

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA – LICENCIATURA

**JOGO E APRENDIZAGEM:
UMA PROPOSTA DE AÇÃO PEDAGÓGICA**

CRISTIANI BORGES DE MEDEIROS

Três Cachoeiras

2010

CRISTIANI BORGES DE MEDEIROS

JOGO E APRENDIZAGEM:

UMA PROPOSTA DE AÇÃO PEDAGÓGICA

Trabalho de Conclusão apresentado à Comissão de Graduação do Curso de Pedagogia – Licenciatura, da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Nilton Mullet Pereira

Três Cachoeiras

2010

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto
Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann
Pró-reitora de Graduação: Prof^a Valquiria Link Bassani
Diretor da Faculdade de Educação: Prof. Johannes Doll
Coordenadoras do Curso de Graduação em Pedagogia – Licenciatura na modalidade a distância/PEAD: Profas. Rosane Aragón de Nevado e Marie Jane Soares Carvalho

Ao concluir este trabalho gostaria de agradecer...

... às colegas Catiane, Sandra, Simone e Tamires, que dividiram comigo a ansiedade e a aflição ao longo do curso, as angústias durante o estágio e a elaboração deste TCC;

... à minha mãe Zenilda, mulher guerreira que me ensinou a lutar pelos meus sonhos e objetivos. Deixou-me em meio ao curso, mas sei que segue olhando por mim;

... à minha madrinha Rosane, que sempre me incentivou e foi mãe quando precisei;

... e principalmente às pessoas mais importantes da minha vida, meu marido Elton e minha filha Eduarda, que compreenderam meus momentos de stress e aflição me dando a força necessária para lutar por meus sonhos e objetivos.

... ao professor Nilton, e a tutora Andréia, orientadores deste TCC, que refletiram junto comigo, me deixando tranquila e confiante sobre minhas idéias;

... à todos que, de alguma forma contribuíram para concretização deste sonho...

... Muito Obrigada!

Não se trata de formar pessoas que se conheçam melhor apenas, mas de formar gente consciente em conhecer a humanidade e o mundo. É imprescindível que a educação desencadeie um processo de conhecimento de si, através dos valores humanos encontrados em cada indivíduo, possibilitando condições para que cada aluno e aluna encontrem, por suas referências internas e não apenas do mundo exterior e dos outros, o que ele ou ela de fato são em relação ao mundo, aos outros e a si próprio. (Elenor Kunz, 2004)

SUMÁRIO

1. RESUMO.....	6
2. INTRODUÇÃO.....	7
3. CONCEITO DE JOGO, BRINCADEIRA E BRINQUEDO.....	9
3.1 Estrutura e características do jogo.....	9
3.2 Classificação dos jogos.....	11
4. A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO APRENDIZADO INFANTIL.....	14
5. METODOLOGIA.....	18
5.1 Dia do Brinquedo.....	21
6. O JOGO NA SALA DE AULA.....	23
7. CONCLUSÃO.....	28
8. REFERÊNCIAS.....	30

RESUMO

Este trabalho é constituído por uma reflexão teórico prática sobre a função e a importância do jogo no processo de ensino aprendizagem e no desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança. Para as crianças, os jogos e brincadeiras estão repletos de desafios, experimentos e prazeres, trazendo em si a vivência de situações anteriormente vividas e a descoberta de novas possibilidades. O jogo permite que elas interajam, construam juntas a realidades vividas ou os objetos que passarão a fazer parte da sua trajetória e do seu mundo. Para realização deste trabalho foram realizadas pesquisas bibliográficas, utilizando principalmente os escritos de Adriana Friedmann (1996) e Tânia Fortuna (2000). A partir destas leituras percebi que os jogos influenciam não somente o aprendizado das crianças, mas também fazem com que elas se apropriem de regras indispensáveis para o convívio social. Além dos estudos de Friedmann, foram utilizados os dados colhidos durante a realização do meu estágio em uma turma de pré – escolar, composta por 13 alunos sendo 11 meninas e 2 meninos, na faixa etária de 5 anos, de uma escola municipal de ensino fundamental, no município de Três Cachoeiras. Através da relação entre a análise dos dados retirados de meu estágio e da revisão teórica realizada pude compreender que o jogo traz importantes contribuições para o desenvolvimento cognitivo e afetivo da criança. Construindo, transformando e desconstruindo, a criança expressa seu imaginário, seus problemas e permite aos educadores o diagnóstico de dificuldades, bem como o estímulo de sua imaginação, favorecendo seu desenvolvimento afetivo e intelectual. Desse modo o jogo pode ser entendido como uma atividade importante para a criança, pois coloca em movimento capacidades como a autonomia, a imaginação, a criatividade, a habilidade e a astúcia, entre outras.

Palavras - chave: Jogo. Aprendizagem. Prática pedagógica.

2. INTRODUÇÃO

Neste trabalho procurarei mostrar a importância e a função dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças.

O objetivo principal é identificar em textos de diversos autores como trabalhar com jogos e brincadeiras em sala de aula, como fazer que meu aluno aprenda através desta metodologia.

Evidentemente os jogos e brincadeiras mudaram muito ao longo dos tempos, mas o prazer de brincar ainda é o mesmo, por isso apresentarei neste trabalho as estruturas e características do jogo, como ele se classifica e a importância deste para o aprendizado infantil.

Em sala de aula através do jogo é possível observar o comportamento da criança em atividades físicas e mentais, e também as reações e emoções que o jogo provoca com as trocas mútuas e competições entre os envolvidos.

