



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA

CAMPUS I

CENTRO DE EDUCAÇÃO

CURSO DE PEDAGOGIA

MARIA IZABEL OLIVEIRA FIUSA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: PROMOVENDO A
SOCIALIZAÇÃO DE CRIANÇAS**

Campina Grande-PB
2013

MARIA IZABEL OLIVEIRA FIUSA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: PROMOVEDO A
SOCIALIZAÇÃO DE CRIANÇAS**

Trabalho de Conclusão de Curso – Artigo Científico – apresentado ao curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof^ª. Ms. Marinalva da Silva Mota

Campina Grande-PB
2013

F565j

Fiusa, Maria Izabel Oliveira.

Jogos e brincadeiras na educação infantil
[manuscrito] : promovendo a socialização de crianças /
Maria Izabel Oliveira Fiusa, 2013.

34 f. il.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Pedagogia) – Universidade Estadual da Paraíba,
Centro de Educação, 2012.

“Orientação: Profa. Ma. Marinalva da Silva Mota,
Departamento de Pedagogia”.

1. Jogos 2. Lúdico 3. Educação Infantil 4.
Prática Docente I. Título.

21. ed. CDD 371.337

MARIA IZABEL OLIVEIRA FIUSA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: PROMOVENDO A
SOCIALIZAÇÃO DE CRIANÇAS**

Aprovado em 05 de setembro 2013

Nota: 8,0

BANCA EXAMINADORA

Marinalva da Silva Mota

Profª. Ms. Marinalva da Silva Mota

(Orientadora- UEPB)

Glória Maria Leitão de Souza Melo

Profª. Ms. Glória Maria Leitão de Souza Melo

(Examinadora- UEPB)

Teresa Cristina Vasconcelos

Profª. Ms. Teresa Cristina Vasconcelos

(Examinadora- UEPB)

Campina Grande

2013

Jogos e brincadeiras na educação infantil: promovendo a socialização de crianças

MARIA IZABEL OLIVEIRA FIUSA*

RESUMO

Este artigo apresenta os resultados de uma pesquisa ação que tem como objetivo analisar a função dos jogos e brincadeiras como atividades de socialização, cooperação e autonomia na educação infantil. O mesmo foi realizado com um grupo de dezenove crianças de cinco anos (infantil V) de uma escola de educação infantil da rede privada na cidade de Campina Grande, Paraíba, durante o período de quatro semanas, em dias alternados, no segundo horário das aulas do turno da tarde. Este estudo teve como base teórica autores como Piaget (1977), Wallon (2007), Vygotsky (1991), Palacios (2004), González(2004), entre outros. Os resultados mostram que o jogo e as brincadeiras na educação infantil são relevantes no desenvolvimento da criança pequena, principalmente na construção das relações sociais, e, portanto, na interação da criança com o meio que a rodeia. Muitas ações das crianças se voltam para brincadeiras e jogos que estão presentes na vida delas, proporcionando assim, experiências que favorecem o desenvolvimento físico, emocional, cognitivo e social. Logo, toda criança tem necessidade e direito de brincar, explorar e reproduzir o meio em que vive de maneira prazerosa e significativa. Assim como é válido ressaltar que a brincadeira ou jogo acontece onde quer que a criança se encontre, independente do lugar, pois, ela só precisa de um pequeno estímulo para que sua imaginação a leve para um mundo cheio de criatividade e movimento, manifestando o seu interior.

Palavras chave: Educação infantil; socialização; jogos.

*Graduanda do curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba-UEPB.

1. INTRODUÇÃO

Muitas ações das crianças se voltam para brincadeiras e jogos, oriundos de fantasias que estão presentes na vida delas, proporcionando assim, experiências que favorecem o desenvolvimento físico, emocional, cognitivo e social. Logo, toda criança tem necessidade e direito de brincar, explorar e reproduzir o meio em que vive de maneira prazerosa e significativa. Dessa maneira é válido destacar que toda criança deve ser estimulada desde os primeiros anos de vida a brincar com jogos, brinquedos e brincadeiras próprias para sua idade, respeitando suas particularidades, preferências e limitações, a fim de favorecer o seu desenvolvimento e a formação de sua personalidade.

A brincadeira permite à criança aprender a lidar com os seus sentimentos, interagir, resolver conflitos e comunicar-se consigo mesma e com o mundo. Além do mais, proporciona a aceitação da existência do outro, estabelecendo relações sociais. Sendo assim, cabe ao professor (a) de educação infantil compreender a brincadeira como espaço de interação, cooperação e socialização.

