

ASSOCIAÇÃO JUINENSE DE ENSINO SUPERIOR DO VALE DO JURUENA
AJES
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA – ISE
CURSO: ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA

8,5

A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NA TERCEIRA SÉRIE DO
ENSINO FUNDAMENTAL

ÁUREA FERREIRA DOS REIS MUCUTA
aureamucuta@hotmail.com
Orientador: Ilso Fernandes do Carmo

ASSOCIAÇÃO JUINENSE DE ENSINO SUPERIOR DO VALE DO JURUENA
AJES
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA – ISE
CURSO: ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA

A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NA TERCEIRA SÉRIE DO
ENSINO FUNDAMENTAL

ÁUREA FERREIRA DOS REIS MUCUTA
aureamucuta@hotmail.com
Orientador: Ilso Fernandes do Carmo

*“Trabalho apresentado como exigência
parcial para a obtenção do título de
Especialização em Psicopedagogia”.*

ASSOCIAÇÃO JUINENSE DE ENSINO SUPERIOR DO VALE DO JURUENA
AJES
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA – ISE
CURSO: ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA

BANCA EXAMINADORA

ORIENTADOR

AGRADECIMENTO

A Deus, que é criador de todas as coisas e na sua infinita bondade me reveste de sabedoria; aos colegas de curso que durante essa caminhada construíram comigo caminhos sólidos a ser trilhados em busca de uma sociedade mais justa e solidária. A comunidade que direta ou indiretamente contribuiu para que pudesse colocar em prática os saberes acumulados historicamente.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a Laurita Evangelista, que durante toda a minha vida me ensinou saberes necessários à vida. AO meu esposo João Mucuta, que durante esse momento me incentivou para que eu pudesse realizar mais esse objetivo. E de modo especial aos meus filhos Éder, Erlan e Eron que fizeram me realizar mais esse sonho possível.

Aos professores e mestres e de forma especial ao professor Ilso Fernandes do Carmo orientador desse trabalho monográfico.

ESCOLA

Escola é...

É lugar onde se faz amigos.

Não se trata só de prédios, salas, quadros,

Programas, horários, conceitos...

Escola é, sobretudo, gente...

Gente que trabalha, que estuda,

Que alegre, se conhece, se estima.

O aluno é gente,

O professor é gente,

O coordenador é gente,

O diretor é gente.

E a escola será cada vez melhor

Na medida em que cada um se comporte

Como colega, amigo, irmão.

Nada de “ilha cercada de gente por todos os lados”.

Nada de conviver com as pessoas e depois descobrir que

Não tem amizade a ninguém,

Nada de ser como tijolo que forma a parede,

Indiferente, frio, só.

Importante na escola não é só estudar,

Não é só trabalhar,

É também criar laços, criar laços de amizade,

É criar ambiente de camaradagem,

É conviver, é se “amarrar nela”!

Ora, é lógico...

Numa escola assim vai ser fácil

Estudar, trabalhar, crescer,

Fazer amigos educar-se, ser feliz.

É por aqui que nós podemos começar a melhorar o mundo.

(PAULO FREIRE).

RESUMO

As discussões sobre a brincadeira e jogos vêm crescendo no atual contexto escolar, ampliando as possibilidades do aluno aprender através de uma prática significativa, contextualizada e dinâmica. Nesse trabalho monográfico enfatiza-se a importância das brincadeiras e dos jogos no desenvolvimento cognitivo, físico e psicossocial dos alunos e a relevância do jogo no processo educacional, ampliando as possibilidades da criança aprender a partir de atividades lúdicas, da afetividade, da sociabilidade, na evolução de sua inteligência, e da própria experiência que o aluno trás do seu cotidiano. Percebe-se que é preciso que o educador tenha essa visão, que na atualidade não é mais possível ensinar a partir do quadro negro e giz, e ainda respeitar na escola a cada etapa e nível de desenvolvimento infantil. Nesse contexto percebe-se que as brincadeiras e os jogos devem ser bem planejados e que os professores devem ter objetivos claros e definidos, tendo os como instrumentos de aprendizagem para assegurar aos alunos o direito de aprender e suceder na escola de forma significativa. Piaget e Vigotsky nesse contexto contribuem transcrevendo como a criança avança da fase egocêntrica a heterônoma da sua evolução moral e social, enfatizando que primeiramente as brincadeiras e os jogos devem contemplar a atmosfera da alegria, da emoção, do prazer, da liberdade, da espontaneidade e somente depois a tomada de consciência do valor pedagógico. A atividade lúdica, portanto no ensino fundamental não pode ser encarada como secundária, deve, sobretudo obter lugar de destaque na escola, a fim que os educandos sintam o prazer de ir, permanecer e