Realizando este trabalho, lembrei muito de minha infância, dos jogos e brincadeiras, e a importância que tiveram em meu desenvolvimento. Não eram utilizados na escola, brincávamos apenas na hora do recreio, de amarelinha, pula corda, esconde-esconde, pega-pega, jogo da velha... e estes me ajudaram na coordenação motora, me ensinaram regras, orientaram minha conduta pra ser honesta, me ensinaram também que na vida as vezes ganhamos e outras vezes perdemos, e precisamos aprender a lidar com isso.

Tudo isso é importante, porém, o que de mais importante aprendi com os jogos e brincadeira foi fazer amizades, algumas que duram até hoje.

Para este trabalho estudarei principalmente as escritas de Adriana Friedmann, Tânia Fortuna, Piaget e Vigotsky.

Vigotsky (1989, p. 117) explica que “no brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade”.

De acordo com Vigotsky, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, em que um comportamento pode adquirir significado. No brinquedo, a criança se comporta de forma mais avançada do que nas atividades da vida real. O brinquedo possibilita a criança, libertar-se das restrições que o mundo lhe impõe.

Nem sempre os jogos e brincadeiras são levados em conta pelo currículo escolar, aparecem apenas como recreação, e esta é a questão desta pesquisa, considerar os jogos infantis como recurso pedagógico e mostrar sua importância no processo de aprendizagem das crianças.

3. CONCEITO DE JOGO, BRINCADEIRA E BRINQUEDO

De acordo com o dicionário Aurélio on line e alguns autores estudados para este trabalho podemos definir jogo como divertimento submetido a regras flexíveis ou não e que buscam, através de estratégias, concluir alguma missão ou vencer o jogo, no caso de jogos competitivos.

Já brincadeira é definida como uma atividade lúdica, organizada livremente pela imaginação da própria criança. Elas podem brincar sozinhas ou acompanhadas por outras crianças e ou de adultos, desde que estes não façam imposições às regras, às ações, aos papéis, aos enredos e aos desfechos. Os adultos podem participar e sugerir, mas nunca interferir no sentido de descaracterizar a brincadeira, pois esta é a ação da criança.

O brinquedo é o próprio objeto com o qual as crianças brincam, é o suporte da brincadeira. Possibilita e estimula a representação de aspectos da realidade, pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais para que possam manipulá-los.

3.1 Estrutura e Características do Jogo.

De acordo com Friedmann há tempos é dito que brincar é importante, que é uma necessidade do ser humano, mas por quê? São muitas as respostas: além de se divertir a criança pode se expressar, descarregar as energias e a agressividade, interagir, se desenvolver, aprender. Porém, precisamos saber exatamente como a criança se desenvolve, como ela aprende, enfim, para que serve cada jogo.

Segundo Vigotsky, (1989) todo e qualquer processo de aprendizagem é de ensino-aprendizagem, incluindo aquele que aprende, aquele que ensina e a relação entre eles.

Vigotsky concebe a criança como um ser histórico e social. A criança se constrói nas relações e nas interações que estabelece com os outros. Nesse processo de interação, o jogo é um instrumento fundamental para o desenvolvimento e aprendizagem da criança.

A atividade lúdica infantil para Friedmann fornece informações importantes sobre a criança, suas emoções, nível linguístico, desempenho físico-motor, sua formação moral. Cabe ao professor ou ao adulto saber interpretar cada ação da criança.

[...] através da brincadeira a criança começa a permitir aos outros que tenham uma existência independente. De que outro modo a criança faz amigos (e inimigos)? A brincadeira fornece uma organização para a iniciação de relações emocionais e assim propicia o desenvolvimento de contatos sociais. Assim são inúmeros os jogos que funcionam como iscas para fisgar o interesse do aluno no ensino, promovendo a aprendizagem. Neste caso o brinquedo passa a ser visto como algo mais sério. (Winnicott, apud Fortuna, 2000, p.147-164)

O tempo destinado a brincadeira e ao jogo está cada vez mais escasso tanto dentro como fora da escola. Fora da escola o tempo da brincadeira é dividido com a televisão e outras tecnologias disponíveis, já na escola como os jogos não fazem parte do currículo, são utilizados apenas como recreação, “o jogo fica relegado ao pátio ou destinado a preencher os intervalos de tempo entre as aulas” (Friedmann, 1996).

Alguns educadores utilizam este tempo também para aprendizagem dos alunos, em meu estágio como trabalhei com o pré-escolar, me utilizei muito deste recurso com jogos como: bingo e pescaria de letras e números, jogo do bate-bate, e outras diversas brincadeiras.

Quanto ao espaço da brincadeira Friedmann lembra que antes, eram basicamente livres nas ruas, agora está cada vez mais limitado, com a violência dos dias de hoje, brincar na rua se tornou perigoso, as alternativas então são brincar dentro de casa, no pátio da escola e em alguns condomínios ou prédios oferecem um espaço destinado às crianças. Seja onde for, o importante é que o espaço destinado a este fim traga segurança para as crianças, já que elas transformam esses espaços para adaptá-los a sua brincadeira.

Friedmann afirma que a imaginação e a criatividade da criança podem chegar a criações incríveis de objetos para o jogo ou brincadeira, é o caso dos brinquedos feitos com materiais reciclados, restos de madeira, retalhos de tecidos, etc.

Apesar de toda imaginação, o consumo ainda fala mais alto, as empresas se preocupam cada vez mais com o aperfeiçoamento e segurança dos brinquedos, seja com materiais, cores, formas e tamanhos.

