FACULDADE MULTIVIX

PEDAGOGIA

GILCIMARA SIQUEIRA LYRIO LOPES

O JOGO COMO FERRAMENTA DO ENSINO/APRENDIZAGEM

SERRA – ES

2014

GILCIMARA SIQUEIRA LYRIO LOPES

O JOGO COMO FERRAMENTA DO ENSINO/APRENDIZAGEM

Monografia apresentada ao curso de pedagogia da faculdade Multivix da Serra como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Silvana Santus

Serra – ES

2014

GILCIMARA SIQUEIRA LYRIO LOPES

O JOGO COM FERRAMENTA DO ENSINO/APRENDIZAGEM

Monografia apresentada ao curso de licenciatura e pedagogia da Faculdade Multivix. Como requisito parcial para obtenção do título de licenciatura e Pedagogia

Aprovada em ____ de _____ de 20___

EXAMINADORA

_____

Profª: Ms. Silvana Santus
Faculdade Multivix
Orientadora

Dedico este trabalho de conclusão de curso a quem eu amo muito, ao meu esposo Edner Lopes, por ter acreditado e depositado em mim toda a confiança.

Agradeço primeiramente a Deus pela vida, oportunidade, coragem e perseverança na busca do meu objetivo.

A meu esposo Edner Lopes por tanto amor, compreensão, incentivo e companheirismo, a qual me ofereceu por toda essa caminhada de estudos.

A todos os professores que contribuíram para a minha formação, de modo especial a minha orientadora Silvana Santus por ter acreditado em mim e pelo apoio.

A toda a família de modo especial a meus pais pela base incorruptível que formaram em mim, que mesmo longe me concederam incentivo e apoio.

A todos vocês, o meu muito obrigado**!**

Meus brinquedos

De repente

Ao lembrar dos brinquedos queridos

Que ficaram esquecidos

Dentro do armário me bate uma saudade

Me bate uma vontade

De voltar ao tempo

De voltar ao passado

Mas nada acontece

Nada parece acontecer

E eu choro

Choro como um bebê que fui

E a criança que quero voltar a ser,

Não quero crescer!

Clarice Pacheco

RESUMO

Através deste trabalho de conclusão de curso pretendo, mostrar a importância do jogo como ferramenta do ensino/aprendizagem como também sua importância para o desenvolvimento de diversas habilidades. Diante disso, utilizando como procedimento a pesquisa bibliográfica e também a descritiva, apresenta-se a necessidade de usar os jogos não apenas como atividade de descanso, mas como atividade na construção do conhecimento, pois o ato de jogar proporciona as crianças auto-estima, auxiliando-as a superar seus medos e limites. As atividades proporcionadas em forma de jogo traz um horizonte que proporciona a criança descobrir o caminho que deve seguir para assim chegar ao melhor resultado. Além disso, serão abordados assuntos com os tipos de jogos, a função do professor, a teoria dos autores conforme o tema proposto e também as minhas observações mediante relato sobre o desempenho de uma determinada turma.

Palavras chaves: jogo, ensino/aprendizagem, construção do conhecimento.

ABSTRACT

Through this work of completion intend to show the importance of play as a tool of teaching / learning as well as their importance for the development of various skills. Thus, using the procedure of the literature and also descriptive, presents the need to use the games as an activity not just rest, but as activity in the construction of knowledge, because the act of play gives children self-esteem, helping them to overcome their fears and limits. The activities provided in the form of game brings a horizon that provides the child discover the path you must follow to reach the best result as well. In addition, subjects with the types of games, the teacher's role, the theory of the authors as the theme and also my remarks by reporting on the performance of a particular class will be addressed.

Key words: game, teaching / learning, knowledge building.

LISTA DE FIGURAS

FOTO1- Apresentação da rescrita do livro João Botão 34

FOTO 2 - Aula de informática 35

FOTO 3 - Jogos de competição 36

FOTO 4 – Brincadeiras livres 37

FOTOS EM ANEXOS.....48

FOTO 5 – Portão principal do CMEI.....44

FOTO 6 – professora do 1º CMEI do bairro.....44

FOTO 7 – crianças do 1º ano.....45

FOTO 8 – momento em que as crianças aprendem um novo jogo.....45

FOTO 9 – passeios, teatro, brincadeiras e festas.....46

SUMÁRIO

1 – INTRODUÇÃO.....10

CAPITULO I - O JOGO NA EDUCAÇÃO 12

1.1 – Brincando na história 13

1.2 – Os tipos de jogos mais comuns e a função do professor 15

1.3 – Os jogos e o ensino aprendizagem 18

1.4 – O uso do jogo para crianças com necessidades especiais.....21

1.4.1 – Jogos que podem ajudar no desenvolvimento das crianças com necessidades especiais.....22

CAPITULO II – O QUE PENSAN OS TEÓRICOS.....25

2.1 – Teoria de Froebel.....26

2.2 – Teoria de Piaget 27

2.3 – Teoria de Kischimoto 30

2.4 - Teoria de Adriana Friedmann 32

CAPITULO III – O QUE ESTÁ EM JOGO.....35

3.1 – tudo que prendi.....36

3.2 – Os tipos de jogos usados 38

3.3 – Registro e analise das características observadas sobre o educador.....48

CONCLUSÃO 44

REFERÊNCIAS 46

ANEXOS.....48

INTRODUÇÃO

A escolha do meu tema o jogo como ferramenta do ensino/aprendizagem, foi baseado nas minhas observações feitas por meio do estágio a qual fui muito feliz com o meu aprendizado, com crianças do ensino infantil. Tendo em vista que é nesta fase em que a criança desempenha seu aprendizado, pude perceber que o jogo não é apenas um divertimento, um lazer para as crianças, mas sim uma atividade que proporciona por inúmeras maneiras levar a criança a aprender de forma motivada e significativa.

Utilizando o jogo como método de ensino, o ambiente escolar pode se transformar em um espaço agradável, prazeroso, de forma que pode permitir que educador alcance bons resultados em relação ao aprendizado de seus alunos. O jogo proporciona na criança entusiasmo, e com isso ela fica alegre, vence obstáculos, desafia seus limites, despende energia, desenvolvem áreas físico-motora, cognitiva, afetiva, social, criativa, linguagem, raciocínio lógico entre outros, adquirindo assim mais confiança no que faz e aprimorando seus conhecimentos.

A criança privada dessa atividade poderá ficar com sérios problemas de relacionamento, a isso cabe ao professor influenciar esses momentos de jogos participando junto com eles, e porque não aproveitar esse momento e unir ao aprendizado escolar. Além de se torna um adulto mais capaz, pode também vir a superar seus limites e problemas do cotidiano com mais facilidade. É possível sim mediante o uso dos jogos, formarem indivíduos capazes de aprender de forma mais rápida e com autonomia.

Assim o objetivo desta pesquisa consiste em refletir a importância do jogo na prática pedagógica como facilitadora do processo de ensino-aprendizagem e também comprovar que o uso do jogo no ambiente escolar contribui para o desenvolvimento de diversas habilidades como respeito mútuo, cooperação, relação social, interesse, criatividade e interação o que auxilia no processo de ensino/aprendizagem. De acordo com Bernabeu e Goldstein (2012, p. 56), ´´ o jogo promove e facilita qualquer aprendizagem, tanto física (desenvolvimento sensorial, motor, muscular, coordenação e psicomotor etc.) como mental: [...], o jogo constitui um meio fundamental para a estruturação da linguagem e do pensamento ´´. Por

isso é cada vez mais freqüente o uso do jogo na escola, seja como conteúdo de ensino ou com estratégia metodológica de intervenção. A utilização do jogo no contexto escolar não está apenas no âmbito da Educação Física, considerando que muitos professores de outras áreas do conhecimento têm recorrido a essa manifestação cultural para torna suas aulas mais interessantes.

Levando em consideração que o propósito dessa pesquisa é apresentar a importância do jogo como ferramenta do ensino principalmente na educação infantil, suponho que através desta pesquisa os leitores possam se sensibilizar, em razão de que o ensino hoje pouco se preocupa em formar seres capazes de construir seu próprio pensamento crítico. Neste sentido este trabalho de conclusão de curso apresenta o seguinte conteúdo:

No primeiro capitulo apresenta-se a definição de jogo baseado na teoria de alguns autores, como o educador deve agir mediante o uso do jogo, como e quando ele deve ser usado, quais os tipos de jogos mais comuns no ensino infantil, quais os benefícios do jogo no processo de ensino-aprendizagem;

No segundo capitulo apresento os estudos feitos pelos autores Froebel, Piaget, Kischimoto e Friedmann a qual considero mais importante com relação ao tema;

No terceiro capitulo apresento o meu aprendizado e observações de acordo com a experiência que vivi durante os dois anos de estágio com as crianças do CMEI Jacyntha ferreira de Souza Simões, a incessante luta que tivemos para nos beneficiar de um resultado positivo, tipo de jogos usados e o desenvolvimento da turma após o uso do jogo.