sucedem na mesma. É com base nesses novos paradigmas educacionais que esse trabalho monográfico fundamentado na pesquisa bibliográfica e de campo realizada com os alunos da 3ª série da escola Manuel Bandeira, abordará a importância das brincadeiras e jogos na construção do conhecimento dos alunos de 1ª a 4ª séries do Ensino Fundamental, enfatizando no capítulo o conceito de brincadeiras e jogos; Capítulo II Os jogos no desenvolvimento e na formação da criança; III - O jogo como recurso pedagógico na alfabetização, objetivando disponibilizar conhecimentos teóricos práticos para ampliar os conceitos sobre a importância das brincadeiras e jogos na aprendizagem escolar.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
I – CONCEITOS DE BRINCADEIRA E JOGOS.....	12
II – OS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO E NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA.....	17
2.1 Fases do Desenvolvimento Psicogenético.....	18
2.1.1.Fase Sensório-Motora – 1 A 2 Anos Aproximadamente.....	18
2.1.2. Fase Pré-Operatória -2 A 5/6 Anos Aproximadamente.....	18
2.1.3. Fase Das Operações Concretas — 7/11 anos aproximadamente/ Aparece a cooperação social nos jogos.....	19
2.1.4.Fase das Operações Formais — 11/12 anos aproximadamente.....	19
III – O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA TERCEIRA SÉRIE.....	20
3.1. Orientações Metodológicas.....	21
3.2. O Papel do Educador.....	21
3.3. O Resgate do Jogo e das Brincadeiras na Vida da Criança.....	22
3.4. Orientação Metodológica.....	23
3.5. A Avaliação.....	24
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	25
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	28
ANEXOS.....	30

INTRODUÇÃO

O trabalho com jogos e brincadeiras no Ensino fundamental de 1^a a 4^a séries, tem sido nos últimos anos objeto de estudo e pesquisa para os envolvidos no processo ensino aprendizagem.

Considerados grandes aliados na construção da socialização, percepção e no desenvolvimento lógico-matemático, considera que as inteligências múltiplas, vêm-se constituindo valiosos meios para favorecer a construção dos conhecimentos. a construção do conhecimento acontece a partir de mecanismos de interação que oferecem como resultados as abstrações e as generalizações construídas e dependentes e um processo de regulações sistemáticas, não voltadas às ações das crianças, mas as leituras, coordenações e respostas oferecidas por elas e passíveis de serem observadas sendo assim a ação da criança sobre o ambiente, os objetos e os seres que cercam, permiti-lhes fazer novas de descobertas e apropriar-se de novos conhecimentos.

Sabe-se que os jogos e as brincadeiras possibilitam aos alunos incorporarem novos valores, nas quais fundamentam-se no o respeito às diferenças individuais, o trabalho em equipe, as convivências democráticas inseridos; o respeito à pluralidade cultural; utilizando diferentes tipos de linguagem, garantindo ao educando aprender a partir daquilo que já sabe, isto implica em assumir por parte do professor uma nova postura em relação à prática educativa, na qual a mesma hoje

Não pode ser concebida apenas como conteúdista, fragmentada e distante da realidade dos alunos.

Frente a esse contexto a escola de hoje tem buscado novas formas de ensinar, entre as quais as brincadeiras e os jogos já se encontram mais presentes na prática educativa. Estas por vez tornam-se mais significativas mais próximas a realidade dos alunos, facilitando assim o processo ensino-aprendizagem, procurando de forma direta suprir as necessidades dos educandos, cabendo ao professor torná-la dinâmica, reflexiva, a partir do que o aluno já sabe.

Percebe-se então que as novas exigências educacionais não admitem que o processo ensino-aprendizagem se dê por cópia, memorização, o que possibilitava aos alunos apenas produzir conhecimentos a partir das suas insignificantes com, desconsiderando, todo conhecimento prévio adquirido no círculo da sua cultura, considerando-os como seres incapazes de produzirem conhecimentos antes mesmo de entrarem na escola,

A escola de hoje deve garantir aos educandos aprenderem através do lúdico, jogos, brincadeiras, cantigas de roda, músicas já conhecidas, textos reflexivos, pinturas, análise de imagens e outros, que são considerados como instrumentos pedagógicos facilitadores de processo ensino-aprendizagem, pois, possibilitam ao aluno desenvolver a ação criadora, problematizar situações reais e encontrar soluções conjuntas para os desafios propostos.