Segundo a autora alguns objetos podem influenciar a criança a brincar solitária, e esta é característica dos bebês e necessário para seu desenvolvimento. Já os brinquedos aparecem com mais frequência no período do pré-escolar. Os objetos de jogos como os de tabuleiro e bolas são utilizados em brincadeiras entre os cinco e os quatorze anos.

Para Friedmann precisa-se oportunizar as crianças momentos lúdicos de jogos e brincadeiras, na família, na escola e na sociedade como um todo, pois desenvolve-se nestes ambientes desde a mais tenra idade o esquema corporal e os movimentos. E é nessa interação com outras pessoas que o jogo acontece e assume suas características, e durante esta troca a criança pode experimentar e realizar ações que lhe dê mais ou menos prazer.

Friedmann também afirma que em alguns casos a criança pode também brincar sozinha, comportamento comum nos pequenos mais egocêntricos e em crianças com algum distúrbio emocional, e em ambos os casos as crianças brincam com sons, palavras, espaço e também com o próprio corpo, fazendo com que o objeto ou a brincadeira ganhe vida e se torne parceiro da criança.

3.2 Classificação dos jogos

Friedmann diz que para entender a concepção piagetiana sobre o jogo, é preciso compreender os conceitos de *acomodação* que é o reconhecimento de uma informação, através daquela já construída, reelaborando-a e *assimilação*, que é a interpretação de uma informação nova. Estes processos permitem o que Piaget nomeou de *equilibração* e que aparecem em todas as fases do desenvolvimento.

Kishimoto (1998,p.43), ao citar Vigotsky, relata que há dois elementos importantes na brincadeira infantil: a situação imaginária e as regras. Em uma ponta, encontra-se o jogo de papéis com regras implícitas e, em outra, o jogo de regras com regras explícitas. Há um processo que vai das situações imaginárias explícitas, com regras implícitas, as situações implícitas, com regras explícitas. Por exemplo: a criança imita um motorista de trem que vai de um lugar para o outro, mudando o roteiro conforme regras implícitas. No jogo de futebol, as regras são explícitas, mas a situação varia conforme a estratégia adotada pelos participantes.

Ainda segundo Vigotsky, a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Estas características estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, sejam elas tradicionais, de faz-de-conta, de regras e pode aparecer também, no desenho como atividade lúdica.

O jogo pode ser entendido como uma atividade infantil em que as crianças colocam em movimento capacidades como a autonomia, a imaginação, a criatividade, a habilidade e a astúcia, entre outras.

Conforme Adriana Friedmann, Piaget elaborou uma classificação baseada na evolução de estruturas mentais. Existem três formas básicas que caracterizam a evolução do jogo na criança que são paralelas aos três estágios de desenvolvimento.

Jogo de Exercício: Esses jogos caracterizam a etapa que vai do nascimento até o aparecimento da linguagem, apesar de reaparecerem durante toda a infância. O jogo surge primeiro, sob a forma de exercícios simples, cuja finalidade é o próprio prazer do funcionamento. Esses exercícios caracterizam-se pela repetição de gestos e de movimentos simples e têm valor exploratório, sendo que estão presentes até o momento em que a criança começa a caminhar. Esses jogos podem se dividir em duas categorias:

- Jogos de exercícios sensório-motor: A esta categoria pertencem todos os jogos sensório-motor (exceto os rituais lúdicos) como puxar um barbante, empurrar um carrinho, etc. Estes jogos deixam reflexo também na fase adulta como andar de bicicleta, moto ou carro.

- Jogos de exercício do pensamento: É o ato de fazer perguntas pelo simples prazer de perguntar: Por quê?

Jogo Simbólico: O jogo simbólico surge entre os 2 e os 6 anos de idade no mesmo tempo em que a linguagem. É uma representação da realidade da criança onde as brincadeiras, imitará a vida adulta. Encontra-se na maioria das brincadeiras das crianças e são nessas atividades que ela traz seus interesses específicos, ela representa o meio em que vive.

O jogo pode ser de ficção ou de imitação, tanto no que diz respeito à transformação de objetos quanto ao desempenho de papéis. Sua função consiste em assimilar a realidade, fazendo distorções e transposições. É através do faz-de-conta que a criança realiza sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. O jogo

simbólico é também um meio de auto-expressão ao reproduzir papéis de pai, mãe, professor, aluno..., a criança imita situações da vida real. Aquele que brinca dá novos significados aos objetos, pessoas, ações e fatos.

Os jogos simbólicos caracterizam-se pela assimilação deformante (PIAGET, 1945). Deformante porque nessa situação a realidade (social, física, etc) é assimilada por analogia, como a criança pode ou deseja, isso é, o significado que ela dá para os conteúdos de suas ações, quando joga, são deformações – maiores ou não – dos significados correspondentes na vida social ou física. Graças a isto pode compreender as coisas, afetivas ou cognitivamente, segundo os limites do seu sistema cognitivo. (PIAGET, apud Oliveira, p.5)

Jogo de Regras: Manifestam-se entre os 4 e 7 anos e se desenvolvem entre os 7 e os 12 anos. Aos 7 anos, a criança deixa o jogo egocêntrico, substituindo-o por uma atividade mais socializada, em que as regras têm uma aplicação efetiva e na qual as relações de cooperação entre os jogadores são fundamentais.

Os jogos de regras são combinações sensório-motoras (corridas, jogo de bola) ou intelectuais (cartas, xadrez) com competição dos indivíduos e regulamentadas por um código transmitido de geração ou por acordos. Há dois casos de regras:

- Regras transmitidas – nos jogos que se tornam institucionais, diferentes realidades sociais se impõem por pressão de sucessivas gerações, como o jogo de bola de gude.

