chegar à última letra da palavra, a criança além de dizer em voz alta qual essa letra, deve dizer a palavra completa e voltar pelo caracol, num só pé ao local de partida.

ALVO DE LETRAS



Objetivo:

Agir no desenvolvimento motor da criança, ao arremessar bolinhas a partir de uma linha traçada no chão, a criança vai progressivamente dominando sua força, apurando o cálculo da distância entre ela e o alvo e, ainda aprendendo a postura ideal de seu corpo para o lançamento.

Material:

- 23 alvos, ou seja, latinhas ou caixinhas de boca larga, nas quais são colocados rótulos com cada uma das letras do alfabeto, bem visíveis.
- Projéteis na quantidade de três vezes o número de alunos. Podem ser bolinhas de papel, tampinhas de garrafa, pedacinhos de madeira etc.
- Vários alfabetos móveis, dependendo do número de crianças na classe. Esses alfabetos podem ser comprados prontos, de madeira ou de plástico, ou feitos pela própria professora, escrevendo as letras do alfabeto em pedacinhos de cartolina.

Regras

1. as crianças são divididas em grupos, de três ou mais integrantes.
2. o primeiro grupo se coloca atrás de uma linha, riscada no chão à distância de um metro a um metro e meio dos alvos. Espalhados aos acaso pelo chão. Quando as crianças adquirem mais destreza nos arremessos, a distância dos alvos pode ser aumentada.
3. cada criança recebe três bolinhas ou tampinhas.
4. a um sinal da professora, todas as crianças arremessam as bolinhas ou tampinhas, tentando fazê-las cair dentro da caixinha ou latinha (letra) de sua preferência.
5. as bolinhas que caem fora dos alvos não podem ser recuperadas. Isso significa que cada criança do grupo pode fazer três lançamentos.
6. cada bolinha que acertar o alvo vale uma letra correspondente no alfabeto móvel. Por exemplo: se o grupo acertou três bolinhas no A; duas no E; duas no B; uma no L; e uma no T, terá direito a pegar no alfabeto móvel três letras A, duas E, duas B, uma L e uma T.
7. Terminados os arremessos, cada grupo se reúne para formar palavras com as letras conquistadas, escrevendo-as numa folha de papel. No exemplo desta página, surgiram estas palavras: BELA BATA

GANHANDO LETRAS

Objetivo:

Estimula a Alfabetização, reconhecimento de letras, formação de palavras, coordenação dos movimentos, amplos arremesso.

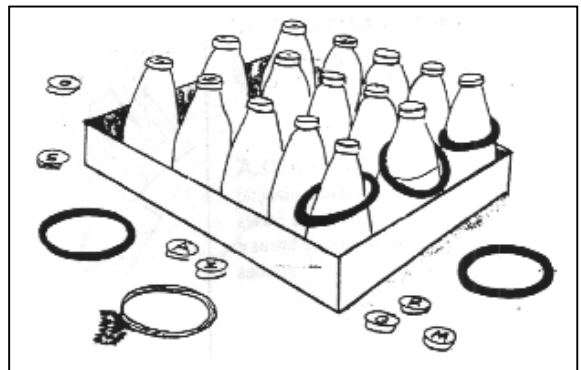
Descrição:

Dez garrafas de plástico, em cujas tampas estão pregadas, com durex, letras do alfabeto. As garrafas são cortadas a 10cm da base e colocadas dentro de uma caixa de papelão de aproximadamente 60 cm x 40 cm. As argolas são feitas com a parte de baixo que sobrou das garrafas e cobertas com tiras de papel. As tampas avulsas têm letras iguais às que estão nas garrafas, basicamente três de cada.

➤ GANHANDO LETRAS

Objetivo:

Estimula a Alfabetização, reconhecimento de letras, formação de palavras, coordenação dos movimentos, amplos arremesso.



Descrição:

Dez garrafas de plástico, em cujas tampas estão pregadas, com durex, letras do alfabeto. As garrafas são cortadas a 10cm da base e colocadas dentro de uma caixa de papelão de aproximadamente 60 cm x 40 cm. As argolas são feitas com a parte de baixo que sobrou das garrafas e cobertas com tiras de papel. As tampas avulsas têm letras iguais às que estão nas garrafas, basicamente três de cada.