A ação de brincar possibilita a aliança entre valores morais e culturais, em que as atividades podem gerar a autonomia, a auto estima e a cooperação. É por meio da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida adulta, assimila a cultura do meio em que vive, interagindo com este, bem como se adapta às condições que o mundo lhe oferece e aprende a competir e cooperar com os seus semelhantes.

Segundo Jean Piaget(1977), as crianças com idade entre dois e seis anos apresentam um comportamento egocêntrico próprio dessa faixa etária. Para o autor, as brincadeiras e jogos são atividades indispensáveis à socialização das crianças, por isso devem estar presentes no cotidiano delas. Neste sentido, em se tratando dos aspectos de comportamento egocêntricos entre crianças de cinco e seis anos, foi notável esse tipo de ação em minha sala de aula, pois, desde o início do ano letivo que venho tentando contornar situações de falta de solidariedade entre as crianças, porém, as ações presenciadas em sala de aula fogem um pouco do padrão, levando a professora-regente a própria autora do presente artigo a se preocupar com o fato de que determinados alunos realizavam práticas que beiravam a violência.

Por mais que se tenha feito intervenções, durante o meu fazer docente, conversado com a turma, mostrando ações de compartilhamento, dizendo que temos que sempre dividir os pertences (sejam brinquedos ou materiais escolares) com os colegas,

eles compreendiam somente naquele momento, mas, posteriormente, quando estavam entre eles, sem a intervenção de um adulto, nada do que tinha sido dialogado acontecia.

Muita coisa foi feita com a intenção de melhorar essa situação, conversamos sobre as regras de Boa Convivência, tanto na escola, como em outros ambientes que os alunos freqüentavam; mostramos figuras de pessoas brigando, apontando que aquele não era o comportamento certo; contamos histórias sobre boa convivência; solicitamos aos alunos que interpretassem a referida história e que ilustrassem também, fazendo com que eles manifestassem por meio do desenho, como era que eles estavam se sentindo. Entretanto, o trabalho só surtiu efeito em algumas semanas, nada mais do que isto.

Assim, nessa vivência em sala de aula, tivemos bastante dificuldade para lidar com esse tipo de comportamento, o perfil da turma pesquisada voltava-se para atitudes egocêntricas, as crianças não conseguiam interagir harmoniosamente durante o período escolar, o que de fato foi se tornando preocupante, a ponto de buscarmos formas ou estratégias para amenizar ou “acabar” com essas atitudes egocêntricas entre elas. Neste aspecto, questionamos: como podemos, a partir de jogos, brinquedos e brincadeiras, instigar nas crianças pequenos comportamentos de socialização, cooperação e solidariedade?

No intuito de responder à referida questão foi realizada uma pesquisa do tipo pesquisa ação com o objetivo de analisar como o uso de jogos e brincadeiras, pode influenciar as crianças a fim lidarem com o seu egocentrismo e aprendem a ser solidárias e cooperativas. A pesquisa foi realizada pela professora/pesquisadora em uma turma de educação infantil do nível V, com alunos na faixa etária entre cinco e seis anos, em uma escola da rede privada na cidade de Campina Grande, Paraíba. Este estudo teve como base teórica autores como Piaget, Wallon, Vygotsky, González, entre outros.

2. A CRIANÇA E O DESENVOLVIMENTO SOCIAL

São vários os aspectos do desenvolvimento humano. Neste trabalho iremos destacar o aspecto social que podemos definir como a maneira como o indivíduo reage em situações que envolvem outras pessoas. Como no caso de um grupo de crianças

observadas em um determinado local que, naturalmente, procuram outras para brincar, enquanto outras ficam sozinhas, não conseguem socializar (Bock, 1999, p.100).

Neste sentido, tomamos como referência a teoria do *Desenvolvimento cognitivo* de Jean Piaget (1999), em que afirma que para se compreender o desenvolvimento global do ser humano é necessário entender como ele pensa e elabora o conhecimento. Piaget caracterizou este processo em quatro períodos: O primeiro é o *período sensório motor* que se estende de zero a dois anos de idade, e é caracterizado pelos aspectos de percepção e movimento, ou seja, a criança começa a conhecer o mundo que a cerca por meio da manipulação de objetos.