- Regras espontâneas – vem da socialização dos jogos de exercícios simples ou dos jogos simbólicos. São jogos de natureza contratual e momentânea.

O jogo de regras herda dos jogos de exercícios a regularidade, ou seja, o como fazer, uma vez que o jogo de regras se realiza sempre do mesmo modo, até que modifiquem as regras.

4. A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO APRENDIZADO INFANTIL

A infância é uma alegria vivida, ou ausente, durante os primeiros anos de vida de cada um. Uma grande alegria que só recentemente foi tomada em consideração e reconhecida pela maioria das instituições que se ocupam da infância.

De acordo com Friedmann todo jogo é uma atividade livre, uma atividade fictícia no real ou no imaginário, mas principalmente uma atividade de momento, é necessário compreender que no brinquedo as crianças se envolvem em um mundo imaginário, onde os desejos não realizáveis podem ser realizados.

Segundo a autora, valoriza-se o tempo do jogo através de um objetivo de trabalho e desconsidera-se o valor próprio dos jogos e brinquedos. O elemento essencial da atividade lúdica é sua magia, onde tudo pode se representar para a criança sem nenhum outro limite que o da sua imaginação.

Para as crianças, os jogos e brincadeiras estão repletos de desafios, experimentos e prazeres, e trazem consigo a vivência de alguma situação anterior, a descoberta de novas faces e possibilidades de algo conhecido ou a resolução de uma com as outras, elas interagem de tal forma que constroem juntas realidades vividas ou objetos que passarão a fazer parte da sua trajetória e do seu mundo.

Friedmann afirma que a brincadeira não é folga, atividade gratuita, ou um simples momento que inicia o condicionamento de uma informação nova, qualquer jogo, brincadeira ou atividade realizada pela criança, há seriedade do ponto de vista delas em relação ao que fazem independente da característica lúdica que reveste a situação. O adulto, muitas vezes desconsidera o quanto as crianças se empenham para representar com os brinquedos situações vividas no dia-a-dia. Em uma brincadeira livre durante o estágio, por exemplo, uma aluna brigou com a coleguinha representando uma briga do pai com a mãe.

Durante jogo, segundo Friedmann a criança se desenvolve a interação social, ela pode aceitar ou discordar das regras. Assim o jogo oferece possibilidades de negociações, soluções de problemas, criação de estratégias... Este desenvolvimento social junto com o programa escolar é fundamental para o desenvolvimento moral e cognitivo da criança.

A criança compensa ludicamente suas experiências ao reviver uma situação que a tenha desgostado, ela sente poder revidar o que lhe fizeram, transforma o acontecimento de acordo com seus desejos. Além da incorporação progressiva de papéis sociais e da maior semelhança nas condutas imitativas, neste nível de desenvolvimento dos jogos, a criança já não se satisfaz em brincar sozinha. Do ponto de vista infantil, há seriedade, alegria, esforço e interesse durante o brincar. Esse esforço é tão intenso que às vezes ela fica concentrada na atividade e nem escuta quando alguém a chama.

Considera-se brincadeira como parte da cultura popular, a brincadeira infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudanças e universalidade. Não se conhece a origem da amarelinha, do pião, das parlendas... Sabe-se apenas que provêm de práticas abandonadas por adultos, seus criadores são anônimos. Povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinar pipa, jogar pedrinhas, e até hoje crianças os jogam praticamente da mesma maneira, tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração.

Segundo Leal (2005), o jogo ganha significado dependendo do grupo social em que cada um aparece. Kishimoto (2003, p. 17) concorda com este pensamento quando diz:

[...] enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca. Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não-séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança.

Antigamente não havia tantos brinquedos, a criança distraía-se facilmente com qualquer objeto, sua imaginação era forçada a funcionar, pois brincando com objetos simples podiam fantasiar muitas coisas. Os objetos não têm forma determinada, adaptam-se a todos os sonhos infantis.

Friedmann também diz que não podemos trazer todos estes jogos de volta, não temos as mesmas condições ecológicas e as ruas e praças não oferecem a mesma segurança. Porém é importante lembrar que vários destes jogos persistiram e estão aí nas mãos das crianças, eles diminuíram, mas não desapareceram como bolinha de gude, amarelinha, pular corda, pega-

pega, esconde-esconde...

A autora também diz que devemos promover encontros com avós, pais e filhos para não deixar estes jogos caírem no esquecimento, é preciso ensinar as crianças estas brincadeiras, este é o caminho para resgatar e valorizar os jogos tradicionais, além de promover a diversão estas atividades promovem também o encontro entre gerações.

Para Friedmann o jogo desenvolve aspectos significativos da personalidade da criança, é assim que se aprende a ser honesto, a ser idêntico a si mesmo, a não trapacear. Graças ao jogo e as brincadeiras, a criança vai tornando-se menos subjetivo, reconhece a objetividade do exterior, o que facilita uma importante evolução para o futuro. Quanto mais ocasião tem-se de jogar, entrar em contato com os objetos, as coisas, mais se pode favorecer um esquema corporal melhor integrado e mais amplo.

Em relação ao desenvolvimento moral, as crianças constroem o seu próprio sistema de valores morais, baseando-se em sua própria necessidade de confiança com as outras. É um processo de construção interior.

Para a autora, a direção que o brinquedo assume é determinada pela personalidade da criança, do grupo e do contexto social em que as crianças vivem. O brinquedo é o veículo do crescimento, é um meio extremamente natural que possibilita à criança explorar o mundo, tanto quanto o do adulto, possibilitando a ele descobrir, entender e conhecer os seus sentimentos, suas idéias e a sua maneira de reagir.