E na conclusão aponto os benefícios dos jogos no ambiente escolar e também proponho estratégias para que o educador faça seu uso de forma eficaz.

CAPITULO I

O JOGO NA EDUCAÇÃO

1.1- BRINCANDO NA HISTÓRIA

De acordo com Kishimoto (1997), ´´ tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente ´´. Mas o sentido de jogo aqui esta voltado para o processo de ensino e aprendizagem. Neste sentido segundo Kischimoto (1998, p. 61), ´´ Embora não tenha sido o primeiro a analisar o valor educativo do jogo, Froebel foi o primeiro a colocá-lo como parte essencial do trabalho pedagógico, ao criar o jardim de infância com uso dos jogos e brinquedos ´´.

E essa prática de aliar jogos e brinquedos na educação como material que ajuda no processo de aprendizagem das crianças, foi de extrema importância, o que veio a deixar de ser visto como uma atividade voltada apenas para recreação.

Há alguns anos, as brincadeiras e jogos eram praticados nas ruas, o que envolvia crianças de diferentes idades e até mesmo adultos. Com as mudanças ocorridas na sociedade em função da violência, e dos espaços reduzidos, as atividades lúdicas passou por algumas transformações. Sendo assim é cada vez mais necessário, que o jogo faça parte das atividades curriculares no ensino infantil, a fim de proporcionar as crianças momentos de descontração e prazer, o que pode tornar a aprendizagem mais significativa e também ajudar a diagnosticar as dificuldades, necessidades e interesse de cada criança.

O jogo educativo só passa a ter sentido no momento em que se tenha um objetivo a alcançar, de acordo com Kishimoto (1997, p.36) :

> o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas em processos interativos [...]. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem.

Ainda nos dias de hoje o uso dos jogos não são bem aceitos no ambiente escolar, como meio para ajudar no processo de ensino aprendizagem, alguns pais e até mesmo os professores mal preparados não acreditam que o jogo pode trazer algum benefícios para desenvolver a aprendizagem da criança, por isso, muitas vezes seu uso no ambiente escolar foi negligenciado por ser visto apenas como um passatempo, usado em dias de chuva, por vir um numero menor de crianças, para esperar dar a hora de ir embora, para entreter aqueles que mais rápido termina sua tarefa, usado como descanso ou apenas como o desgaste de um excesso de energia sem nenhuma finalidade com o ensino. Segundo Brenelli (apud Devries 2000, P. 22)

> É preciso que os pais reconheçam o valor educacional dos jogos e apóiem os professores que os usarem na sala de aula [...] muitos professores tem medo de usar jogos por receio de que os pais venham a reclamar que as crianças não levam lições para casa [...] as crianças aprendem bem mais em jogos de grupo do que com muitas lições mimeografadas.

Com o passar dos tempos o crescimento de novas escolas e novos ideais de ensino, diferentes psicólogos, pedagogos e professores tem feito o uso do jogo cada vez mais, com a finalidade de facilitar as atividades escolares e os projetos desenvolvidos. Segundo Araújo (apud HUIZINGA, 1992, p. 14) diz que ´´ as crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade ``.

Ao jogar, a criança apresenta características de um ser completamente livre, motivado por uma necessidade intrínseca de realização pessoal, mas toda a finalidade que procura no momento em que brinca está além de si mesma. Não se utiliza o jogo como meio de alcançar uma determinada satisfação, e, sim, esta é uma conseqüência de sua interação com o próprio ato de jogar. Ao comentar sobre o jogo, aroeira, Soares e Mendes (1996, p. 69).

> O jogo – ou brincadeira – facilita a apreensão da realidade e é muito mais um processo do que um produto. Por meio dele a criança percebe como se dão as relações humanas, explora e desenvolve noções sobre o mundo físico, estabelecendo novas cadeias e significados, e amplia sua percepção do real. Por ser essencialmente dinâmico, o jogo permite comportamentos

> espontâneos e improvisados, uma vez que os padrões de desempenho e as normas podem ser criados pelos participantes. Há liberdade para a tomada de decisões, e a direção que o jogo assume é determinada pelas crianças considerando o grupo e o contexto.

Assim pode-se entender melhor por que as crianças refletem um estado interminável de participação quando estão envolvidas alegremente numa ação. Percebe-se que a maior parte do tempo na idade infantil é dedicada ao jogo, e esta dedicação e interesse se dá a partir do momento em que são oferecidos à criança objetos ou situações como forma de entretenimento.

1.2 – OS TIPOS DE JOGOS MAIS COMUNS E A FUNÇÃO DO PROFESSOR

O ensino infantil hoje se divide em várias turmas ou grupos de acordo com a idade das crianças, as atividades realizadas são oferecidas em forma de jogos, brincadeiras, músicas, imitação, teatro, competição entre outros, o que vem a ajudar no desenvolvimento sócio-afetivo e motor dos alunos. Os jogos acabam sendo um dos principais recursos, levando em consideração que por meio deles as crianças se conhecem, desenvolve o pensamento critico, se expressam melhor, desenvolve habilidades, ajuda no raciocínio lógico, conhece os seus limites tudo de forma prazerosa. Sendo assim de acordo com Damasceno e Melo (Alain 2008, P. 22).

> [...], por se tratar de uma atividade lúdica, o jogo contribui para que as aprendizagens ocorram em um contexto menos ameaçador para os alunos, sem muitas pressões, pois o peso do erro é diluído no clima descontraído que a atividade lúdica proporciona. Alem disso, o caráter desafiador do jogo, associado à vontade de superar os obstáculos para vencer, contribui para a resolução de problemas.[...]

As professoras e as educadoras devem estar cientes de que, se quiserem ter sucesso nas suas propostas didáticas e nas suas atividades, deverão apresentá-las em forma de jogo para que as crianças se interessem e participem com mais entusiasmo. É por isso que muitas propostas didáticas estão baseadas no jogo, não por que se considera que ele tenha um valor em si mesmo, mas porque é um meio que permite alcançar algumas finalidades educativas determinadas, tais como

autoconfiança, conhecimento de suas potencialidades, desenvolvimento de suas potencialidades, interesse pelos conteúdos entre outros.

Nas creches e nas pré-escolas três tipos de jogos são realizados com freqüência:

- Atividades apresentadas em forma de jogo;
- O jogo pelo jogo;
- As situações planejadas pelo jogo.

Quando falo de atividades apresentadas em forma de jogo, refiro-me a certos jogos de linguagem (nomear os objetos que aparecem em uma imagem, falar ligeiro, pronunciar palavras que tenham um determinado som etc.), de motricidade (seguir um caminho imitando a professora, realizar determinados movimentos seguindo um ritmo, etc.) ou jogos cognitivos diversos (localizar um objeto a partir de uma descrição, associar objetos e dizer que a que coleção pertence a pedido da professora etc). Em geral, são atividades dirigidas pela professora, nas quais a criança segue e executa determinadas tarefas, mas que apresentadas em forma de jogo para motivar e interessar mais as crianças.

Com o jogo as crianças enfatizam saberes sobre a lógica de funcionamento da escrita e também socializam seus saberes uns com os outros. No entanto é preciso que nós educadores e pedagogos fiquem atentos porque nem tudo se aprende e se consolida durante o jogo, é preciso que o educador crie situações em que os alunos possam se interessar para tal aprendizagem, os recursos didáticos devem estar de acordo com os objetivos que se pretende alcançar e planejar ações para que os alunos possam aprender de fato. Contudo Kishimoto (1997, p. 80):

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

O jogo pelo jogo às vezes, tem a finalidade de ampliar um momento de espera, de distrair as crianças, entendendo que o jogo não é aprendizagem, portanto

a educadora não estrutura nem prevê o que pode acontecer nessas situações e limita-se a vigiar para que as crianças não se machuquem ou para que não briguem.