O segundo refere-se ao período *pré-operatório* que se estende dos dois anos aos sete anos de vida, também chamado de *segunda infância*. Neste período surgirá a linguagem como fator primordial para o desenvolvimento da criança, nos aspectos intelectual, afetivo e social. É este último aspecto que mais nos interessa, aqui em que o ato de interagir e comunicar-se com o outro, de maneira prazerosa e harmoniosa, permite, através do diálogo, da troca de experiências, que a criança se descubra enquanto pessoa. Por isto é iremos enfatizar o período *pré-operatório*.

O terceiro período é o das *Operações concretas* que se estende dos sete aos onze ou doze anos de idade. Neste caso o raciocínio da criança vai sendo construído por meio de objetos concretos, ela já é capaz de refletir, manipulando algum objeto. Por exemplo, o jogo de quebra cabeça, na medida em que a criança está montando o mesmo, ela já é capaz de identificar o erro mentalmente e, posteriormente, desmanchar o jogo corrigindo-o. Assim, já consegue seqüenciar idéias, estabelecer noção de começo meio e fim e formar conceitos de números através do concreto.

O quarto e último período é o nomeado de *Operações formais*, que é considerado também como a adolescência que vai dos onze ou doze anos em diante. Neste período acontece a passagem do pensamento concreto para o formal, ou seja, o indivíduo já consegue estabelecer pensamentos abstratos (reflexivos) sem o auxílio de objetos concretos. Sendo capaz de lidar com idéias abstratas como liberdade e justiça, assim como construir planos e projetos. Dessa maneira o adolescente acaba adquirindo mais autonomia.

Como vimos, o período *pré-operatório* corresponde à segunda infância, que vai dos dois aos sete anos, (faixa etária correspondente aos sujeitos pesquisados). Deve-se levar em conta que a criança, ainda por estar focada em si mesma, prioriza o seu próprio

ponto de vista, o que dificulta o trabalho em grupo. Significa dizer que, neste caso, a criança não consegue se colocar no ponto de vista do outro.

Cabe então à escola e aos professores intervir pedagogicamente, de modo que as crianças possam passar por esta fase da melhor maneira possível. Para isto é necessário o uso de estratégias adequadas a esta etapa evolutiva, como os jogos e brincadeiras que favoreçam uma melhor convivência entre as crianças. Pois, é por meio do contato com o outro que a criança vai se descobrindo como pessoa.

Wallon (apud Nascimento 2004, p.25), ao se referir à relação *Eu-Outro* diz que

A participação do outro na formação da consciência de si é consequência da simbiose inicial entre a criança e o meio envolvente. A confusão entre a criança e o outro, que interpreta e responde aos seus movimentos impulsivos, tornará o “eu” e o “não eu” indistinguíveis.

Neste sentido, pela nossa percepção e compreensão, ainda tomando como base Wallon (apud Nascimento, 2004), o indivíduo ao nascer tem suas necessidades biológicas (físicas), ou seja, precisa se alimentar, movimentar-se, mas, através do contato com o mundo físico e a interação com pessoas e objetos, estas necessidades vão se ampliando. A dependência do social é primordial para seu desenvolvimento (emocional, afetivo, e físico). Entende-se que para construir a subjetividade o indivíduo precisa se relacionar com quem está “fora dele”, ou seja, o *EU* e o *OUTRO* se completam no processo de socialização.

Porém, é necessário ter consciência de como funciona essa fase que a criança se encontra. Além do mais é válido lembrar que, nesse período, os aspectos morais e as regras de convivência são ainda confusos na mente das crianças. No entanto, elas aprendem a ter um respeito muito grande por indivíduos que são considerados superiores a elas, como os adultos em geral e professores em particular.

As regras, os jogos e brincadeiras são vistos pela criança nesta faixa etária como algo que não pode ser modificado. Posteriormente, com o tempo, elas irão ter idéias mais elaboradas das normas e regras. Segundo a teoria de Jean Piaget sobre o desenvolvimento moral da heteronomia, citada por Vieira e Lino (2007,p.200): “[...] toda a moral consiste em um sistema de regras e a essência de qualquer moralidade está no respeito que o indivíduo adquire em face destas regras”(Piaget, apud Vieira e Lino). Na perspectiva do epistemólogo Piaget é possível estabelecer a natureza psicológica das

realidades morais através da compreensão das relações entre a *prática da regra* ou a *ação moral* e a *consciência da regra* ou o *juízo moral*.