Precisa-se respeitar as crianças entendendo que cada uma delas brinca do que vive, como vive e como compreende viver. Nunca se devem impor modelos às crianças, deve-se deixar livre para desenvolverem a sua própria imaginação criadora, contribuindo-se assim para seu desenvolvimento.

Consta-se que os brinquedos e jogos permitem a evolução da criança seguindo seu ritmo e dando-lhe oportunidade de fazer suas próprias experiências que ninguém mais lhe pode oferecer.

5. METODOLOGIA DA PESQUISA

Os dados utilizados neste trabalho foram recolhidos durante a realização do meu estágio com uma turma de pré – escolar, composta por 13 alunos sendo 11 meninas e 2 meninos, na faixa etária de 5 anos na Escola Municipal de Ensino Fundamental José Felipe Schaeffer no município de Três Cachoeiras.

Apesar de não estarem bem explícito nas descrições das aulas no wiki do estágio, todas as segundas – feiras tínhamos o dia do brinquedo (momento livre em que os alunos brincavam tanto com os brinquedos e jogos que traziam de casa além dos que já existiam na sala. Além do dia dedicado ao brinquedo, todos os dias, após a entrada, as crianças tinham em torno de 30 min. para brincar livremente com os jogos, brinquedos e objetos existentes na sala (jogos variados, bonecos, fantoches, livros, massa de modelar...).

Os horários e o dia do brinquedo já tinham sido decididos pela professora regente no início do ano, quando comecei meu estágio continuei trabalhando com os mesmos cronogramas.

Bingo das letras: Penso que este foi o jogo que trouxe mais aprendizado para meus alunos durante o estágio, no início conheciam poucas letras, mas ao final de dois meses já conheciam praticamente todas as letras.

O jogo acontecia durante as aulas, não tinha dia nem hora determinado para acontecer. Eram distribuídas cartelas com 12 letras cada, definíamos uma coluna na horizontal ou na vertical que deveria ser preenchida para que houvesse um ganhador. Eu sorteava uma letra, quem a tinha na cartela marcava com um grão de feijão, o primeiro a preencher a coluna determinada ganhava a rodada.

Além de divertido, o jogo precisava de atenção, coordenação, estimulava a competição, afinal não se podem jogar apenas jogos de colaboração, as crianças precisam aprender a competir, pois assim crescem como pessoa e se preparam para vida adulta.

Bingo dos números: Este também foi um jogo de muita importância para o aprendizado dos números. Embora o objetivo do pré-escolar seja ensinar os números até 20, durante o

estágio ficou determinado que eu trabalhasse com números até 10 e a professora regente trabalharia até 20 no segundo semestre.

A maneira de jogar é a mesma do bingo de letras, porém ao invés de 12 letras, são 6 números. Estes jogos foram fundamentais para ajudar na diferenciação de números e letras, pois alguns alunos ainda não os diferenciavam.

Não consegui ao longo do estágio jogar o bingo com letras e números misturados, mas realizei atividades que mostraram que meu objetivo foi atingido, ao final do estágio todos os alunos já diferenciavam letras e números.

Pescaria dos números: Além de conhecer e reconhecer os números este jogo trabalha principalmente à quantidade, pois vários alunos conheciam os números mas não conseguiam fazer relação com sua quantidade.

Para realização do jogo organizei uma caixa com serragem e peixinhos numerados de 0 a 10, com um pequeno anzol cada criança pesca um peixe, tem que dizer o número que está no peixinho e pegar em uma caixa a quantidade correspondente ao número pescado.

Quanto aos números tinha uma aluna que não sabia contar até 10, ela contava até 5 e depois pulava para o 8 e não sabia mais, eu já havia também notado sua dificuldade com quantidades, então depois da pescaria dos números fiz outro jogo semelhante. Cada um sorteava um número da caixa e deveria pegar a quantidade correspondente de peças em um baú, por coincidência esta mesma aluna sorteou o número 8 e retirou do baú apenas 6 peças, então pedi para que ela contasse as peças, ela contou até a peça 5 e a última contou 8. Por isso me utilizei muito de objetos concretos para trabalhar números e quantidades, passei então a fazer mais contagem oral e trabalhar com quantidades, a partir daí notei que durante as brincadeiras ou jogos ela mesma contava e às vezes vinha me perguntar se estava correto.

Pescaria das letras: Este jogo foi muito utilizado para que aprendessem a letra inicial, para saber relacionar as letras com os objetos.

A estrutura do jogo era a mesma da pescaria de números, uma caixa com serragem e peixinhos com as letras do alfabeto, o aluno pescava um peixinho e reconhecia a letra pescada. Dentro da sala de aula precisava encontrar algum objeto que iniciava com a letra pescada, por exemplo, se pescou a letra B, poderia pegar uma boneca, uma bola, um bilboquê...

O importante deste jogo é trabalhar com as letras iniciais das palavras, pois é comum trocar algumas letras principalmente quando falam a palavra errado, como um aluno que falava bassoura, e dizia que vassoura iniciava com B, e com o jogo tive a oportunidade de trabalhar com estas dificuldades.

Foto, nome e letra inicial: Utilizei este jogo no início do estágio para que os alunos reconhecessem e aprendessem a escrever além do seu nome, também o nome dos colegas.

O jogo tinha uma carta com a foto do aluno, outra com seu nome e outra com a letra inicial, era preciso junta a foto com o nome e a letra inicial de cada colega. O jogo era composto de fotos de todos os alunos.