Também penso que, no decorrer da jornada escolar, há momentos em que esse tipo de jogo tem uma razão de ser e que é necessário para manter o bom andamento da dinâmica do grupo. São os momentos em que as crianças estão cansadas, momentos de espera, momentos que surgem de maneira espontânea em um dia de chuva, ou quando acabam mais depressa do que o previsto a atividade preparada e ainda não é hora do almoço. O jogo no pátio, por exemplo, em geral responde a essa finalidade: jogo para relaxar, para descontrair, correr, mover-se, descansar ou depois de uma tarefa que exigiu muita concentração. De acordo com o referencial curricular nacional para a educação infantil: (Brasil, 1998, p. 29).

> É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva, não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explicitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente aqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porem que o professor tenha consciência que as crianças não estarão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão.

As situações planejadas de jogo coexistem muitos jogos de regras e motores que são feitos no pátio ou em outros espaços grandes, nos quais a professora joga com as crianças, que aos poucos incorporam esses tipos de jogos e passam a jogá-los sem a presença do professor.

Será a educadora quem deve estar consciente das possibilidades e das limitações de cada um e das diferentes capacidades que podem incentivar. As atividades apresentadas em forma de jogo, ou jogo pelo jogo são úteis e convenientes em determinados momentos e tem diferentes finalidades, mas por si só não abarcam toda a importância do jogo nessa etapa. As situações de jogo planejadas irão complementar e merecem um lugar destacado na organização da programação, já que permite captar com mais facilidade os conhecimentos e os pensamentos das crianças, e, assim, observar suas habilidades e competências.

De acordo com o modo como se planeja e conceituam-se essas situações (espaço, material, tipo de intervenção, organização, etc.), poderão ajudar todas as crianças a aprenderem mais e de uma maneira mais ou menos significativa. Nessas situações, pode-se promover a interação entre professor e aluno, adequando-se às necessidades ou dificuldades dos diferentes tipos de crianças. Segundo Damasceno e Melo (apud Bousquet, 2011, p. 23).

> O jogo para torna-se educativo deve cativar o animo dos jogadores mediante uma progressão fácil e regular (através de um procedimento de perguntas e respostas, trocas e alternativas), reter e estimular seus interesses mediante a introdução, a qualquer momento, de alguns elementos inesperados e aproveitar o dinamismo , para assim sustentar, com confiança e entusiasmo, o descobrimento no qual se mesclam o surpreendente, o agradável e o difícil.

Vale destacar também, que é conveniente considerar certa diferenciação quanto ao jogo: em relação ao tempo que poderá estar jogando, em relação ao material que poderá utilizar e em relação ao tipo de jogo que se planeja. Porem há diversos aspectos que considero comuns em toda a etapa: a necessidade de que o material seja estimulador e diversificado, a importância da presença do adulto que proporciona a informação, que ajuda a resolver conflitos, que faz propostas e, também, o fato de que as crianças tenham oportunidade de fazer jogos diversos com diferentes companheiros de grupo. Assim o profissional envolvido com jogos deve estar preparado para agir, atuar como animador, mas também como aquele que observa as relações e os acontecimentos que ocorrem na sala de aula durante o uso dos jogos.

1.3 – OS JOGOS E O ENSINO/APRENDIZAGEM

Ao analisar o processo de ensino-aprendizagem em nossas escolas identifico problemas como: a ênfase dada à memorização dos conteúdos, pouca preocupação com o desenvolvimento critico do aluno, um ensino que muitas vezes esta longe da realidade do aluno, vejo como solução para tais problemas recorrer aos cursos de formação continuada, sendo muitos professores se estabilizaram em relação ao aprendizado que teve a tantos anos, é preciso que os professores fique

atentos as novas habilidades de ensino para então dar ênfase a sua contribuição para melhorar o processo de ensino-aprendizagem, na qual o professor não deve agir apenas como um transmissor de conhecimento, mas sim como um mediador que deve ter um papel de facilitador de aprendizagem. Antunes afirma (1998, p.36):

> Durante muito tempo confundiu-se ´´ ensinar `` com ´´ transmitir `` e, nesse contexto, o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor não necessariamente presente nas necessidades do aluno. Acreditava-se que toda a aprendizagem ocorrida pela repetição e que os alunos que não aprendiam eram responsáveis por essa deficiência e, portanto, merecedores do castigo da reprovação. Sabe-se que não existe ensino sem que ocorra a aprendizagem, e esta não acontece senão pela transformação, pela ação facilitadora do professor, do processo de busca do conhecimento, que deve sempre partir do aluno.

A maioria das crianças joga de maneira espontânea e desde muito cedo elas realizam atividades lúdicas. O jogo proporciona benefícios no desenvolvimento e no crescimento das crianças pequenas para Antunes (1998, p. 37)

> Toda criança vive agitada e em intenso processo de desenvolvimento corporal e mental. Nesse desenvolvimento se expressa a própria natureza da evolução e esta exige a cada instante uma função e a exploração de uma nova atividade. Essas funções e essas novas habilidades, ao entrarem em ação, impelem a criança a buscar um tipo de atividade que lhe permita manifesta-se de forma mais completa.

O jogo no ensino infantil favorece as capacidades afetivas e emocionais, já que através do jogo simbólico, com bonecos, por exemplo, as crianças revivem reproduzem ou imaginam cenas ou situações do cotidiano. Essa simulação da realidade permite ir conhecendo, aceitando ou testando novas maneiras de relacionar-se, de enfrentar os conflitos e situar-se em seu contexto social e relacional.

As atividades feitas em forma de jogo pode se transformar agradável e prazerosa, de forma a permitir que o educador alcance sucesso no seu trabalho, sendo que os jogos na criança produz entusiasmo, ela fica alegre, vence obstáculos, desafia seus limites, melhora o relacionamento com os colegas, despende energia,

desenvolve a coordenação motora e obtém um melhor desempenho na aprendizagem. A isso segundo Bernabeu e Goldstein (2012, p. 57).

> O jogo é catártico e possibilita aprendizagens de forte significação. É um recurso criador que permiti a quem joga uma evasão saudável da realidade cotidiana, permitindo-lhe dar vazão a seu mundo imaginário. Dessa maneira, e ao longo do processo, o individuo reelabora de forma prazerosa seus conflitos internos, e os expulsa para fora da psique. O ambiente de distração que propicia o jogo faz com que se afrouxem as defesas psicológicas e que o jogador se permita no campo lúdico ações que em sua vida tem vedadas, quer seja por outros ou por si mesmo. Dessa forma se adquirem por meio do jogo novos esquemas de aprendizagem. O jogo ajuda o individuo a subtrair a importância de seus próprios erros ou fracassos, e fortalece sua resistência á frustração.

Mas existem dois aspectos cruciais no emprego dos jogos como instrumentos de uma aprendizagem significativa. Em primeiro lugar o jogo ocasional, distante de uma cuidadosa e planejada programação, é tão ineficaz quanto um único momento de exercício aeróbico para quem pretende ganhar maior mobilidade física e, em segundo lugar, uma grande quantidade de jogos reunidos em um manual somente tem validade efetiva quando rigorosamente selecionados e subordinados a aprendizagem que se tem em mente como meta. Para Kischimoto (1997, p.139).

> O professor é o elemento que deve interpretar a concepção de mundo e as aspirações de vida da população escolar, bem como de seus condicionantes, adotando-os como ponto de partida de todo o projeto pedagógico da escola. Deverá ser o mediador entre o sujeito e o objeto de conhecimento, se desejar promover a autonomia moral e intelectual dos educandos.

Em síntese, jamais pense em usar jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidado planejado, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar.

Assim o jogo tem valor muito importante no âmbito educacional, é uma atividade que proporciona prazer, diversão, ensino, dimensão da personalidade, respeito mutuo, cooperação, desenvolvimento de habilidades, coordenação motora,

destreza, força, rapidez, concentração, obediência a regras, responsabilidade e também melhor relação professor-aluno. Sendo assim Bernabeu e Goldstei (2012, p. 59) completa.

> A integração das atividades lúdicas no contexto escolar, em todos os níveis de ensino, proporciona abundantes funções: Facilita a aquisição de conhecimentos; Dinamiza as sessões de ensino-aprendizagem, mantém e acrescenta o interesse do alunato perante elas e aumenta sua motivação para o estudo; Fomenta a coesão do grupo e a solidariedade entre iguais; Favorece o desenvolvimento da criatividade, da percepção e da inteligência emocional, e aumenta a auto-estima; Permite tratar da educação em valores, ao exigir atitudes tolerantes e respeitosas; Aumenta os níveis de responsabilidade dos alunos, ampliando também os limites de liberdade.