Assim, a partir destes aspectos de moralidade, *prática da regra* e *consciência da regra*, o mesmo teórico citado acima apresenta três conceitos: a *anomia*, a *heteronomia*, e a *autonomia*. A apreensão destes por professores é muito importante para decidir sobre as intervenções a fazer.

Na *anomia* ocorre o contrário, não existe nem normas nem regras, as crianças nessa fase não são capazes de compreendê-las. Com o tempo, na medida em que vão crescendo e tendo interações com adultos, é que vão descobrindo e percebendo estas regras. Neste sentido, em Vieira e Lino (2007, p.201) explicam que

Essa concepção das regras é uma manifestação concreta do egocentrismo que caracteriza o pensamento da criança pequena ou, em outras palavras, da sua incapacidade para diferenciar perspectiva. A incapacidade para sair do seu ponto de vista e adotar o ponto de vista do outro leva a criança supor que todos seguem as mesmas regras, ou que a única perspectiva a ter em conta é a da autoridade.

Na *heteronomia* a criança realiza o respeito de forma coercitiva, ou seja, por meio da punição, ela não tem consciência das normas e regras, apenas as obedece como algo mecânico. Esse fato se dá entre crianças com faixa etária de três a seis anos de idade.

Já a *autonomia* refere-se quando a criança já é capaz de ter uma consciência moral, pois os deveres para ela agora tem significados e são realizados conscientemente. Esse fato se dá por volta dos seis/sete a doze anos de idade, a criança já tem consciência dos seus atos e da consequência dos mesmos.

Entendido os conceitos acima, importa agora, pensar nas formas de intervenção. Os jogos com regras, segundo Vygotsky, são essenciais para aprendizagem do comportamento moral, resultando da ação da criança na prática escolar. Com a vontade de manter o jogo, as crianças direcionam sua conduta e relacionam-se pelo respeito às regras. “O maior autocontrole da criança ocorre na situação do brincar” (Vygotsky, apud Pimentel, 2007, p. 233).

Além do mais, “quando joga a criança também transcende tendências imediatas, enraizadas em motivações biológicas e primitivas, para seguir as regras sociais e atuar espelhando na realidade” (Pimentel, 2007, p.233).

Nesse contexto, o que leva a criança a jogar e brincar é uma necessidade que ela traz no seu interior, é como se ela quisesse manifestar algo como, por exemplo, a vontade de ser bombeiro ou pegar uma escova de cabelo e fazer de conta que é um microfone. Significa dizer que tudo isto está em seu imaginário e coloca em ação por meio do “faz de conta”. Desta maneira cabe a escola usar este “faz de conta” como uma forma ou estratégia de ajudar o aluno a se desenvolver intelectualmente, psicologicamente e socialmente.

Outro ponto que podemos destacar é como se dá a socialização nessa fase em que o egocentrismo prevalece, como surgem os vínculos de amizade entre as crianças nesse período. Segundo Selmam (1981), a idéia de amizade se dá de repente, ou seja, “aqui e agora”. A criança considera um amigo naquele exato momento, brincando de maneira bastante divertida em poucos minutos. Para ela a amizade não é vista como algo que se estabelece com o passar do tempo, como entendem os adultos, pelo contrário, é algo repentino. Um simples “olá” já significa amizade, ou se alguma outra criança a ajudou ou emprestou algo. Logo, do mesmo jeito que é rápido para começar essa amizade, também é para terminar, só basta o outro colega não emprestar o brinquedo, por exemplo, que a amizade acaba. Foram estas características que percebemos em nossa pesquisa, como as relações das crianças nessa fase é dinâmica, observação esta, que para quem não compreende todo o processo, passa a julgá-las de forma equivocada.

Assim, ao observamos as crianças brincando, devemos levar em conta quais são as suas brincadeiras e como classificá-las. Dessa maneira, segundo Moreno (2004), é difícil dar uma definição do que realmente é a brincadeira, devido às variedades de possibilidades em que ela pode ser realizada, bem como os tipos de indivíduos e as situações como, por exemplo, a sociodramática, ou seja, brincar de médico, de casinha ou de super-herói. Para esta autora:

[...] com a brincadeira sociodramática, as crianças exercitam a simulação e se projetam em outras personalidades, o que enriquece seu conhecimento social e permite a elas atuar e experimentar no mundo dos adultos, imitando seus papéis sem necessidade de se expor as conseqüências físicas, sociais, emocionais ou econômicas que aconteceriam se o realizassem na realidade; ao mesmo tempo, esta brincadeira ajuda-as a expressar sentimentos intensos, a resolver conflitos e a integrá-los entre as coisas que já sabem [...] (MORENO 2004, p. 220).