Possibilidades de exploração:

- Jogar as argolas e, se conseguir encaixa-las, pegar uma letra igual a cada letra acertada.
- Cada jogador tem direito a cinco jogadas na partida e a jogar cinco argolas de cada vez.

- Ao final do jogo, ganha quem tiver feito maior número de palavras com as letras que ganhou.
- É interessante fazer um traço no chão para delimitar a distância de onde as argolas deverão ser atiradas.

Atividades Complementares:

Distribuir as 10 argolas para dez jogadores. Um depois do outro rola um dado; conforme o número sorteado será o número de letras que ele recolhe para pôr em sua argola. O jogador que formar uma palavra primeiro vence.

Atividades Gráficas:

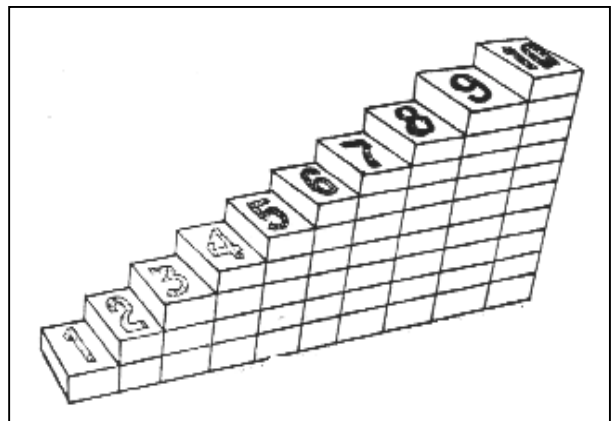
Escrever as palavras formadas durante os jogos realizados e fazer a separação das sílabas.

ÁBACO

Objetivo:

Estimula a:

- Ordenação de quantidade
- Manipulação de quantidades até 10.
- Orientação espacial
- Organização vertical e horizontal
- Relação espaço-quantidade



Descrição:

55 caixas de fósforo vazias, agrupadas em quantidades de 1 a 10. as caixas foram agrupadas com durex ou papel colorido. Os números de 1 a 10, foram recortados de calendário e colados nas caixinhas.

Observação: Também se pode fazer o mesmo exercício com as caixinhas soltas.

Possibilidade de exploração:

- formar uma escadinha partindo de uma caixa, e acrescentar nas fileiras seguintes sempre uma caixa a mais, chegando até dez caixas.
- Posteriormente, formar a escada descendente partindo de dez caixinhas até chegar a uma.
- Colocar o numeral sobre a quantidade correspondente de caixinhas.
- Retirar a parte de dentro de todas as caixinhas e ordena-las, fazendo a seqüência de quantidade horizontal.

Atividade Complementar:

Fazer um jogo arranjando um marcador para cada participante (poderá ser uma tampinha colorida) e um dado. Colocar uma bandeirinha brasileira presa num palito e fixada a uma caixa de fósforos no alto do ábaco. Cada participante, à sua vez, joga o dado duas vezes: o primeiro resultado indica pontos positivos e o segundo pontos negativos, ou seja, pontos a serem subtraídos. Se o saldo for positivo, o jogador sobe os números correspondentes de degraus do ábaco, se for negativo

ESCOLHA UM TRIÂNGULO**Material:**

Em cartolina ou papelão, colocam-se figuras geométricas (círculos, quadrados, retângulos, triângulos, etc.) à frente de cada fila de crianças.

Formação:

2 colunas com igual número de crianças.

Ação:

Ao sinal, a 1ª de cada coluna irá até as figuras: fecha os olhos e retira todos os triângulos levando-os à professora. Marcará um ponto para seu partido.

A professora devolverá os triângulos ao lugar para que a 2ª criança possa fazer o mesmo e assim por diante até todas as crianças participarem.

JOGO CANTADO: SAQUINHO DE SURPRESAS

“Eis aqui, um saquinho / vejam como é bonitinho/ És capaz de adivinhar / O que dele retirar?”.

Material:

Um saquinho contendo vários objetos.

Ação:

As crianças são chamadas para identificar os objetos, pelo tato. Uma delas é convidada a fechar os olhos e retirar um objeto. As crianças cantam e esta deverá dizer qual objeto foi retirado.