Neste sentido posso dizer que um ensino com o uso de jogos cria um ambiente muito mais gratificante e atraente, tanto para o professor com para o aluno, que serve como estimulo para o desenvolvimento e formação de caráter da criança.

1.4 – O USO DO JOGO PARA CRIANÇAS COM NECESSIDADES ESPECIAIS

Toda criança tem necessidade de brinca e jogar, pois é as suas principais atividades durante a sua infância, o que reflete neles a saúde mental, física, intelectual e emocional. Com crianças que tem necessidades especiais não é diferente, ela também necessita dos jogos e brincadeiras talvez mais do que as outras tidas como normais, mas temos que levar em consideração que esta pode apresentar atrasos no seu desenvolvimento motor e cognitivo.

O jogo como instrumento metodológico ajuda ás crianças especial a desenvolver a auto-estima, autocontrole, capacidade de ser pensante, a linguagem, a imaginação e outros. Os jogos e brinquedos também podem ser usados pelos professores como objeto de analise sobre vários pontos de vista. Porém, essas atividades devem ser baseadas nos objetivos em que se quer chegar, tendo em vista que nem os jogos, nem os brinquedos vão trazer ao aluno um saber já pronto, pelo contrario são objetos que trazem um saber em simbólico que pode ou não ser ativado, e para que esse saber se concretize é necessário que o professor se faça

presente e que relacione o objeto a necessidade de seu aluno. Neste sentido de acordo com Kischimoto (1997, p. 125).

> O uso de brinquedos, jogo e materiais pedagógicos , do ponto de vista psicopedagogico, necessita da percepção do contexto em que se encontra inserido. É preciso que o professor e/ou psicopedagogo identifiquem a matriz simbólica anterior do objeto, para entender melhor as necessidades e dificuldades mais imediatas dos alunos.

Com o jogo processo de ensino-aprendizagem para a criança especial pode torna-se extremamente agradável desde que ela seja inserida em meio às outras participando ativamente a seu modo, evitando assim que outras crianças as excluam no meio social, desse modo terá possibilidade de relacionar se melhor com a sociedade na qual vive, já que o jogo possibilita que a criança se torne mais comunicativa de forma clara e objetiva, que ela tenha melhor comportamento em relação aqueles que são agressivos ou inquietos impondo a eles regras como as que existem em alguns jogos. Segundo Referencial Curricular Nacional (1998, P. 35).

> [...] Pelo lado das crianças que apresentarem necessidades especiais, o convívio com outras crianças se torna benéfico na medida em que representa uma inserção de fato no universo social e favorece o desenvolvimento e a aprendizagem, permitindo a formação de vínculos estimuladores, o confronto com a diferença e o trabalho com a própria dificuldade.

1.4.1 – JOGOS QUE PODEM AJUDAR NO DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS COM NECESSIDADES ESPECIAIS

Tipo de jogo: bingo

Descrição: cada jogador recebe uma cartela com números, animais, figuras, formas geométricas ou letras diferentes. O professor fica com as pedras num recipiente, onde não possa ser visto, o professor tira uma pedra por vez, e diz qual foi que tirou para que todos possam ouvir. Os jogadores conferem suas cartelas, aquele que tiver faz a marca na sua cartela. As regras desse jogo podem ser definidas previamente junto com a turma.

Estimula: área perceptivo motora (atenção, discriminação auditiva e visual); área social (competição) área cognitiva (conhecimentos geométricos e numerais quando feito com os mesmo) área de linguagem (quando o jogo é feito com palavras ou letras).

Tipo de jogo: corre cutia

Descrição: todos os jogadores sentados em circulo, por sorteio escolhe uma criança que permanecerá fora do circulo que segurará uma bola, dado sinal de inicio as crianças do circulo vão cantando (corre cutia, na casa da tia. Corre cipó, na casa da avó. Lencinho branco caio no chão, moça bonita do meu coração, posso jogar? Pode!) o jogador de posse da bola corre em volta do circulo que a coloca atrás de uma criança escolhida, a criança que estava com a bola corre para tentar sentar no lugar da outra a qual escolheu.

Estimula: área afetiva (paciência e tensão de esperar a vez), área físico-motora (coordenação: andar ou correr em volta do circulo, sempre para o mesmo lado), área social (promove o entrosamento das crianças), área cognitiva (estimula à descentração: as crianças olham a situação do ponto de vista do outro e fazem o que o oponente não espera.

Tipo de jogo: estátua

Descrição: os participantes ficam um ao lado do outro, o professor coloca uma música, todos começam a dançar, pular, gritar fazem o que quiser, mas quando a música parar ninguém mais pode se mexer se não estará fora do jogo.

Estimula: área físico motora (controle corporal, firmeza e equilíbrio), área afetiva (controle emocional e atenção) área social (por conta da competição).

Tipo de jogo: mímica

Descrição: uma pessoa tenta representar, através dos gestos, algo por ele escolhido, para isso pode se dividir o grupo de crianças em times, ganhando aquele que acertarem mais mímica, ou pode-se escolher uma pessoa por vez para representar para o resto do grupo. Aquele que acertar será o próximo a representar.

Estimula: área físico-motora (implica desempenho gestual e corporal), área de linguagem (estimula a utilização das palavras, sinônimos e amplia o vocabulário), área cognitiva (revela o nível de conhecimento das crianças e pode ser usado para fixar conteúdos específicos), área social (quando se joga em equipes a também competição por isso estimula a cooperação, também é uma oportunidade para as mais introvertidas se soltarem).

Tipo de jogo: toca do ratinho

Descrição: o professor deve selecionar uma tampa de caixa grande (mais ou menos 60cm x 60cm), seis potes de iogurte, pintando três de uma cor e três de outra sendo um cor para os números impares e outra para os pares. Fazer um corte no pote em forma de toca, no telhado um número de um a seis. Marcar entre as tocas o meio do campo assinando um ponto onde a bolinha que pode ser de gude deve ser colocada antes de cada jogada, cada criança num determinado tempo tenta colocar a bolinha na toca, empurrando a com o dedo, cada vez que conseguir faz pontos específicos a cada pote.

Estimula: área físico-motora (motricidade fina), área afetiva (paciência e tenção de esperar a sua vez), área cognitiva (estimula e noção de quantidade).

Entre esses jogos citados existem tantos outros que podem ajudar o processo de desenvolvimento do ensino/aprendizagem das crianças especiais, basta que o professor se interesse pelo aprendizado do aluno não o excluindo das outras crianças. É necessário também que o professor selecione esses jogos, pois de nada adianta apresentar a criança um determinado jogo, sendo que suas condições físicas, por exemplo, não permite que ela assim o pratique, o que pode resultar na falta de interesse do aluno e assim deixar de participar.

CAPITULO II

O QUE PENSAM OS TEÓRICOS SOBRE OS JOGOS

2.1 – TEORIA DE FROEBEL

- Froebel (Friedrich Froebel, alemão,1782/1852), criador dos jardins de infância o primeiro a usar os jogos e brincadeiras como atividades escolares, defendia um ensino sem obrigações por que o aprendizado depende do interesse de cada um que se faz por meio da pratica.

Diversos autores destacam o uso dos jogos como recurso didático para auxiliar no processo de ensino/aprendizagem, uma forma de as crianças aprenderem se divertindo, e foi com o educador alemão Froebel que os jogos passaram a fazer parte da nossa educação ao criar o jardim de infância com uso dos jogos e brinquedos, os jogos desenvolvidos por Froebel eram objetos manipuláveis normalmente feitos com partes desmontáveis que era chamado por ele de dons, esses dons eram materiais como bola, círculos, esferas e cubos. Segundo Kischimoto (1998, p. 64).

> A partir de sua filosofia educacional baseada no uso dos jogos infantis, Froebel delineia a metodologia dos dons e ocupações dos brinquedos e jogos, propondo: *1 dons,* materiais como bola, cubo, varetas, anéis etc., que permitem a realização de atividades denominadas *ocupações*, sob a orientação da jardineira, e *2 brinquedos e jogos,* atividade simbólicas, livres, acompanhadas de musica e movimentos corporais, destinadas a liberar a criança para a expressão das relações que estabelece sobre objetos e situações do seu cotidiano. Os *brinquedos* são atividades imitativas livres, e os *jogos*, atividades livres com o emprego dos dons. (grifos do autor).