Outra classificação, segundo a mesma autora, seria a brincadeira cooperativa que corresponde a colocar esforços para conseguir metas comuns, dividindo papéis e colaborando para o objetivo final. É o que de fato vem sendo discutido neste trabalho, a realização dessas brincadeiras para promover a socialização e cooperação entre as crianças.

Seguindo esta linha, podemos destacar também o pensamento de Piaget (1977) quando ele aborda que para o melhor desenvolvimento da criança é necessário torná-las ativas. Neste sentido é essencial levar o aluno a fazer atividades, realizar experiências até então desconhecidas por eles, ter iniciativa própria como executar tarefas comuns ao grupo. As atividades em conjunto promovem a consciência crítica do aluno, como também quando este age simplesmente por obrigação ou por determinação do professor, não obtendo rendimento.

Com base em Mota (2000), para ocorrer uma educação da liberdade é necessário que a criança realize atividades que desenvolvam a cooperação e a autonomia dos sujeitos. Nesse sentido, a autora segue abordando que na autonomia o indivíduo se sobrepõe a uma disciplina ou às regras que ele compreende e com elas concorda, e além do mais contribui para a constituição das mesmas. Diferente da heteronomia que tem como característica a obediência e a disciplina, que ocorrem em função do medo de punição ou do interesse em tirar vantagens pessoais, o que já foi comentado no presente trabalho.

Para Piaget (1977), a autonomia se estabelece a partir da atuação da criança num meio social adequado, ou seja, na interação com adultos e com outras crianças, no respeito mútuo, na convivência com seus colegas, nos jogos e trabalhos em equipe ou seja, de fato na vida social. Cabe então a escola, na pessoa do professor, desenvolver atividades que orientem o aluno à cooperação e a autonomia. Dentre essas atividades, Piaget enfatiza o trabalho em grupo através da experiência, e mostra, o valor dessa atividade para o progresso do aluno:

A experiência mostra que os fracos e preguiçosos não são abandonados à própria sorte. São, então, estimulados e mesmo obrigados pela equipe, enquanto os adiantados aprendem a explicar e dirigir, muito melhor do que se permanecessem na situação de alunos solitários. Além do benefício intelectual, da crítica mútua e do aprendizado, da discussão e da verificação, adquire-se, dessa forma, um sentido da liberdade e da

responsabilidade conjuntas, da autonomia na disciplina livremente estabelecida (PIAGET apud MOTA, 2000, p. 3).

Porém, é válido ressaltar que o trabalhar em grupo não é apenas sentar-se junto do colega ou deixar os alunos tomarem destino das suas ações, sem nenhuma ajuda ou orientação do professor, assim como também não se deve esperar que o aluno se torne autônomo ou auto-disciplinado de uma hora para outra, principalmente se ele está habituado a trabalhar sempre a mando do professor.

Neste sentido, vale salientar que não é uma tarefa fácil trabalhar aspectos de socialização com crianças, nem até mesmo com os adultos, pois estamos lidando com seres humanos e cada um possui suas particularidades, histórias de vidas distintas, valores e culturas diferentes. Nesta perspectiva, (De Lataille apud MOTA, 2000, p.6) afirma que.

O ser social passa por diversas etapas que lhe conferem qualidades diferenciadas que evoluem de acordo com as etapas do desenvolvimento cognitivo. A maneira social de ser de um adolescente é diferente da maneira social de ser de uma criança de cinco anos, porque esta não é capaz de participar de relações sociais que expressam um equilíbrio de trocas intelectuais como aquela. Ressalta ainda que, para PIAGET, o mais alto nível de socialização é alcançado pelo indivíduo que se relaciona com outros seres de forma equilibrada

Desta maneira concordamos plenamente com os autores, até aqui citados pois nossa intenção não foi a de impor às crianças atitudes cooperativas e ao mesmo tempo conseguir de imediato sua autonomia com relação aos seus semelhantes e ao mundo que as norteia. Pelo contrário, buscamos promover atividades que possibilitassem o despertar e o desenvolvimento de tais objetivos de forma natural e espontânea, respeitando sempre suas particularidades e sua fase de desenvolvimento.