Emília Ferreiro propõe aos professores que ensinem aos alunos através de atividades desafiadoras, que os levam a pensar, entrar em conflito com o objeto de conhecimento, avançar em suas hipóteses, porque os alunos já sabem ler, escrever, contar histórias, criar regras para as brincadeiras e jogos, fazer agrupamentos e escolhas, contar, somar, subtrair, multiplicar, dividir através das brincadeiras de amarelinha, do jogo de bola de gude, da venda de picolés e de outras situações que envolvam a vida prática social.

É nesse parâmetro que Vigotsky e Piaget afirmam que os jogos e as brincadeiras permitem às crianças além dos jogos simbólicos, viverem num espaço de solidariedade onde se pode falar, pensar, comunicar-se, fazer-se compreender, expressar sonhos, desejos, valores e necessidades, respeitar as individualidades e adquirir autonomia para participar do exercício da cidadania e das grandes tomadas

de decisões sociais. *Noção de justiça e o respeito às regras, têm que ser construídos pelo indivíduo por meio da experiência de suas interações com o mundo. (PIAGET, 1994:106)*

Buscando subsidiar a ação educativa, a fim que a escola passe oferecer uma educação criativa, dinâmica, responsável e comprometida com a aprendizagem dos educandos, o trabalho de pesquisa científica apresentado tem por objetivo disponibilizar informações necessárias sobre como ensinar utilizando brincadeiras e jogos, enraizados na proposta de Lênin Vigotsky, Jean Piaget, Emília Ferreiro, Maria Montessori, Freinet e outros autores que acreditam que é possível aprender brincando.

É nesse sentido que o referido trabalho monográfico aborda em seus capítulos: Capítulo I Conceitos de Brincadeiras e Jogos ; Capítulo II- Os Jogos no Desenvolvimento e na Formação da Criança; Capítulo III- O Jogo como Recurso Pedagógico na terceira série ;Considerações finais; Referencia bibliográfica e anexos;

I – CONCEITOS DE BRINCADEIRA E JOGOS

O desenvolvimento da criança além dos estágios biológicos e cognitivos, também acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo.

Sua maneira de assimilar (transforma o meio para que este adapte às suas necessidades) e de acomodar - (mudar a si mesma para adaptar-se ao meio) deverá ser sempre através do jogo. Portanto, a atividade escolar deverá ser uma forma de lazer e de trabalho para as crianças na terceira série do ensino fundamental. .

As brincadeiras e os jogos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo ensino-aprendizagem. A criança aprende melhor brincando e todos os conteúdos podem ser ensinados através de brincadeiras e jogos, em atividades predominantemente lúdicas não existe nada que a criança precise saber que não possa aprender brincando. As atividades de brincar/ jogar terão sempre objetivos didático-pedagógicos e visarão a propiciar o desenvolvimento integral do educando.

Se alguma coisa não é passível de transformar-se em um jogo (problema-desafio), certamente não será útil para a criança nesse momento. Para PIAGET (1958), os jogos tomam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a

reconstruir objetos, reinventar coisas, o que exige uma adaptação mais completa, numa síntese progressiva da assimilação com a acomodação. E conclui:

“Os métodos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil”. (PIAGET, 1994:158).

A atividade lúdica, na busca de novos conhecimentos, exige do educando uma ação ativa, indagadora, reflexiva, desvendadora, socializadora, criativa, relações estas, que constituem a essência psicogenética da educação lúdica (evolução psíquica e genética da criança através do jogo), em total oposição à passividade, submissão, alienação, irreflexão, condicionamento da pedagogia dominadora.

O jogo, portanto representa sempre uma situação-problema a ser resolvida pela criança, e a solução deve ser construída por ela mesma, de forma criadora e inteligente.

Segundo Vigotsky (1984), a realidade assume um papel junto ao mecanismo psicológico da imaginação e da atividade criadora que com ela se relaciona, e este mecanismo pode ser mais bem compreendido a partir das diferentes formas de vinculação existentes entre a fantasia e o real na conduta humana.

A primeira se manifesta no fato de que a imaginação não cria nada que não seja tomada da experiência vivida, ou seja, a base da criação é a realidade.

A segunda forma de vinculação amplia e ressignifica a anterior ao chamar a atenção para as vinculações existentes entre os produtos preparados pela fantasia e determinados fenômenos complexos da realidade.