ARRANJE UM PAR

Objetivo:

Coordenação motora ampla, atenção.

Metodologia:

De mãos dadas, formar pares, com exceção de um participante, que fica sozinho.

Desenvolvimento:

Correr aos pares, e a um sinal combinado, largar as mãos e procurar outro par. A criança sozinha deve aproveitar para arranjar um par.

BOLA AO TÚNEL

Objetivo:

Coordenação motora ampla, orientação temporal.

Metodologia:

Formar duas filas, com o mesmo número de elementos, que deverão permanecer em pé um atrás do outro com as pernas afastadas. Entrega-se uma bola no primeiro (1º) jogador de cada coluna.

Desenvolvimento:

A um sinal combinado, o primeiro jogador de cada grupo passa a bola por entre as pernas, entregando-a ao colega que estiver atrás, e assim sucessivamente. Quando o último jogador estiver de posse da bola, sai correndo e vai ocupar o lugar à frente da coluna, repetindo a ação do primeiro jogador. O jogo continua, vindo sempre para a frente o último jogador da coluna, enquanto os demais recuam. Será considerada vitoriosa a equipe cujo jogador inicial retornar, em primeiro lugar, à posição primitiva.

CHAMADA NA RODA**Objetivo:**

Coordenação viso-motora, atenção.

Formação inicial:

Formar um círculo; um participante fica no centro, segurando uma bola.

Desenvolvimento:

O jogador que estiver no centro diz o nome de uma criança do círculo, jogando-lhe a bola. A criança chamada deve pegar a bola antes que ela toque o chão. Se pegá-la, ela vai para o centro da roda. Se a bola cair, o jogador que estiver no centro aí permanece, tornando a jogar a bola para outra criança.

DESVIE DAS GARRAFAS**Objetivo:**

Coordenação visomotora, atenção, orientação espacial.

Formação inicial:

Colocar várias garrafas de plástico vazias uma ao lado da outra (espaço entre elas será maior ou menor, dependendo da habilidade dos participantes). Os jogadores formam duas filas, afastadas a vários metros das garrafas.

Desenvolvimento:

O primeiro jogador de cada coluna lança a bola, fazendo-a deslizar pelo chão, na direção do espaço existente entre duas garrafas. A bola não poderá tocar ou derrubar as garrafas: ela terá de ultrapassar as garrafas, passando pelo espaço entre uma e outra. O jogador que lançou a bola deverá, depois, pegá-la e entregá-la ao companheiro de trás que procede da mesma forma, e assim sucessivamente. Vence a equipe cujos jogadores que derrubarem o menor número de garrafas.

CORRIDA DA BOLA**Objetivo:**

Coordenação motora ampla, orientação temporal e orientação espacial.

Formação Inicial:

Marcar no chão duas linhas: uma de partida e alguns metros adiante, outra de chegada. Os participantes ficam um ao lado do outro, atrás da linha de partida.

Desenvolvimento:

Dado o sinal de início, a professora lança a bola, fazendo-a deslizar pelo chão na direção da linha de chegada, e todos os participantes correm de uma linha para outra. Serão vencedores os jogadores que conseguirem atravessar a linha de chegada antes da bola.

IDENTIFICAÇÃO**Participantes:**

Adulto e criança

Objetivos:

Desenvolvimento do pensamento simbólico, reconhecimento de imagens, enriquecimento do vocabulário e identificação

Material:

Livros e revistas ilustrados com gravuras atraentes e com perfeita nitidez.

Atividades:

Através de diálogo com a criança, procura-se leva-la a reconhecer imagens e a identificar os nomes das coisas. O adulto, por exemplo, mostra à criança gravuras de diferentes objetos, e pronuncia seus nomes, um a um, lenta e claramente.

Pode também pedir à criança que distinga cada um dos objetos, perguntando-lhe: Onde está o carro? A bola? O triciclo? Etc.

BAMBOLÊ**Participantes:**

Adultos e crianças

Objetivos:

Noções de espaço, coordenação psicomotora

Material:

Bambolê de plástico ou vime

Atividades:

Este jogo consiste em que ambos se coloquem dentro do bambolê e depois tentem se movimentar com ele. Ou então, um fica fora e outro dentro, rodando o bambolê na cintura. Podem ser exploradas muitas outras maneiras de utilizar este brinquedo.