3. OS JOGOS NA SOCIALIZAÇÃO INFANTIL

Em se tratando dos jogos na Educação Infantil como atividades de cooperação, socialização e autonomia, nos reportamos, à definição de Jogo a partir de pensamentos filosóficos destacando-as apenas como uma explicação melhor acerca de como foi introduzido o valor educativo do jogo no trabalho pedagógico ao longo do tempo. Então, apontamos o filósofo Froebel que, segundo Kishimoto (2010), ao analisar o

papel do jogo na Educação Infantil, foi o pioneiro a colocá-lo como parte essencial no trabalho do pedagogo, quando criou o jardim de infância com o uso dos jogos e brinquedos. Assim como Froebel muitos outros educadores dão ênfase ao uso do jogo.

Antes dos estudos de Froebel, como afirma novamente Kishimoto (2010), outras três visões estabeleceram as relações entre o jogo e a educação, concebidas como: recreação; o uso do jogo para promover o ensino de conteúdos escolares e o diagnóstico da personalidade infantil.

O jogo visto como recreação surge na antiguidade como uma forma de relaxamento essencial às atividades que solicitavam esforços físicos, intelectuais e escolares, tendo como defensores Sócrates, Aristóteles, Sêneca e Tomás de Aquino. Dessa maneira, o jogo infantil ficou limitado por muito tempo. Com relação ao entendimento da brincadeira, segundo Froebel

A criança que brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção de seu bem e de outros... Como sempre indicamos o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação (FROEBEL apud KISHIMOTO, 2010, p.68).

Vygotsky (apud Rego, 1995) aborda o significado do brinquedo em um sentido amplo, referindo-se principalmente à atividade, ao ato de brincar. É necessário ressaltar também que, embora ele analise o desenvolvimento do brinquedo e mencione outras modalidades, como por exemplo, os jogos esportivos, dedica-se mais especialmente ao jogo de papéis ou a brincadeira de “faz de conta” (como brincar de polícia e ladrão, médico, de vendinha, etc.).

Assim, Vygotsky (apud Pimentel, 2007, p.226) acerca do brinquedo e do ato de brincar, diz que

[...] ainda que se possa comparar a relação brinquedo-desenvolvimento à relação instrução desenvolvimento, o brinquedo proporciona um campo muito mais amplo para as mudanças quanto à necessidade e consciência. A ação na esfera imaginativa, em uma situação imaginária, a criação de propósitos voluntários e a formação de planos de vida reais e impulsos volitivos aparecem ao longo do brinquedo, fazendo do mesmo o ponto mais elevado do desenvolvimento pré-escolar. A criança avança essencialmente através da atividade lúdica. Somente nesse sentido pode-se considerar o brincar como uma atividade condutora que determina a evolução da criança.

Vamos ao encontro do pensamento do autor, pois é de grande relevância o ato de brincar para a criança, considerando que este consegue envolver de forma positiva todos os aspectos do desenvolvimento infantil, seja físico, cognitivo, psíquico e social, que, por muitas vezes, é visto em segundo plano em muitos ambientes escolares, priorizando apenas os conteúdos, deixando à margem fatores que fazem parte do dia a dia da criança, como suas vivências e sua própria realidade. É como se a criança vivesse dois mundos: o mundo escolar e o mundo fora da escola, a vida social.

Voltando as definições de jogos e brincadeira, outro teórico que dá sua contribuição é o psicólogo Henri Wallon (2007, p.55,56), segundo ele a atividade própria da criança é o brincar e como, muitas vezes, ela brinca com extrema dedicação “[...] ele ainda segue afirmado que [...] o brincar não é essencialmente aquilo que não exigiria esforço, em contraposição à labuta cotidiana, pois uma brincadeira ou um jogo podem exigir e liberar quantidades bem mais consideráveis de energia do que uma tarefa obrigatória [...]”

Concordamos com a idéia do autor, pois o brincar não é apenas algo como passa tempo para as crianças, bem como não é algo que apenas sirva como uma prática qualquer sem sentido. Ou seja, toda brincadeira para a criança tem um fundo intencional e, desse modo, o professor ou educador deve aproveitar, sabendo da extrema importância que a brincadeira e jogos proporcionam para seus alunos, levando esses para as salas de aula como práticas prazerosas e direcionadas com objetivos traçados e planejados.

4. O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O jogo tem um papel muito importante na Educação Infantil, como afirma Almeida (2011), e é uma das formas mais naturais da criança entrar em contato com a sua realidade, como no caso do jogo simbólico que tem um papel primordial. Neste sentido, o jogo é uma qualidade do comportamento infantil e a criança volta todo o seu tempo para ele.