A essência dessa construção reside na combinação pela fantasia de elementos da realidade adquiridos não pela experiência direta do sujeito, mas pela experiência alheias ou sociais, adquiridas através de relatos, descrições etc. Assim, a experiência se apóia na imaginação, uma vez que depende da capacidade do sujeito de imaginar algo que não viveu.

A terceira forma refere-se ao enlace emocional entre a fantasia e a realidade, que pode manifestar de duas formas: de um lado, os sentimentos

influenciam a imaginação e de outro, ao contrário é a imaginação que influi nos sentimentos.

No primeiro caso, as imagens se combinam reciprocamente, não porque percebemos entre elas relações de semelhança, mas sim, porque possuem um tom de afetivo comum.

No segundo caso, a fantasia empresta uma linguagem interior aos sentimentos a partir da seleção de alguns elementos da realidade, que combinados, respondem aos estados de ânimo interior dos sujeitos e não a lógica exterior contida nestas imagens.

Nesse sentido, Vigotsky (1984), chama a atenção para o fato de que sentindo e pensando movem a criação humana.

A quarta forma está relacionada entre a realidade e a imaginação e consiste no fato de que a nova criação pode representar algo completamente novo, não existente na experiência do homem, nem semelhante a nenhum outro objeto real, porém, ao se materializar esta imagem, convertida em objeto, começa a existir realmente no mundo, exigindo novas organizações e influenciando os demais objetos.

Frente a essas colocações, percebe-se que a discussão em torno da imaginação, da capacidade criadora nos remete a pensar acerca das especificidades do mundo das brincadeiras, no qual segundo Vigotsky, as crianças pequenas se envolvem em um mundo ilusório e imaginário, onde os desejos não realizáveis podem ser realizados.

Vigotsky (1984) deixa claro que a brincadeira é a atividade predominante e constitui fonte de desenvolvimento ao criar zonas de desenvolvimento proximal, ao promover uma situação imaginativa por meio da atividade livre, a criança desenvolve a iniciativa, expressa em seus desejos e internaliza as regras sociais.

Nesse sentido, as concepções sociointeracionistas partem do pressuposto de que a criança aprende e desenvolve suas estruturas cognitivas ao lidar com o jogo de regra, sendo assim, o jogo promove o desenvolvimento, porque está impregnado de aprendizagem, permitindo a apreensão dos conteúdos porque

colocam os sujeitos diante da impossibilidade de resolver, na prática, as suas necessidades psicológicas.

Os jogos e as brincadeiras passam a ser visto como conhecimento feito e também se fazendo. É educativo, e exige o seu uso de modo intencional e, sendo assim, requer um plano de ação que permita a aprendizagem de conceitos matemáticos e culturais; sendo assumido com a finalidade de desenvolver habilidades de resolução de problemas, possibilitando ao aluno a oportunidade de estabelecer novas relações sociais a partir do que já sabe.

“Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo”. (KISHIMOTO, 1998:22).

Em síntese, pode-se dizer que a educação lúdica integra na sua essência uma concepção teórica profunda e uma cooperação prática atuante e concreta, tendo por objetivo segundo KISHIMOTO (1998:34):

- A estimulação das relações cognitivas (desenvolvimento da inteligência), afetivas, verbais, psicomotoras, sociais;
- A mediação socializadora do conhecimento;
- A provocação para uma reação ativa crítica e criativa dos educandos.

Nesse sentido os jogos fazem parte do ato de educar a partir do conhecimento prévio da criança, sendo um compromisso consciente, intencional e modificador da sociedade.

Para atingir esse fim, é preciso que os educadores repensem o conteúdo e a sua prática pedagógica, substituindo a rigidez, a passividade pela vida, pela alegria, pelo entusiasmo de aprender, pela maneira de ver, pensar, compreender e reconstruir o conhecimento.

Assim sendo, o planejar deve ter quatro características:

- Para quem?
- O quê?
- Para quê?

— Como fazer?

II – OS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO E NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA

Segundo a teoria psicogenética em cada etapa de seu desenvolvimento a criança tem esquemas específicos para assimilar as diversas situações que estão inseridas no seu meio (abordagem da realidade). Entre 2 e os de 5/6 anos aproximadamente, a criança usa o esquema do jogo simbólico, relacionando-se com o mundo eminentemente através da fantasia, do “faz-de-conta”, na qual Piaget denomina de fase pré-operatória. Nessa fase, os jogos são barulhentos e movimentados e a criança já brinca utilizando a linguagem.

Após os 6 anos, até 11/12 anos, é que a criança usará os esquemas operatórios do pensamento, as classes e ordens, sendo capaz de relacionar-se com o mundo através dos jogos com regras, as leis, das coleções e das construções.