No início apenas uma aluna conseguia junta todas as cartas sem ajuda do cartaz ou crachás, mas com a ajuda dos outros jogos e atividades, no final do estágio todos montavam sozinhos os jogos.

Jogo do bate-bate: A finalidade do jogo era conhecer e reconhecer as letras do alfabeto.

O jogo era composto por cartas com todas as letras do alfabeto e era jogado em grupos, cada grupo recebia seu jogo e espalhava sobre a mesa, era preciso estar atento e ter agilidade, pois quando eu sorteava a letra tinham que localizá-la nas cartas sobre a mesa e bate com mão em cima dela, batendo na carta certa guardavam consigo, ao final vencia quem tivesse mais cartas.

No início foi difícil, alguns alunos não aceitavam perder e até choravam, então conversei com eles e expliquei que neste jogo era preciso muita atenção, silêncio e agilidade para conseguir encontrar e bater na carta correta. Mas como já mencionei anteriormente, a competição também promove o crescimento.

Modelar letras e números com massinha de modelar: Um jogo simples, mas de muita importância, com ele pude trabalhar a coordenação motora, a criatividade e ainda as formas dos números e letras, pois alguns tinham dificuldades em escrever, desenhar a letra no caderno, e com a ajuda da massa de modelar podiam sentir a forma do número ou da letra nas mãos e isso ajudou muito na escrita de meus alunos.

As crianças adoravam brincar com massinha de modelar, tentavam e alguns conseguiam escrever seu nome, o nome de um colega, me perguntavam como se escrevia o nome da mãe, do pai, do irmão, até do cachorrinho e o meu próprio nome. Isso também acontecia com os números, modelavam o número da sua idade, o número de componentes do grupo, de mesas da sala... Além de vários outros objetos que eram feitos e que desenvolvia muito a coordenação motora, importantíssima nessa fase da vida.

5.1 Dia do brinquedo

No dia do brinquedo, as crianças tinham um tempo maior para brincarem, eram brincadeiras livres, por isso as crianças tinham autonomia para decidir com o que e com quem iriam brincar, e aprendiam a diferenciar o certo do errado. O jogo sempre foi uma das atividades preferidas nestas horas, como jogo de quebra-cabeça, memória, vareta, lego, boliche, dominó, jogo da velha... Também jogavam durante o recreio, como amarelinha, pular corda, jogar bola...

Cada jogo trabalha diferentes áreas, por exemplo: Lego, vareta, dominó, jogo da velha e memória exige atenção, concentração, construção de estratégias, limites, classificação, seriação, lógica, percepção de cores, organização espacial, lateralidade, classificação por atributos entre outros.

Isto se refletiu no dia em que foi feita a eleição para dividirmos os grupos, aproveitamos que estavam todos presentes para organizar uma eleição para escolher 3 líderes e estes escolherem os grupos. Utilizando o cartaz dos nomes para escrita cada um votou em um colega, chamou-me a atenção o fato de nenhum aluno ter votado em si mesmo, houve empate entre 4 alunas e foi feita nova eleição apenas com 4 candidatas, nem assim votaram em si próprios, todos queriam ganhar mas votaram no colega. Aprenderam com os jogos a não trapacear, a fazer o correto.

Com os grupos formados, escolheram os nomes para estes, que foram:

- Grupo elefante, por ser o maior grupo,

- Grupo Julia, nome da boneca da líder do grupo,
- Grupo Três mosqueteiras, por ser formado por três meninas.

Cada grupo fez um cartaz com o nome do grupo e dos componentes e um desenho que representasse seu grupo. Houve algumas desavenças, alguns não aceitavam ou não gostavam dos desenhos dos outros colegas, já que todos desenhavam no mesmo cartaz, mas em conjunto, sem orientação da professora mais uma vez decidiram os nomes e os desenhos que representavam seu grupo.

6. O JOGO NA SALA DE AULA

O jogo no ambiente escolar, segundo Friedmann traz para o aluno a alegria da descoberta de conhecimentos novos. Há instituições que defendem as brincadeiras acreditando que as crianças aprendem muito mais no decorrer dessas atividades, entretanto, os professores são orientados no sentido de estabelecer os temas das brincadeiras, os papéis que os integrantes do grupo devem ocupar como brincar, o que dizer e assim por diante. Dependendo do nível de desenvolvimento, os professores até podem brincar sozinhos, pois as crianças simplesmente cumprem as determinações e a situação torna-se sem significado para eles.

Deve-se deixar as crianças com liberdade suficiente para que aprendam a tomar decisões. Isso não significa ignorar o que fazem, mas precisa-se interferir no sentido de colaborar para que a socialização se manifeste nos papéis assumidos e no desempenho dos mesmos e também nos combinados. Estabelece-se, no decorrer das atividades lúdicas, o diálogo com as crianças, para saber o que elas pensam a respeito do que estão tentando produzir.

Com minha turma de estágio, apresentei pela primeira vez o jogo do bate-bate. Cada grupo ganhou cartas com todas as letras do alfabeto, eu sorteava uma letra e o aluno que batesse em cima da letra ficava com a carta, ao final vimos quem tinha mais cartas.

Percebi que gostaram do jogo, porém aqueles que conhecem menos letras e conseguiram menos cartas ficaram tristes e não queriam mais jogar, expliquei que era apenas um jogo e que não havia vencedor ou perdedor, todos estavam ali para aprender. Penso que eles têm que aprender a lidar com perdas e ganhos, pois estão acostumados a sempre ganhar.