Froebel enfatiza a bola como um importante instrumento de autoconhecimento, segundo Brougère (1998, p.69) ´´ a bola é o corpo primitivo, o germe de onde sai tudo o que existe, o tipo e o principio de todas as outras formas físicas´´. A partir desse objeto a criança brinca livremente, e é a pela liberdade que a criança mostra-se quem ela realmente é, para Froebel a educação se desenvolve espontaneamente quanto mais ativa estiver a mente de uma criança, mais fácil será para ela receber novos conhecimentos.

O autor não ficou preso apenas a sua teoria como muitos, ele também desenvolveu a parte pratica criando diversas formas de jogar e brincar, ele se preocupava em desenvolver as atividades ao ar livre, para que a criança interagisse com meio ambiente e através disso sentir a liberdade, essas atividades

normalmente eram acompanhadas de musica, dança e versos, para que assim a criança pudesse descobrir os seus dons, o que Deus havia preparado para cada um. Sobre a metodologia criada por Froebel posso dizer que hoje esses jogos ajudam no aprendizado, na interação com os outros, no respeito, na formação de caráter, entre outros. Para Brougére (1998, p. 54).

> [...] o jogo contribui indiretamente à educação, permitindo ao aluno relaxado ser mais eficiente em seus exercícios e em sua atenção. Em segundo lugar, o interesse que a criança manifesta pelo jogo deve poder ser utilizado em uma boa causa. É possível dar o aspecto de jogo a exercício escolares, é o jogo com artifício pedagógico. Enfim o jogo permite ao pedagogo explorar a personalidade infantil e eventualmente adaptar a esta o ensino e a orientação do aluno.[...]

Froebel considera o jogo importante para o desenvolvimento da criança, principalmente nos seus primeiros anos de vida. Segundo Kischimoto (apud FROEBEL 1998, P.69):

> Neste estágio de desenvolvimento a criança vai crescendo como ser humano que sabe usar seu corpo, seus sentidos, seus membros, meramente por motivo de seu uso ou pratica, mas não por busca de resultados em seu uso. Ela é totalmente indiferente a isso, ou melhor, ela não tem idéia sobre o significado disso. Por tal razão a criança neste estagio começa a brincar com seus membros – mãos, dedos, lábios, língua, pés, bem como as expressos dos olhos e face.

A citação de Froebel assemelha-se aos jogos de exercício de Piaget, segundo Aroeira, Soares e Mendes (1996, p. 69), ´´ esses jogos exploram ritmo, cadência, força, limitações assim como os efeitos que os atos produzem no ambiente.

2.2 – TEORIA DE PIAGET

- Piaget (Jean Piaget, suíço, 1896/1980), considerado um dos mais importantes pensadores do século xx, foi o que mais estudou o jogo com elemento coadjuvante do processo evolutivo da criança e sua capacidade de socialização.

De acordo com Araújo (Piaget 1992, p.20).

> Desde o período- recém nascido a adaptação da criança ao mundo exterior se faz primeiro pelas ações reflexas, que darão inicio a esquemas sensório-motores fundamentais para o desenvolvimento do jogo na vida do ser humano. É justamente nos comportamentos sensórios motores que o jogo se origina.[...]

Nesta citação Piaget diz que o processo de desenvolvimento da criança é continuo e isso acontece desde o momento de recém nascido, Kischimoto compartilha desta mesma idéia para ela o fato de deixar os objetos perto de uma criança ainda muito pequena ela vai manipular, explorar aquele material e isso significa que ela esta aprendendo e também está tomando decisão.

Piaget define o jogo como uma manifestação do pensamento infantil, a cada etapa de estagio vencido a criança desenvolve novas estruturas mentais, ele classifica os jogos, em função da etapa em que se encontra a criança.

- O jogo motor ou de exercício: seria próprio da primeira etapa da vida 1 a 18 meses como chupar, aprender, arremessar..., através deles a criança exercita e desenvolve seus esquemas motores. Estes jogos colocam em ação vários comportamentos, e a criança executa somente pelo prazer que encontra na própria atividade, e não com o objetivo de adaptação por exemplo: quando um criança pula varias vezes do mesmo lugar, ela faz isso pelo mero prazer do divertimento ou para encontrar uma nova conduta e não por necessidade.
- O jogo simbólico ou de fantasia: aparece em um segundo momento no qual a criança é capaz de evocar, com a ajuda da imaginação, objetos e situações ausentes, consolidando dessa forma uma nova estrutura mental: uma assimilação diferente da realidade.

Assim como Piaget, Vygotsky, Freud e Kishimoto afirmam que o jogo de fantasia possibilita observar como a criança poderá ser na fase adulta. Acredito muito nessa tese, pois é na fase da fantasia que criança fala aquilo que está pensando, seja para simular ou assumir um personagem que ela gostaria de ser como, por exemplo: brincar de ser médico, esse tipo de jogo favorece a autonomia, a socialização e conseqüentemente, uma melhor adaptação social do seu futuro.

- O jogo de regras: é o característico de uma terceira e ultima etapa entre 4 e 5 anos, na qual a criança já pode acordar e aceitar certas regras que compartilha com outros jogadores. Esse tipo de jogo é o mais utilizado nas escolas de ensino infantil, pois ele possibilita diversas aprendizagens e une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade. Araújo relata sobre o pensamento de Piaget: (1992, p.28).

> As descrições realizadas por Piaget sobre o jogo e sua classificação demonstram a importância e a influencia deste no processo de desenvolvimento da criança, bem como o seu papel com incentivador e estimulador das varias atividades exercidas, sejam elas mentais, físicas, sociais, afetivas etc.

O jogo por muitas vezes foram negligenciados no ambiente escolar por ser taxado apenas como divertimento ou para desgaste de energia das crianças. Para Piaget (1996, p. 21),

> por meio da atividade lúdica, a criança assimila ou interpreta a realidade a si própria, atribuindo, então, ao jogo um valor emocional muito grande. Neste sentido, propõe-se que a escola possibilite um instrumental à criança para que, por meio de jogos ela assimile as realidades intelectuais, afim de que estas mesmas realidades não permaneçam exteriores à sua inteligência.

Sendo assim posso dizer que os educadores devem propiciar atividades que utilize recursos de jogos, é preciso oferecer e estimular sua utilização de acordo com os objetivos pretendidos. Nesta linha de pensamento segundo Aroeira, Soares e Mendes: (1996, p. 29):

> O professor que utiliza os princípios de Piaget em seu trabalho considera o aluno como um sujeito ativo, capaz de estabelecer relações lógicas, Isto é,capaz de pensar, raciocinar, construir internamente o seu conhecimento, o que requer experiências, vivencias, interação da criança com tudo aquilo que ela deseja conhecer. Suas ações devem estar voltadas para a necessidade lógica de antecipar idéias (formular hipóteses), comparar, comprovar percepções, tirar conclusões. Para isso não basta manipular objetos!

O uso de jogos para o ensino tem importância na medida em que permite investigar, diagnosticar e remediar as dificuldades, sejam elas de ordem afetiva, cognitiva ou psicomotora, é necessário que os jogos também sejam usados para lazer das crianças.

2.3 – TEORIA DE KISCHIMOTO

- Kischimoto (Tizuko Morchida Kischimoto), professora titular da Faculdade de Educação da universidade de São Paulo, dá aulas na graduação e pós graduação nas áreas do brinquedo, educação infantil e formação de professores. Para Kishimoto (1997, p. 37,38).

> Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. [...] A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influencia de parceiros bem com a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

A essa citação Kishimoto traz idéias de grande incentivo ao uso do jogo como ferramenta de ensino, para ela a ação pedagógica do bom professor deve criar condições para que o aluno explore os recursos de que dispõe.

Por não conhecerem a grande importância dos jogos, alguns educadores fazem seu uso de forma equivocada, às vezes criam atividades em que os alunos dependem da orientação do professor a todo o momento com o objetivo de tirar o máximo proveito dos jogos, ou então o oposto, deixa as crianças brincarem a vontade, com essa ação o professor deixa de ser parceiro no processo de desenvolvimento cognitivo das crianças. Segundo Kishimoto (1997, p.95).

> Devido à complexidade da inter-relação que envolve os aspectos afetivos e cognitivos da aprendizagem, o mediador deve desenvolver com a criança uma relação de respeito mútuo, de afeto e de confiança que favoreça o desenvolvimento de sua autonomia. Um clima a sócio-afetivo tranqüilo e encorajador, livre de tensões e imposições, é fundamental para que este

> aluno possa interagir de forma confiante com o meio, saciando sua curiosidade, descobrindo, inventando e construindo, enfim, seu conhecimento.