Os jogos, assim como qualquer outra atividade, permite a relação entre desenvolvimentos cognitivos , afetivos e psicossocial, nas quais possibilitam as crianças elaborarem hipóteses de conhecimento, trabalhar em equipe, respeitar as diferenças individuais , ajustando o desenvolvimento ao cognitivo .

Diante desse contexto o professor deverá conhecer e adequar as suas ações educativas respeitando a cada estágio de desenvolvimento.

Possuindo estes conhecimentos, o professor poderá selecionar, organizar e graduar as atividades lúdicas adequadas à criança, de acordo com sua faixa etária, necessidades, interesses com a sua fase de desenvolvimento cognitivo.

2.1. FASES DO DESENVOLVIMENTO PSICOGENÉTICO

Piaget (1994) cita quatro fases de desenvolvimento psicogenético da criança e, paralelos a estas, amplos estágios no desenvolvimento do conhecimento infantil sobre as regras do jogo e das brincadeiras:

2.1.1. FASE SENSÓRIO-MOTORA – 1 A 2 ANOS APROXIMADAMENTE

Nesse estágio, a criança não apresenta nenhuma noção de regras,brinca consigo mesma, de acordo com o seu hábito e desejo. A atividade é individual não é social.

Os objetivos são apenas para serem exploradas, as regras deixam de ser vistas como absolutas e imutáveis podem ser mudadas desde que haja concordância de todos.

O prazer da criança advém da manipulação motora ou muscular dos objetos não há evidência de uma consciência do jogo no sentido social.

2.1.2. FASE PRÉ-OPERATÓRIA -2 A 5/6 ANOS APROXIMADAMENTE

Estágio Egocêntrico: Jogos Simbólicos

Em geral, as crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a querer jogar com outras pessoas, de preferência com crianças mais velhas.

As crianças mais novas começam a imitar o jogo das crianças mais velhas, mas, cognitivamente egocêntricas, elas brincam com elas mesmas. Esse estágio é caracterizado por monólogos coletivos (a criança fala sozinha e dialoga como se estivesse com outras crianças) não-sociais (egocêntricos). Sua brincadeira em grupo é caracterizada pela falta de qualquer interação social ou de verdadeira cooperação, porque ainda não possui autonomia de raciocínio.As crianças acreditam que todos os jogadores podem vencer. As regras dos jogos são percebidas como fixas e o respeito por elas é unilateral.Do ponto de vista social, o egocentrismo e o jogo isolado, que parecem ser como não-sociais, na verdade representam um avanço em relação ao comportamento do estágio anterior.

2.1.3. FASE DAS OPERAÇÕES CONCRETAS — 7/11 ANOS APROXIMADAMENTE/ APARECE À COOPERAÇÃO SOCIAL NOS JOGOS.

Há uma nítida compreensão das regras do jogo pela criança que passa então a ter o objetivo de “vencer”. Começa a compreender a importância das regras para um jogo correto.

Surge a ênfase na vitória - “Vencer” - (sentido competitivo). Nesse esforço para vencer, as crianças gastarão mais tempo discutindo as regras do jogo do que jogando realmente.

É a fase dos jogos com regras - futebol, damas, etc.

2.1.4. FASE DAS OPERAÇÕES FORMAIS — 11/12 ANOS APROXIMADAMENTE

Nessa fase, a maioria das crianças constrói uma compreensão de regras relativamente sofisticadas. As regras do jogo passam a ser vistas como fixas, mas podem ser mudadas a qualquer momento mediante acordo mútuo.

Nessa etapa as regras são do conhecimento de todos e contam com o acordo de todos e os alunos reconhecem plenamente que as regras são necessárias para a cooperação na participação efetiva no jogo, sendo considerada como fase dos jogos mentais, das hipóteses e do planejamento.

III – O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA TERCEIRA SÉRIE

O jogo na perspectiva construtivista constitui-se num recurso pedagógico de inestimável valor na construção da escrita e da leitura, além de propiciar o desenvolvimento cognitivo (desenvolvimento da inteligência, social e moral da criança).

O jogo em sala de aula é uma ótima proposta pedagógica, porque propicia também a relação entre parceiros e grupos (interação social) e, nestas relações, é possível observar a diversidade de comportamentos das crianças para construírem estratégias para a vitória, como também as relações diante da derrota (desenvolvimento social).

Jogar com parceiros ou em grupo propicia a interação entre os mesmos (troca entre pares), o que é um fator de avanço cognitivo, pois durante o jogo a criança estabelece opiniões, conflitua-se com seus adversários e também reexamina seus conceitos, mudando suas hipóteses ou reformulando-as (desenvolvimento cognitivo).