Pode-se formular perguntas dirigidas para o tema da brincadeira, os papéis sociais desempenhados, para as funções dos objetos e seleção de materiais. Amplia-se, com esta postura do professor, as possibilidades da criança refletir sobre suas ações, o que repercute no desenvolvimento do pensamento como um todo, manifesta-se esse progresso, não só nos jogos mas em outra situação qualquer.

Cabe ao educador diagnosticar e ter estratégias para transformar dificuldade em aprendizado. Durante o estágio entre outros jogos, utilizei muito a pescaria dos números e

letras e modelá-los com massinha de modelar, que foram atividades muito produtivas, tiveram a oportunidade de reconhecer números e letras. Sabe-se que há escolas que consideram as brincadeiras somente para que os conteúdos possam ser transmitidos. Cada noção nova é introduzida de maneira lúdica, pois persiste-se a idéia de que a partir do manuseio de alguns objetos tudo pode ser facilitado. As crianças são colocadas diante de folhas, munidas com lápis e passam a ligar figuras, fazer cruzadinhas... inicia-se então o momento de fixação do conteúdo.

E existem aquelas escolas que sabem da importância do jogo para a criança, que utilizam este meio para atingir os objetivos de ensino, mas também utilizam de outras formas a atividade lúdica, principalmente os jogos tradicionais que surgem de forma espontânea pelos alunos, pois estas atividades dão prazer às crianças e podem servir como recurso metodológico para diagnosticar necessidades e interesses, assim como contribuir para o desenvolvimento da inteligência destas crianças. O jogo é uma alternativa, mas sua utilização não exclui o uso outras metodologias.

Moura (2003) afirma que os jogos passaram a ser considerados nas práticas escolares uma importante ferramenta para o processo de aprendizagem. No entanto, alerta que os mesmos não podem ser vistos como únicas estratégias didáticas que garantam a construção do conhecimento. Na mesma direção, Kishimoto (2003, p. 37-38) apóia essa posição quando afirma que:

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

Friedmann diz que no cotidiano da escola, o jogo se faz cada vez menos presente, e é essa questão que os estudiosos da área do jogo querem resgatar. Pensar na atividade lúdica enquanto um meio educacional significa pensar menos no jogo pelo o jogo, mas no jogo como instrumento de trabalho, como meio para atingir objetivos preestabelecidos. Através do jogo a criança fornece informações, e o jogo pode ser útil para estimular o desenvolvimento integral da criança e trabalhar conteúdos curriculares.

Assim, durante meu estágio me deparei com um questionamento sobre o uso dos objetos concretos e brincadeiras em sala de aula. Devemos deixar as crianças brincar em sala de aula com alguma finalidade pedagógica ou apenas brincar por brincar?

Nesta fase a brincadeira aparece para criança como atividade essencial, em que a criança representa papéis, compreende o mundo do qual faz parte, vivenciando o mundo adulto, seu trabalho, seus problemas, etc.

Freinet (1998) denomina de “Práticas Lúdicas fundamentais” não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é: (...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. (pg. 304)

Então, para conhecerem as letras e os nomes dos colegas utilizei um jogo da memória com a foto e os nomes dos colegas, assim brincavam e aprendiam os nomes dos colegas. Na primeira vez que jogaram uma única aluna reconheceu todos os nomes e juntou com as fotos, os demais conseguiram com a ajuda dos crachás e dos próprios alunos, montei um grande cartaz com todas as fotos e nomes da turma e no final do estágio conheciam todos os nomes dos colegas.

Segundo Friedmann o jogo traz importantes contribuições para o desenvolvimento cognitivo, sobressaltando habilidades já conhecida pela criança e a prática destas habilidades em outras situações. Os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial e estimular a criatividade.

Construindo, transformando e destruindo, a criança expressa seu imaginário, seus problemas e permite aos educadores o diagnóstico de dificuldades, bem como o estímulo da imaginação infantil e o desenvolvimento afetivo e intelectual. O jogo de construção tem uma estrita relação com o faz-de-conta, não se trata de manipular livremente tijolinhos de construção, mas de construir casas, móveis ou cenários para as brincadeiras simbólicas. É importante também considerar as idéias presentes em tais representações, como elas adquirem tais temas e como o mundo real contribui para sua construção.

Em nossa comunidade é comum promoção de Bingos, pode ser em benefício da Igreja, da APAE, ou de outra entidade, e as crianças adoram. Pensando nisso, durante o estágio também realizei bingos várias vezes, algumas de números e outras de letras, um jogo divertido onde eles podiam conhecer melhor estes novos símbolos, já que a proposta para o pré-escolar é que apenas conheçam as letras e os números até 20.

O jogo tanto com números quanto com letras é jogado assim: São distribuídas cartelas com 12 letras cada para os alunos, em seguida é determinada uma coluna a ser preenchida, e então é feito o sorteio das letras e a cartela que tiver a mesma letra sorteada marca com uma pecinha de madeira. O aluno que completar primeiro a coluna ganha um prêmio, que pode ser um pirulito, uma bala, um lápis...

O bingo dos números foi uma atividade muito produtiva, tinham a oportunidade de conhecer e reconhecer os números, a maior dificuldade para alguns alunos foi diferenciar os números 2 e 5, e o 6 e o 9.

Os comportamentos imitativos segundo Friedmann tornam-se mais e mais lúdicos, pois as crianças repetem, de maneira fictícia, várias experiências diárias. São imitadas as pessoas que a criança estima ou as que lhe despertam interesse e atração.