Julgo a citação acima de grande importância ao tema proposto, a autora decorre de como o jogo na prática educativa pode proporcionar um desenvolvimento integrado das potencialidades das crianças e das habilidades que o educador deve ter para interagir jogo e ensino, a essas habilidades venho ressaltar alguns pontos:

- Que o papel do professor é estimular, orientar e acompanhar o aluno na exploração dos jogos;
- Oferecer um ambiente adequado e facilitar a criação de situações que permitam ao aluno elaborar suas frustrações;
- Apresentar diferentes materiais (jogos) e que haja um tempo para que as crianças também construam seus materiais;
- Promover a autonomia dos alunos e ajudá-los a compreender qual o papel das regras no jogo.

Segundo Kischimoto (1997, p. 54):

> Nossas crianças, na maioria das escolas, recebem regras prontas, não significações. Elas devem aceitá-las para poder se transformar num ´´ bom adulto ´´ [...]. as relações na escola estão congeladas e os conhecimentos ritualizados. Existe um abismo entre o jogo metafórico e a aprendizagem mecanicista. A força da manipulação autoritária faz sombra à força da vida instintiva da criança e a possibilidade de construção do conhecimento significativo.

Essas regras que a autora cita é quando o professor trabalha com modelos padronizados, como se estivesse ensinando respostas ´´ é assim que se deve fazer, é assim que se diz ´´. É preciso treinar os alunos por meio de exercício de repetição para se ter a mesma resposta de todos, e a avaliação do professor acaba sendo por meio daqueles que são ou não capazes de reproduzir, e isso acaba por formar adultos passivos diante dos conhecimentos, dos fatos e da sociedade.

E esse abismo que existe entre o jogo e a aprendizagem, é por onde o ensino se torna quase sempre, cansativo, desestimulador, rotineiro e

descontextualizado, ou seja, desligado da realidade social do individuo, o que pode resultar na falta de pensamento crítico e do desenvolvimento de suas capacidades. A isto Kischimoto completa ´´ [...] é preciso resgatar o direito da criança a uma educação que respeite seu processo de construção do pensamento, que lhe permita desenvolver-se nas linguagens expressivas do jogo,[...] .´´

2.4 – TEORIA DE ADRIANA FRIEDMANN

- Friedmann (Adriana Friedmann, paulista), pedagoga, doutorada em antropologia pela PUC/SP e mestre em metodologia do ensino pela unicamp, pesquisou a evolução do brincar na cidade de São Paulo no inicio do século xx.

O jogo para Friedmann fornece importantes informações sobre o comportamento da criança, como o seu desempenho físico motor, nível lingüístico, formação de caráter, estágio de desenvolvimento, reações e emoções. Mas a isso cabe ao educador saber diagnosticar as ações de cada criança. Segundo Friedmann (1996, p. 14) ´´ o jogo implica para a criança muito mais do que o simples ato de brincar. Através do jogo, ela está se comunicando com o mundo e também esta se expressando ´´.

Quando se pensa em jogo é necessário levar em consideração, o tempo e o espaço. O tempo é cada vez mais limitado as crianças seja dentro ou fora da escola, na escola os educadores alegam que existe um ensino a ser cumpridos e objetivos a serem alcançados, não sabendo eles que uma das melhores maneiras de alcançar o resultado dessa aprendizagem é através dos jogos. Segundo Friedmann (1996), [...] ´´ o jogo pode e deve fazer parte das atividades curriculares, sobretudo nos níveis de pré escolar e de 1º grau, e ter um tempo pré estabelecido durante o planejamento, na sala de aula ´´.[...], em casa o tempo que as crianças teriam para jogar limita-se a televisão, a qual venho discordar da autora quando ela diz: ´´ se a televisão tira o tempo do jogo, [...], ela desperta a criança para questões novas, e, o que é bastante importante, fornece conteúdos que a criança assimila e que se espelham em seu jogo, modificando e enriquecendo sua temática ´´. A meu ver a televisão só fornece informações impróprias para o aprendizado das crianças.

Em relação ao espaço das brincadeiras e dos jogos Friedmann relata que antes as crianças podiam brincar nas ruas e que hoje o risco é muito grande, o que acaba limitando as crianças ao espaço de suas casas, apartamentos e prédios, seja onde for o importante é que esses espaços tragam segurança às crianças para que elas transformem esses espaços a sua maneira.

A autora faz menção ao resgate dos jogos tradicionais, esses jogos é aquele transmitido de uma geração a outra, que foram inventados de forma espontânea nas ruas, nos parques, nas praças etc., onde as regras variavam de uma cultura a outra. Segundo Friedmann (1996, p. 43).

> O jogo tradicional faz parte do patrimônio lúdico-cultural infantil e traduz valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos. Seu valor é inestimável e constitui, para cada individuo, cada grupo, cada geração, parte fundamental da sua historia de vida.

Penso que os jogos tradicionais são de grande importância para as nossas crianças, pois trazem ricas possibilidades para o estimulo de várias atividades nas crianças que podem ser física, motoras, instituais, lingüística, por isso nós educadores não devemos permitir que esses jogos fique esquecidos em meio a toda essa tecnologia que estamos vivendo, temos que incentivar nossos alunos a praticá-los mesmo tendo que adaptá-lo ao nosso espaço. De acordo com Friedmann (1996, p. 70).

> O educador deve definir, previamente, em função das necessidades e dos interesses do grupo e segundo seus objetivos, qual é o espaço de tempo que o jogo irá ocupar em relação as atividades, no dia-a-dia. Deve também definir os espaços físicos onde esses jogos irão se desenvolver: dentro da sala de aula, no pátio ou em outros locais. [...]

A autora defende que o professor ao fazer o uso dos jogos deve ter objetivos claros e deve ser feito de acordo com a necessidade da turma ou da criança. Ela também propõe que o educador faça o uso dos jogos de regra e que as crianças possam opinar sobre os limites dessas regras, para que através disto elas possam se sentir mais motivado a participar.

A autora também defende o uso do jogo espontâneo, para ela esse jogo não pode ser deixado para traz, mas o educador deve ficar de olhos e ouvidos bem atentos, sendo que esse é o momento de fazer o diagnóstico sobre o grupo.

CAPITULO – III

O QUE ESTÁ EM JOGO

3.1 - TUDO QUE APRENDI

Aqui pretendo dispor das minhas experiências adquiridas durante o estágio que fiz que teve duração de dois anos, no CMEI Jacinta Ferreira de Souza Simões situado em Vitória no bairro de Goiabeiras, onde tive contato maior com as turmas do grupo cinco e do primeiro ano, a qual irei fazer uma sucinta comparação sobre o método de ensino utilizado pelas professoras das referidas turmas.

A esse período busquei relacionar os aspectos teóricos aprendidos na faculdade com o prático no CMEI , foi uma experiência onde pude ver que o professor não é apenas um transmissor de conhecimentos, mas que também deve participar ativamente da vida dos alunos, deve ser um estimulador, um guia, deve influenciá-los a aprender sem o constringir. Assim com diz Paulo Freire (1996): É neste sentido que ensinar não é transferir conhecimentos, conteúdos, nem formar é ação pela qual um sujeito criador dá forma, estilo ou alma a um corpo indeciso e acomodado.

Há isso venho dizer que no inicio com a turma do primeiro ano, aconteceu o contrário por se tratar de uma turma muito grande e com vários alunos com problemas de agressividade, onde não tinham o apoio da família e que a maioria não conhecia os números nem o alfabeto. E isso fez com a professora tentasse aproveitar o tempo disponível para tentar alfabetizar as crianças a todo custo, realmente não foi fácil encontramos diversas dificuldades, principalmente pelo fato da agressividade da turma tanto meninas quanto os meninos brigavam a todo o momento por motivos fúteis, e também tinha o fato de que eles não prestavam a atenção ao que a professora explicava nada prendia a atenção das crianças.

Passando-se o tempo fazendo uma avaliação sobre o grau de aprendizado das crianças, pudemos perceber que em nada elas tinham progredido. Passamos a nos preocupar o que fazer para transmitir os ensinamentos para que as crianças pudessem sair dali ao menos alfabetizado, e também como melhorar o comportamento agressivo e disperso.