Sendo assim, o jogo em equipes, em grupos, gera direitos e deveres, sugere hierarquias e valores e exige do aluno identificação com o grupo, ao mesmo tempo em que mantém sua individualidade, aprendendo a sobreviver com o indivíduo que convive e participe (desenvolvimento moral, cumprimento de normas, estabelecendo de regras): Autonomia, portanto, a melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto-expressão, ao conhecimento e à socialização através das

brincadeiras e dos jogos haja visto que dessa maneira a aprendizagem acontece de forma interessante e prazerosa.

Nessa perspectiva o professor deve ter claros os objetivos que pretende alcançar com as brincadeiras e o jogo, compreendendo para que tipo de aluno se aplica, que respostas espera alcançar dentro de cada nível, que aplicação fará com o resultado dos grupos (com o produto decorrente da atividade do jogo).

3.1. ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

A escola é um elemento de transformação da sociedade; sua função é contribuir junto com outras instâncias da vida social, para que essas transformações se efetivem.

Nesse sentido, o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas no sentido de que sua interação na sociedade seja construtiva.

Nessa linha de pensamento, a educação deve privilegiar o contexto sócio-econômico e cultural, reconhecendo as diferenças individuais existentes entre as crianças (e considerando os valores e o conhecimento prévio que as crianças já têm); ter a preocupação de proporcionar a todas as crianças um desenvolvimento integral e dinâmico (cognitivo, afetivo, lingüístico, social, moral e físico-motor), assim como a construção e o acesso aos conhecimentos socialmente disponíveis do mundo físico e social.

“Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo”. (KISHIMOTO, 1998:22).

A educação deve, portanto, instrumentalizar as crianças de forma a tornar possível a construção da sua autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação.

3.2. O PAPEL DO EDUCADOR.

Durante o jogo e as brincadeiras espontâneas, o educador deve ser um observador, papel nem sempre simples, já que existe geralmente um envolvimento afetivo com as crianças para realizar um diagnóstico, deve, portanto, respeitar a interpretação dada pelo grupo de crianças à regra do jogo espontâneo, constitui papel fundamental para conhecer sua realidade lúdica; por isso, o educador não deve intervir durante os eventos do jogo a não ser como mediador de conflitos, pois, as atitudes e a forma de participação ilustrarão o comportamento individual de cada criança e do grupo como um todo.

No jogo e nas brincadeiras dirigidas, a postura do educador varia. Antes de qualquer coisa, deve ser clara e breve na hora de explicar as regras do jogo proposto é o caso do xadrez, dama, boliche, quebra cabeça, trilha

Nessa perspectiva, o professor é mais do que orientador, ele deve ser um desafiador, colocando dificuldades progressivas nos jogos e brincadeiras, como uma forma de avançar nos seus propósitos de promover o desenvolvimento ou para fixar aprendizagens. Esse é o grande papel do professor enquanto educador lúdico e criativo.

3.3. O RESGATE DO JOGO E DAS BRINCADEIRAS NA VIDA DA CRIANÇA.

Recuperar as brincadeiras e os jogos do passado, de nossos pais e avós conhecê-los e trazê-los de volta constituem um material muito importante para o conhecimento e a preservação da nossa cultura, do nosso folclore.

Assim, como outras manifestações da cultura popular de um país os jogos sofrem constantes transformações por não estarem registrados de forma escrita e serem transmitidos de forma expressiva seja verbal ou gestualmente de uma geração para outra, eles correm o risco de desaparecer.

É evidente que alguns jogos não podem ser revividos, por não mais existirem condições de espaço para sua manifestação, outros, por sua natureza, contradizem profundamente as condições contemporâneas de algumas culturas, por exemplo, objetos de brincar muito agressivos, como o estilingue.

Compreender bem a natureza dos jogos e brincadeiras tradicionais é possível então, revivê-los transformando-os e adaptando-os as condições

contemporâneas (espaço, diferentes materiais didáticos, diversos veículos de comunicação etc.) sob a condição de preservar seu significado básico, assim como propriedade de extrair deles várias atividades para as crianças, tais como: o jogo de bola de gude, corda, amarelinha, cantigas de roda e outros.