OS BASTÕES

Participantes: adultos e pequeno grupo de crianças

Objetivos: coordenação psicomotora, simbolização

Material:

Bastões de 1,20m de comprimento, que podem ser cabos de vassoura ou invólucros cilíndricos utilizados para guardar papéis como plantas de edifícios, desenhos etc.; poderão ser de madeira, de plástico ou de papelão, sendo um para cada criança.

Atividades: cada criança brinca com seu bastão, explorando livremente todas as possibilidades que este lhe oferece. Pode-se sugerir que “andem a cavalo pelo campo”, que “subam uma montanha apoiados em seus bastões” etc.

SALTAR POCINHAS

Participantes:

Adulto e pequeno grupo de crianças

Objetivos:

Coordenação psicomotora, noções de espaço.

Material:

Cordas curtas, macias, uma para cada criança.

Atividades:

Colocam-se cordas no chão, formando “pocinhas” de diferentes tamanhos, algumas delas separadas por distancias compatíveis com o alcance do passo das crianças.

Pede-se que elas “atrassem as poças sem molhar os pés”. Pode-se formar poças de diferentes formatos, para que a criança possa descobrir por onde vai ser possível atravessa-las.

JOGOS PARA CRIANÇAS DE 0 A 02 ANOS

CADEIRAS DE BALANÇO

- a) Descrição da atividade-participante: Adulto e criança-atividade: O adulto, de pé com as pernas afastadas, formando um arco, segura com firmeza por baixo dos braços e entrelaçando as mãos. Balança a criança para frente e para trás.
- b) Material: Uma cadeira de balanço.
- c) Fatores Psicomotores – Tonicidade: A criança se encontra no estado de tensão em relação a cair com a perda de estabilidade, através das noções do corpo, estímulos e trabalhando o contato corporal. Equilibrações – procura estabilidade para não cair.

SERRA, SERRA, SERRADOR

- a) Descrição da atividade: O adulto senta-se, colocando a criança em seu colo, sentada e virada para ele. Canta, cadenciadamente, a canção infantil: “Serra, serra, serrador, serra o papo do vovô, que ele é muito falador”, e enquanto canta, balança-se com a criança para frente e para trás.
- b) Material: Nenhum
- c) Fatores Psicomotores :

Tonicidade: O movimento dos membros superiores, movimento de soltura.

Equilibração: trabalho dando suporte a resposta motora para controle do seu corpo à Força gravitacional.

Noção do corpo – a contato corporal.

JOGOS PARA CRIANÇAS DE 02 A 03 ANOS

ONDE ESTÁ A OUTRA PARTE?

- a) Descrição da atividade: participantes, adultos e crianças, apresenta-se o painel à criança, motivando-a a explorá-lo até descobrir que pode tirar e por partes das figuras nele coladas.
- b) Material: Um painel feito de madeira ou plástico, com cavidades de formatos diferentes em que se possam inserir três figuras que se distinguem. Estas últimas são feitas com o mesmo material existente no painel. No desenho a esquerda a parte escura corresponde à parte da figura a ser encaixada.
- c) Fatores Psicomotores:
- Tonicidade – começa a realizar atividades mais elaboradas, função auto coordenação visomotora.
 - Equilibração – sustenta em diferentes situações, com domínio do controle da porteira.
 - Noção do corpo – percepção de posições diferenciadas que assume no espaço.
 - Estrutura Espacial – localiza objetos.

EMPILHAR

- a) Descrição de atividades: Adulto e criança empilham os objetos. Em se tratando de criança bem pequena, empilha-se apenas um objeto sobre outro. A “torre” irá crescendo, de acordo com as potencialidades do desenvolvimento de cada criança. A criança tanto poderá imitar o adulto quanto construir com ele uma mesma torre.
- b) Material: blocos, caixas, cubos e outros objetos que possam ser empilhados.
- c) Fatores Psicomotores:
- Tonicidade – imita movimentos, possui coordenação psicomotora.
 - Equilibração – controle de postura e de movimento de locomoção.
 - Noção de corpo – adaptação dos seus movimentos a determinados objetos.
 - Estrutura Espacial – movimenta os objetos.