Lembro-me perfeitamente quando cogitamos a idéia do jogo, era um dia de chuva poucas crianças estavam presentes, a professora pediu para que eu arrumasse o armário dela lá encontrei alguns jogos que estavam faltando peças a

professora disse que poderia jogar fora, as crianças pediu que desse para elas, no dia seguinte na aula de educação física percebi uma rodinha de crianças, elas estavam entusiasmadas por conta daquele jogo, que voltou com uma delas para a escola. Pensei comigo ao ver a situação poderá ser o jogo a formula que vai moldar essas crianças, moldar no sentido de dar a elas uma postura mais significante que irá melhorar as dificuldades de aprendizagem, de comportamento, onde elas tinham dificuldades de se expressar quando questionadas sobre algum assunto. Segundo James Christie (apud Miranda 2001, p. 66).

> O jogo infantil é normalmente caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria, entre os quais o sorriso. Quando brinca livremente e se satisfaz, a criança o demonstra por meio do sorriso. Esse processo traz inúmeros efeitos positivos aos aspectos corporal, moral e social da criança.

Levei à professora a referida situação, e foi daí que partimos, ela então procurou planejar suas atividades com o uso do jogo, jogo esse voltado ao exercício de habilidades como integração grupal, confiança mútua, espírito de liderança, raciocínio lógico, cooperação, decisão, senso crítico, autoconhecimento, iniciativa, etc. Como o jogo é um convite explicito e tentador, à participação ativa das crianças nas atividades tomou um novo rumo, a intenção que tínhamos era chamar a atenção das crianças para que elas pudessem entender o que estava sendo explicado, e deu certo elas se sentiam bem aprendiam sem nem perceber. Segundo Miranda (2001, p. 70) ´´ O jogo motiva porque propõe situações que provocam a curiosidade das crianças, levando-as a questionarem-se e a questionar e, assim, a construir e reconstruir o conhecimento ´´.

Quanto ao comportamento das crianças o caráter de rivalidade existia principalmente quando os jogos eram em grupos, daí a necessidade do uso de regras que eram impostas pela professora ou por eles mesmo que tinham que ser cumpridas, e quando eles saiam dos combinados os lembrava que as regras devem ser cumpridas assim como nos jogos.

3.2 – OS JOGOS UTILIZADOS

Para retomar as atividades após as aulas de educação física ou a realização de um jogo muito agitado, tínhamos como método para acalmá-las o jogo simbólico que na teoria de Piaget segundo Araújo (1992),´´ 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 ´´.

Essa atividade começava assim, a professora pedia para que todos se deitassem no chão e que fechassem os olhos, apagavam-se as luzes ela expunha de uma situação como, por exemplo: cada um vai imaginar que estar num lugar que gostaria de conhecer, quem vocês vão levar? O que estão fazendo? (o silêncio tomava conta por alguns minutos). Era o momento de fazer à roda a professora, pedia para que alguns alunos de preferência aqueles que tinham dificuldade em expor suas idéias, que contasse onde esteve com quem e o que estavam fazendo, ou então à atividade era feita por meio do desenho e da escrita, era incrível o que as crianças contavam, desenhavam ou descreviam, essa era a proposta do jogo, viajar sair de um lugar para o outro, a isso pude perceber que nada correspondia à limitada vida das crianças, e que através desse jogo elas desenvolviam o raciocínio, a interação, o dialogo, criatividade, o comportamento entre outros.

No dia seguinte as atividades eram baseadas nas escritas ou nas colocações que os alunos havia posto, para então desenvolver o processo de ensino-aprendizagem, a qual as crianças assimilavam os conhecimentos transmitidos com mais entusiasmo, talvez por conta de que o sentido da atividade tenha saído da imaginação delas. Para Miranda (2001, p. 75).

> [...] o exercício do potencial criativo concretiza-se no objeto de sua criação, isto é, na resultante de um processo no qual o jogo surge com um importante agente mobilizador, predispondo os envolvidos à realização criativa. O aspecto pedagógico pode seguir abrigado nesse processo, vez que abrindo-se a imaginação torna-se à possível a associação e absorção da dimensão cognitiva do processo educativo. Dito de outra forma, uma situação criativa abre espaços para que a atuação dos demais fenômenos considerados, aqui, como necessários à aprendizagem: socialização cognição, afeição e motivação [...].

O jogo simbólico acontecia também pela representação, por exemplo: a professora contava uma determinada história a partir dela as crianças juntas iam imaginando, criando, reconstituindo outra versão sobre aquela história. Com isso os alunos ampliavam o seu mundo, elas podiam tudo encurtar tempo, trocar objetos, os personagens, criar novos acontecimentos.

Depois eram propostas as crianças uma representação sobre a história que eles haviam reescrito, o mais incrível é que todos se sentiam a vontade em participar, enfim esse jogo permitia a criança desenvoltura, perca da timidez, capacidade de pensar e a interação .

Foto 1: Aqui arrumo as crianças para uma apresentação da reescrita do livro João o botão, nesse dia a autora do livro Elizabeth Martins se fez presente.

O jogo eletrônico também fazia parte desse aprendizado como um dos recursos utilizados, eles eram adequados aos objetivos de ensino, as crianças adoravam este momento, talvez pelo fato de se tratar de crianças carentes e não terem contato com o computador em casa.

Foto 2: Foto da turma do 1º ano na aula de informática

Esse tipo de jogo possibilitava o desenvolvimento de habilidades como: atenção, concentração, raciocínio lógico, memória, entre outros. Acima segue a foto de um desses momentos com a turma.

Tínhamos também como um dos métodos de ensino/aprendizagem os jogos de competição aconteciam por meio das disputas individuais ou em grupos, eram usados jogos de montar, quebra cabeça, bingo, corrida, futebol, queimada entre outros. No jogo de competição faz-se presente o uso das regras, que oferece a possibilidade de ensinamento sobre uma situação de conflito a qual podia ser feito negociações, esses jogos eram praticados a fim de oferecer as crianças interações afetivas, desenvolvimento cognitivo, paciência, cooperação e a vontade de querer vencer suas barreiras. Segundo Sahda Marta (apud Miranda 2001, p. 70).

> [...] as crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim esforça-se para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. Estando mais motivadas durante o jogo, ficam também ativas mentalmente. [...]

Depois os resultados dos jogos eram representados nas atividades, por exemplo: o bingo se transformava em uma atividade de matemática sobre as possibilidades dos resultados que cada criança alcançou.

Foto 3: Foto após as jogos de competição

Os jogos também aconteciam de forma espontânea, onde as crianças podiam brincar a sua maneira no pátio de areia, na casinha de boneca (espaço onde existia uma casa pequena), na quadra entre outros. A esse jogo nos preocupávamos em analisar o comportamento das crianças através das observações feitas. De acordo com Friedmann (1996, p. 71).

> Para proceder a um diagnostico, a observação do jogo espontâneo infantil é o ponto de partida. O jogo espontâneo é livre e nele a criança tem prazer: ela estabelece a vontade de brincar – com, quando, com que e durante quanto tempo. As instituições que incluem o jogo espontâneo no currículo incentivam a criatividade. O jogo espontâneo é considerado o meio essencial da aprendizagem e do desenvolvimento das crianças de zero a seis anos.

Foto 4: Um dos momentos em que as crianças brincam ou jogam de forma livre

3.3 – REGISTROS E ANÁLISE DAS CARACTERÍSTICAS OBSERVADAS SOBRE O EDUCADOR

Aqui venho fazer uma distinta comparação sobre outra turma, a qual acompanhei as crianças do grupo cinco por algum tempo, a situação era totalmente oposta as crianças no começo eram tranqüilas, algumas delas dispunha de certas aprendizagens, que não veio a progredir muito por conta da falta de interesse por parte da professora, que deixava as crianças brincarem a todo o tempo, sem nenhuma restrição onde brinquedos eram quebrados, brigas acontecia a todo momento, na sala de aula mal podia andar por conta dos brinquedos que ficavam espalhados pelo chão, tudo bem que os jogos espontâneos incentivam a criatividade mas não dessa forma, e isso me levou a pensar como será difícil trabalhar com essas crianças no ano seguinte, talvez o mal comportamento, e saberes em atraso das crianças do primeiro ano era por conta disso, por não terem tido uma professora que se preocupasse realmente com o seu aprendizado e com sua moral

Sendo assim o uso do jogo teve valor pedagógico de fundamental importância a aprendizagem das crianças do primeiro ano, naturalmente junto a persistência que tivemos, volto a dizer que não foi fácil, mas ver as crianças lendo

ao final do ano foi uma conquista muito grande dá uma sensação de dever cumprido vale qualquer sacrifício.

A isso venho dizer que o jogo promove nas crianças saberes que achamos impossíveis de serem alcançadas, por meio dos jogos as crianças desenvolveram diversas capacidades tais como o desenvolvimento da criatividade, do senso critico, o processo de socialização, o interesse pelos conteúdos exposto pela professora, melhor comportamento etc, digo isto com toda a certeza como referido os momentos que pude viver.