Para minha turma do estágio conhecer as letras e os nomes dos colegas utilizei um jogo da memória com a foto e os nomes dos colegas, assim brincavam e aprendiam os nomes dos colegas. O jogo é composto de uma carta com a foto do aluno, outra com o nome e outra com a letra inicial, o aluno tem que achar as três correspondentes, com sua foto e a dos colegas, assim reconhecem os nomes e também as letras iniciais.

Na primeira vez que jogaram uma única aluna reconheceu todos os nomes e juntou com as fotos, os demais conseguiram com a ajuda dos crachás e dos próprios alunos, montei um grande cartaz com todas as fotos e nomes da turma e no final do estágio conheciam todos os nomes dos colegas.

Viver de modo lúdico situações do cotidiano, aumenta as possibilidades não só de compreensão das próprias experiências, como de progressos do pensamento. Atividades de empilhar, esfregar ou revirar passando os objetos de mão em mão, são essenciais, pois

favorecem o aprimoramento dos gestos e o domínio do próprio corpo e interferem nos relacionamentos sociais.

Para a autora, durante o jogo a criança aprende lições que levarão para a vida, ela pode escolher entre aceitar ou discordar de certas regras ou convenções, aprende sobre soluções de problemas, conflitos, negociação, lealdade e estratégias de cooperação e de competição social.

É preciso que os processos educativos sejam viabilizados ao ritmo do desenvolvimento psicológico infantil, favorecendo a alegria da descoberta, da surpresa do lúdico, do cooperativismo. Os brinquedos permitem que as crianças reflitam sobre a realidade do mundo exterior: lugares, coisas, pessoas; e a realidade do mundo interior: a imaginação, a memória, as idéias, os sentimentos...

7. CONCLUSÃO

O presente trabalho trouxe a importância do jogo no aprendizado e no desenvolvimento da criança. Para isto me utilizei principalmente das escritas de Adriana Friedmann, e de análises das atividades e jogos realizados durante o estágio com a turma de pré-escolar, assim pude compreender melhor esta metodologia.

Os jogos e brincadeiras promovem o desenvolvimento e o aprendizado infantil, contribui para a escrita, para o desenvolvimento físico motor, desenvolve a concentração, construção de estratégias, lateralidade, classificação, seriação, limites, percepção de cores, lógica, organização espacial, entre outros.

O brinquedo é o meio pelo qual acontece o crescimento, é um meio natural que possibilita a criança explorar o mundo, possibilitando a ela entender seus sentimentos, suas idéias e a sua maneira de reagir. O jogo pode ser cooperativo ou competitivo.

Moura (2003,p. 79-80) afirma que:

[...] o jogo promove o desenvolvimento, porque está impregnado de aprendizagem. E isto ocorre porque os sujeitos, ao jogar, passam a lidar com regras que lhe permitem a compreensão do conjunto de conhecimentos veiculados socialmente, permitindo-lhes novos elementos para apreender os conhecimentos futuros.

Friedmann chama a atenção dos educadores para a preocupação das escolas em adotarem o jogo com caráter de ensino e não mais com caráter recreativo. É importante trazer o jogo para dentro da sala de aula e utilizá-lo como fonte de desenvolvimento e aprendizagem.

O professor, conhecendo seus alunos e a necessidade de cada um deles, deve saber utilizar o jogo, já que cada um desenvolve áreas diferentes de aprendizado. Para que o jogo espontâneo aconteça, ao professor cabe apenas mediar à situação, a intervenção deve ser a mínima possível, ele pode orientar, mas não interferir no resultado do jogo.

No jogo dirigido, segundo a autora, a postura do educador varia. Ele deve ser claro e breve na hora de explicar as regras do jogo proposto, ele participar no começo, de forma a exemplificar a explicação verbal. A participação deve ser evitada quando as crianças já

conseguem brincar sozinhas, a partir daí, será apenas orientador das crianças durante o desenvolvimento do jogo.

Durante meu estágio utilizei muitos jogos observando as necessidades de cada aluno, e assumindo o papel de orientador-mediador do conhecimento, facilitando a aprendizagem do aluno respeitando cada uma de suas especificidades, sua realidade, conhecimentos prévios, ou seja, tratando-os sem diferenciações, aceitando-os tal como eles são.

8. REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

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

FRANÇA, Gisela Wajskop. **O papel do jogo na educação das crianças**. Disponível em <http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/valeria/texto.pdf>. Acesso em 01/10/10.

TAROUCO, Liane Margarida Rockennach; ROLAND, Leticia Coelho; FABRE, Marie-Christine Julie Mascarenhas; KONRATH, Mary Lúcia Pedroso. **Jogos Educacionais**. Disponível em <http://www.cinted.ufrgs.br/renote/mar2004/artigos/30-jogoseducacioanis.pdf>. Acesso em 01/10/10.

OLIVEIRA, Romualdo Tavares de; BORGES, Dina do Socorro Paiva; OLIVEIRA, Isabel Cristina dos Santos. **Jogos na sala de aula: Brincadeira com aprendizagem significativa**. Disponível em: www.seed.ap.gov.br/.../JOGOS%20NA%20SALA%20DE%20AULA.pdf Acesso em: 01/10/10

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6)p. 147-164

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. 8ª ed. V 5.12.83. **Dicionário eletrônico Miniaurélio**. Positivo informática, 2010. CD-ROM. <http://www.dicionariodoaurelio.com/>

KUNZ, Elenor; PIRES, Giovani de Lorenz; NEVEZ, Annabel das Neves; JÚNIOR, Edgard Matiello; SANTOS, Alex Batista dos; **Didática da educação física dois**; Ijuí; Ed. Unijuí; 2ª Ed.; 2004.