Alguns aspectos são fundamentais para valorizá-los:

- Promover encontros com os avós, pais e filhos, a fim que contem e ensinem as crianças às brincadeiras e expor brinquedos da sua infância;
- Tornar um momento lúdico entre as diversas gerações e proporcionar a troca de experiências;
- Passar para os representantes do futuro a nossa herança de prazer, alegria para a vida e liberdade de pensamento e criação, para que eles tenham o poder de transformar o mundo tornando-o observador crítico e com a autoconfiança suficiente, para que brinquem com vida, com a seriedade de quem caminha com objetivos e luta para conquistá-los.

3.4. ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS.

1 - Quanto às regras do jogo

O importante é que a criança tenha oportunidade de construir suas próprias regras, sem fixar-se somente nas regras estabelecidas pelo social.

Os alunos de uma classe podem dividir -se em pequenos grupos de várias formas:

- a) Pelo desejo dos alunos As crianças se agrupam como querem, espontaneamente, de acordo com suas preferências.
- b) Pela decisão do professor.O professor organiza os grupos considerando os níveis psicogenéticos em que se encontram os alunos para um trabalho específico.
- c) Por sorteio (decisão aleatória) - É feito um sorteio para separar grupos fixos, fechados, e quando for preciso manejar rejeições de alguns alunos.

a) Com números: numeram-se os alunos de 1 a 5, por exemplo. Formarão um grupo todos os alunos que receberem o n° 1, outro com os de n° 2, e assim por diante.

b) Com nome de animais: coloca-se numa sacolinha fichinhas com nomes de animais (5/6 de cada animal). Cada criança sorteará um animal que representará. Sem dizer ao colega o animal que tirou, espera o sinal do professor para a identificação do grupo. O professor pedirá para as crianças procurarem a sua família através de gestos, mímicas, ruídos característicos dos animaizinhos que tiraram e assim se agruparem.

c) Com o nome de frutas, flores, times de futebol, etc.: colocam-se numa sacolinha fichinhas com os nomes repetidos 5/6 vezes, de acordo com o número de crianças e número de grupos pretendido, sendo que a criança sorteia sua ficha e procura os seus companheiros.

3.5. A AVALIAÇÃO

A avaliação, portanto deve ser contínua, qualitativa e diagnóstica. Todas as atividades desempenhadas pelo aluno deverão ser avaliadas e as dificuldades demonstradas devem ser registradas, para que o professor possa planejar a intervenção adequada, do saná-las em tempo hábil e a proposta em si, sua adequação à turma, e se o objetivo foi alcançado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A noção de brincadeira e jogos não nos remete à língua particular de uma ciência, mas a um uso cotidiano, assim, o essencial não é obedecer à lógica de uma designação científica dos fenômenos e, sim respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais.

Considerar que o jogo tem um sentido dentro de um contexto significa a emissão de uma hipótese, a aplicação de uma experiência ou de uma categoria fornecida pela sociedade, veiculada pela língua enquanto instrumento de cultura dessa sociedade.

Entende-se enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui, e expressa por meio da linguagem.

Em tempos passados, o jogo era visto como inútil como algo não-sério, já no romantismo aparece como algo sério e destinado a educar a criança.

Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida.

Sabe-se que o brinquedo, as brincadeiras e os jogos representam certas realidades, colocando a criança na presença de tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas, sendo caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria, pois, permite à criança brincar livremente, demonstrando satisfação.

Esse processo traz inúmeros efeitos positivos aos aspectos corporais, morais e sociais da criança. A escola é um elemento de transformação da sociedade; sua função é contribuir junto com outras instâncias da vida social, para que essas transformações se efetivem.

Nesse sentido, o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas no sentido de que sua interação na sociedade seja construtiva.

Segundo Piaget, as brincadeiras e os jogos não são apenas formas de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Para manter o seu equilíbrio com o seu mundo a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar.

Sabe-se que os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, porque através da manipulação de materiais variados, ela poderá reinventar as brincadeiras, os jogos, as regras, os objetos, sendo considerada uma ótima proposta pedagógica, porque proporcionam a relação entre parceiros e grupos, o que é um fator de avanço cognitivo, pois durante os jogos a criança estabelece decisões, experimenta sentimento de prazer ante o descobrimento do novo e suas possibilidades de invenção.

Foi através da perspectiva Piagetiana que o lúdico passou a ter valor educacional e que muitos educadores passaram a conceber as brincadeiras e os jogos como um instrumento importante e indispensável na prática educativa, principalmente nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Contudo, percebe-se ainda que nas instituições as brincadeiras e os jogos assumem caráter regrado, impossibilitando as crianças a fazerem novas descobertas.