Assim posso concluir que todo esse aprendizado me fez perceber quão grande é a importância do jogo para o ensino desde que seja feito com amor, comprometimento, paciência e planejamento. A experiência foi gratificante e de grande valia para minha vivencia profissional, com isso descobrir o caminho que devo andar, pretendo passar para os meus alunos futuramente tudo que aprendi para que eles também possam adquirir os conhecimentos de forma prazerosa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apresenta-se então pela analise do conteúdo exposto que o jogo está presente na vida das pessoas desde muito pequenas, mesmo sem entender o sentido. Embora com o passar dos anos os jogos vem sofrendo mudanças por conta do espaço, do tempo e dos materiais (jogos eletrônicos), em que a cada ano um novo modelo é fabricado, o que acaba por manter as crianças trancadas em seus quartos longe do contato com o outro. Com toda essa questão vejo a necessidade de se fazer o uso dos jogos como método de ensino, a fim de possibilitar a criança momentos de sociabilidade e aprendizagem.

Os benefícios provenientes do jogo refletem nos aspectos do desenvolvimento psicomotor, comportamental, nas atitudes, na formação de caráter, no pensamento lógico etc. É importante salientar no momento em que a criança joga ela vive um momento dela onde ela imagina o seu mundo ou como gostaria que ele fosse. Mas para que isso ocorra é necessário que o professor proponha atividades direcionadas a esse fim, o que mais vemos nas creches e pré escolas é crianças jogando pelo simples ato de jogar os professores pouco se importam em tentar tirar proveito desse material e levar a criança uma aprendizagem mais descontraída.

Muitos professores acham que o jogo promove apenas a socialização da criança, por isso, deixa-as brincar a todo o momento. O professor é a peça chave na sala de aula ele tem influência decisiva sobre o desenvolvimento do aluno, e suas atitudes vão interferir sobre o tipo de aprendizado que a criança irá estabelecer ao longo do ano. Para se fazer o uso do jogo no ambiente escolar, o profissional deve estar preparado, ter atitude e objetivos, procurar recursos diversificados a fim de atender toda e qualquer necessidade do seu aluno, tendo em vista o aprendizado e o desenvolvimento de suas habilidades, a isso se faz necessário uma formação teórica, pedagógica e pessoal.

Sendo assim proponho que os professores e educadores procurem estar sempre se aperfeiçoando, fazendo novos cursos, participando de reuniões, palestras, pesquisas, a fim de melhorar sua a prática docente.

A utilização do jogo como instrumento curricular requer consciência e planejamento para então descobrir nele uma fonte de desenvolvimento e aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de, **Educação Lúdica**: Técnicas e jogos pedagógicos. 9ª Ed. São Paulo, Loyola, 1995.

ANTUNES, Celso, **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.** Petrópolis,Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

ARAÚJO, Vania Carvalho de, **O jogo no contexto da educação psicomotora.** São Paulo: Cortez, 1992.

AROEIRA, Maria Luísa C; SOARES, Maria Inês B; MENDES Rosa Emília A, **Didática de pré escola:** vida criança: brincar e aprender. São Paulo: Ftd, 1996.

BAQUERO, Ricardo, **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BERNABEU, Natalia, GOLDSTEIN, Andy, **A brincadeira como ferramenta pedagógica.** São Paulo: Paulinas, 2012.

BRENELLI, Rosely Palermo, **O jogo como espaço para pensar:** A construção de noções lógicas e aritméticas. 2º Ed. Campinas, São Paulo: Papirus, 1996.

BRUGÉRE, Gilles, **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas,1998.

DAMASCENO, Leonardo Graffius; MELLO, André da Silva, **Conhecimento e metodologia do ensino do jogo**. Vitória espírito santo: Fascículo, 2011.

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

FROEBEL, Friedrich, **O pedagogo dos jardins de infância.** Petrópolis: Vozes, 2002.

KAMII, Constance e DEVRIES, Retha, **Jogos em grupo na educação infantil**: implicações na teoria de Piaget. São Paulo: Trajetória cultural, 1991.

KISCHIMOTO, Tizuko Morchida, **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira,1998.

KISCHIMOTO, Tizuko Morchida, **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**: 2º Ed. São Paulo: Corte, 1997.

MACEDO, Lino de, PETTY Ana Lúcia Sícole, PASSOS, Norimar Christe, **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed, 2005.

MIRANDA, Simão de, **Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas series iniciais.** Campinas, São Paulo: Papirus, 2001.

PIAGET, Jean, **formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3º Ed. Rio de Janeiro: zahar, 1990.

ROSA, Adriana Padilha; NISIO, Josiane di, **Atividades lúdicas:** sua importância na alfabetização: Curitiba: Júara,1998.

ANEXOS

ANEXO A – FOTOS DO CMEI JACYNTHA FERREIRA DE SOUZA SIMÕES

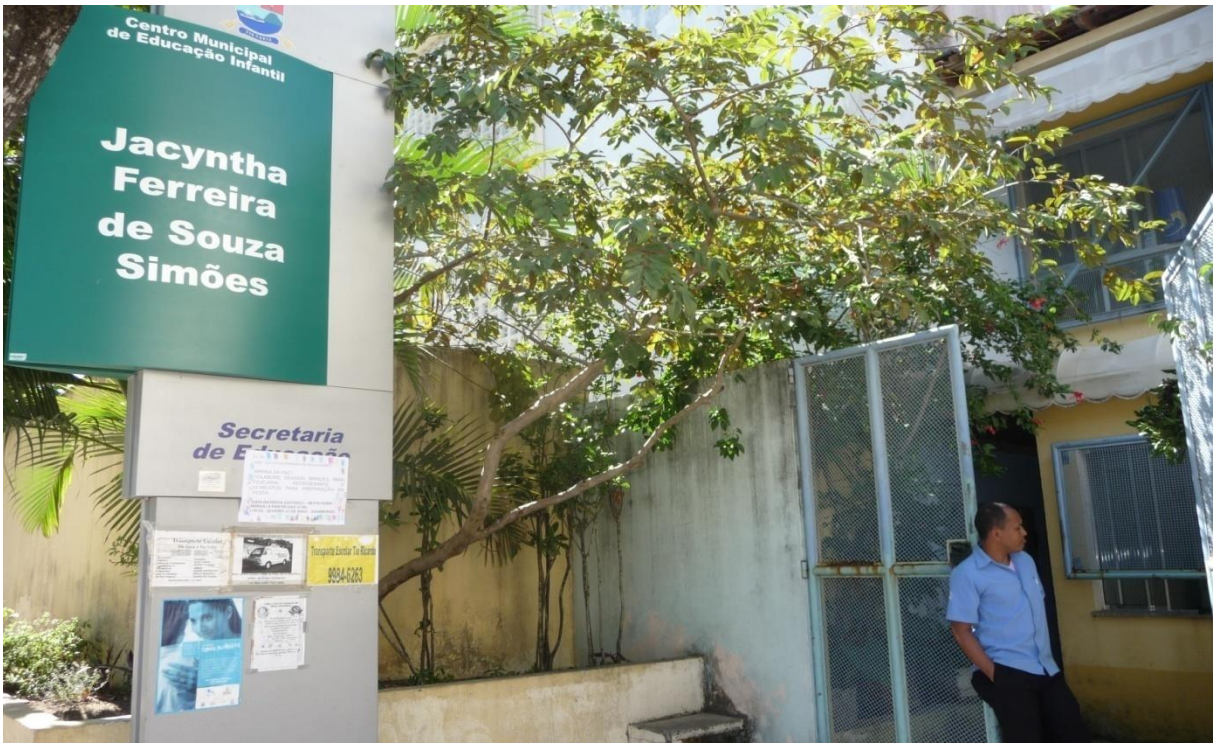

Foto 5 - Portão principal do CMEI

Foto 6 - Professora do primeiro CMEI do bairro, após a construção de um novo CMEI seu nome foi dado como homenagem.

Foto 7 - Crianças do 1º ano em atividade de jogos ou brincadeiras livres.

Foto 8 -Turma do 1º ano (um dos momentos de roda em que as crianças apreendem um novo jogo como atividade).

Foto 9- Momentos de interação com a turma do 1º ano como: passeios, teatros, brincadeiras, festas.

Aqui fica a saudade e lembrança de todas essas crianças e corpo docente a quem também devo meu aprendizado.