É nesse contexto que as amplas discussões em torno dos estudos sobre brincadeiras e jogos tem avançado e tem possibilitado aos educadores uma séria reflexão sobre como ensinar a partir do lúdico, e como garantir aos educandos a aprender brincando; criando situações desafiadoras.

Tomar consciência desse processo requer, na verdade, mudanças em cada um de nós. Essas mudanças, porém, não acontecem de forma automática, são

necessárias vivências pessoais para resgatar e incorporar o espírito lúdico em nossas vidas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AQUINO, Júlio Gropra. **Indisciplina na escola**. São Paulo: Sumus, 1996.

DEWEY. **Filosofia e experiência democrática**. São Paulo: Edusp, 1989.

DIDONET, Vidal. **A Arte de Brincar e Fazer Brinquedo**. Brasília: Abril, 1982.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar**: crescer e aprender, o resgate do jogo. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 1998.

_____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Educação, 1998.

NICOLAU, Marieta Lúcia Machado. **A Educação Pré-Escolar**. 4. ed São Paulo: Ática, 1988.

PIAGET, Jean. **Psicologia da inteligência**. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1958.

PIAGET, Jean. **O juízo moral na criança**. São Paulo, Summus, 1994.

RODRIGUES, Maria. **Prática de educação física infantil**. 6. ed. São Paulo: Ícone, 1997.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 21. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

VIGOTSKY, Lênin. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

ANEXOS

Pesquisa de campo para elaboração de trabalho científico sobre a importância das brincadeiras e jogos na construção do conhecimento

Questionário

1) A sua professora trabalha com jogos e brincadeiras na sala de aula?

Sim ()

não()

2) Quais são as brincadeiras ou jogos que você mais brinca na escola?

() futebol

() amarelinha

() pega-pega

() pular corda

() baralho, quebra cabeça ou outros?

2) Você gosta das aulas de recreação e jogos?

Sim()

não()

3) Se a sua professora não deixasse você brincar, você acharia a escola e as aulas interessantes?

Sim()

não()

4) O que você aprende brincando?

() a respeitar os colegas e as regras do jogo

() a aceitar a vitória e a derrota

() a ajudar os colegas diante das suas dificuldades

() a ser sempre competitivo e individualista.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Após a aplicação do questionário com uma amostra de 25 alunos da terceira série, pode se perceber que os alunos demonstram imenso interesse pelas brincadeiras e jogos.

O trabalho realizado pelo professor possibilita que os alunos através dos jogos e brincadeiras construam valores tais como: respeito aos colegas, solidariedade, tornando –se mais autônomos e independentes.

Perguntado aos vinte e cinco alunos se gostam das aulas de recreação e jogos, 100% responderam que sim, o que demonstra o quanto à atividade lúdica é importante no desenvolvimento cognitivo, afetivo, físico e psíquico social.

Em se tratando das brincadeiras que mais brincam na e escola, todas foram citadas no questionário. Os meninos revelaram o interesse pelo futebol, enquanto as meninas optaram pelo pega-pega, pular corda e amarelinha.

Os 100% dos alunos afirmaram que se as brincadeiras e jogos não estivessem presentes na escola, as aulas seriam desinteressantes.

Um dos pontos mais positivos da pesquisa foi à conclusão de que todos alunos entrevistados afirmaram que a professora trabalha com atividades lúdicas, o que conclui que através da atividade lúdica o professor trás para a escola estratégias pedagógicas que tenham significados recreativos, facilitando o processo ensino aprendizagem e a aquisição e maturação de novos conhecimentos a partir do que os alunos já sabem.

Diante das informações obtidas, Compreende - se que a prática educativa deve, sobretudo, ser prazerosa, dinâmica e deve ter presentes aspectos lúdicos, permitindo as crianças Aprenderem brincando e a vivenciarem os melhores momentos da sua infância e aprender brincando.



Aula de recreação e jogos ministrada pela professora de Educação Física Maria José: alunos jogando futebol, conhecido como jogo de regra.



Brincadeira dança da cadeira: desenvolvendo a percepção, a atenção, movimentos corporais, espaciais. .



Corrida do saco: os alunos tiveram a oportunidade de desenvolver a lateralidade, o equilíbrio, a agilidade e compreender as regras dessa brincadeira.



Na sala de aula os alunos estão brincando de stop, desenvolvendo as habilidades cognitivas, a leitura a, a escrita e a sociabilidade.



Pulando corda. Este jogo é considerado espontâneo, pois permite alterações de regras.



Os alunos estão se organizando com autonomia fazendo a distribuição dos elementos em dois grupos para o jogo de queimada na aula de Educação Física.