O jogo é digno e integra sempre um perfil de novidade, o que é essencial para despertar o interesse da criança, na medida em que ela joga vai se auto conhecendo, estabelecendo interiormente o seu mundo. Assim, esta atividade é uma das maneiras mais favoráveis para a construção do conhecimento. Como lembra Martins (2008),

Para exercê-la a criança utiliza seu equipamento sensório-motor, pois o corpo é acionado e o pensamento também, e enquanto é desafiada a desenvolver habilidades operatórias que envolvam a identificação, observação, comparação, análise, síntese e generalização, ela vai conhecendo suas possibilidades e desenvolvendo cada vez mais a autoconfiança. É fundamental, no jogo, que a criança descubra por si mesma, e para tanto o professor deverá oferecer situações desafiadoras que motivem diferentes respostas, estimulando a criatividade e a redescoberta.

Segundo Almeida (2011) hoje se sabe que a criança aprende brincando. O mundo em que ela vive é descoberto através de jogos dos mais diversos tipos que vão dos mais simples de encaixe às mais curiosas brincadeiras folclóricas. O jogo, é o exercício e a preparação para a vida adulta. É através das brincadeiras, seus movimentos, sua interação com os objetos e no espaço com outras crianças que ela desenvolve suas potencialidades, descobrindo várias habilidades.

As práticas com o jogo devem ser criadas e recriadas, para que sejam sempre novas descobertas e sempre se transformem em um novo jogo, em uma nova forma de jogar. Quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra em seu mundo imaginário e ilusório, não estando preocupada com a conquista de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer capacidade mental ou física. O que importa, nesse caso, é o processo em si de brincar, algo que flui naturalmente, pois a única finalidade é o prazer, a alegria, a livre exploração do brinquedo.

Diante destas informações sobre o prazer de se aprender brincando, sobre a facilidade que o professor tem em conduzir uma aula, partindo da curiosidade dos alunos, constata-se que muitos educadores pensam que dinamizar as suas aulas utilizando jogos e brincadeiras são pura "perda de tempo. Isso implica dizer que: “O jogo espontâneo infantil possui, portanto, dois aspectos bastante interessantes e simples de serem observados: o prazer e, ao mesmo tempo, a atitude de seriedade com que a criança se dedica à brincadeira” (SILVA, 2011).

É válido ressaltar que a brincadeira ou jogo acontece onde quer que a criança se encontre, independente do lugar, pois, só precisa de um pequeno estímulo para que sua imaginação a leve para um mundo cheio de criatividade e movimento, manifestando o seu interior.

Além do mais, o jogo é essencial para o desenvolvimento infantil, e aprendizagem pois é por meio dele que a criança envolve-se com as exigências da sociedade de maneira divertida e prazerosa, sem ser imposta pela escola, família e religião. Ou seja, como no caso de usar as brincadeiras para que a criança entenda o sentido de uma fila, por exemplo, respeitando a vez do outro e aguardando a sua vez posteriormente.

5. CAMINHOS DA PESQUISA

Este estudo de caráter qualitativo, do tipo pesquisa ação, teve como objetivo analisar a função dos jogos e brincadeiras como processo de cooperação, socialização e autonomia para o desenvolvimento de crianças. Foi realizado com um grupo de dezenove crianças, de cinco a seis anos de uma turma do infantil V, sendo dez meninas e nove meninos de uma escola de educação infantil da rede particular localizada em Campina Grande, Paraíba.

Para a coleta de dados foi utilizada a observação participante que é: “[...] uma técnica de investigação social em que o observador partilha, na medida em que as circunstâncias o permitam, as atividades, as ocasiões, os interesses e os afetos de um grupo de pessoas ou de uma comunidade [...]” (ANGUERA,1985)

As crianças foram observadas no período de um mês, sendo três dias por semana. Nas duas primeiras semanas elas vivenciaram brincadeiras dirigidas, aplicadas pela professora/pesquisadora e na terceira e quarta semanas elas brincaram livremente sem intervenção da mesma. As intervenções e observações sempre eram feitas no segundo momento do turno da tarde, ou seja, após o intervalo do lanche. As observações foram registradas em diário de campo, por meio de fotografias. Seus resultados serão discutidos a seguir.

6. APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

Iniciamos a pesquisa propondo atividades dirigidas para uma turma da educação infantil do nível V, com faixa etária de cinco a seis anos, composta por dezenove crianças, ou seja, todos os alunos da classe. Como, por exemplo: o jogo de troca de peças, usando um quebra cabeça, brincadeiras com bolas, brincadeiras de toca gelo. (Ver apêndice). As brincadeiras direcionadas, segundo Nóbrega (2011), são também consideradas como jogos de regras. Estas se caracterizam como o próprio nome supõe, pela presença de regras ou direções a serem seguidas. É uma conduta lúdica que resulta em relações sociais, pois a regra é uma ordenação, uma regularidade imposta pelo grupo ou pelo mediador, sendo que sua violação é considerada uma falta. Assim, esta forma de jogo implica a existência de parceiros, bem como de certas obrigações comuns às regras, o que lhe atribui um caráter de modo eminentemente social.

Durante a realização de algumas das atividades citadas acima foi constatado que as crianças possuíam limitações para dividir os objetos ou reconhecer que precisavam dos colegas para executar um jogo ou brincadeira.

Na atividade dirigida com **quebra-cabeça** (Apêndice1-atividade1), cada criança teria suas peças, só que posteriormente estas seriam misturadas pela professora. Depois que elas teriam que formar novamente o seu quebra cabeças, porém agora elas não possuíam em mãos todas as peças e precisariam da ajuda do colega ao lado para que ambos observassem suas peças e que pudessem trocá-las entre si para, assim, formar a figura.

Muitas crianças resistiram em trocar suas peças, elas não conseguiam entender que se permanecessem com as peças recebidas e não realizassem o rodízio proposto não iriam formar a imagem. Mas, com muita conversa e mediação da professora/pesquisadora, elas foram cedendo e dialogando entre si, como percebemos no diálogo de dois alunos: *“Eita! A parte da cabeça do elefante! Tá com N.W, eu preciso da sua peça, vamos trocar?”*

“É mesmo!” Disse a criança N.W. *“. Você também tá com uma peça minha, é a parte do rabo da raposa”*.

E assim, os grupos que se formaram para realizar tal atividade foram compreendendo o jogo e correspondendo as expectativas da mediadora. Houve, de fato, atitudes de cooperação e solidariedade, pois os que tinham terminado a brincadeira corriam para ajudar o outro, no intuito de seu grupo vencer. Neste caso, é válido ressaltar que não houve competição mesmo, apenas buscamos uma forma de estimulá-los instigando-os a todo momento e falando: *vocês irão conseguir, vocês são capazes ,quem será o primeiro?!*Então, percebemos que eles realmente se uniram em prol de um objetivo comum.

Outra atividade proposta foi o **jogo com bolas** (Apêndice2-atividade 2) na qual constatamos que houve uma grande relação de ajuda entre as crianças, pois neste jogo o aluno precisaria do apoio do seu colega para realizar tal atividade, ou seja, eles uniam seus braços, virados de costas um para outro. Assim, notamos em todo momento atitudes de colaboração entre eles, pois, juntos, queriam alcançar a meta final.

Observamos também que em nenhum momento, durante a brincadeira, eles quebraram a regra do jogo ou seja, pegando a bola, por exemplo, com suas próprias mãos para levá-la ao local indicado. Pelo contrário, o prazeroso era levá-la “coladinho” com o colega, realizando assim, uma atividade cooperativa.

O único momento em que as crianças reagiram de forma egocêntrica foi quando ficaram insistindo para brincar novamente, daí conversamos e orientamos que como a turma tinha muito aluno, precisaria ter paciência e esperar “sua vez”, respeitando assim a “vez do outro”.

Não foi uma tarefa fácil convencê-los a esperar, porém, depois de muita conversa e exemplos dados pela professora/pesquisadora, eles entenderam que quem já brincou tem que respeitar o coleguinha que ainda não vivenciou a brincadeira. Neste caso, seguindo o pensamento dos autores Cunha, Lopes, Arruda (2009), o ato de brincar proporciona à criança a oportunidade de extravasar a agressividade, aprendendo a controlar seus impulsos. Então, assim como a liberdade é essencial à brincadeira, é importante para a criança também os limites. Ao mesmo tempo em que, nas brincadeiras ela se liberta também se disciplina, quando tem que cumprir regras, esperar a vez, ceder o brinquedo. Dessa maneira significa dizer que as brincadeiras ajudam a criança a controlar a agressividade, controle necessário para a convivência com as pessoas.

Outra brincadeira realizada foi a do *Gato e rato* (Apêndice3-atividade 3), nesse jogo percebemos que as crianças se comportaram de forma positiva para realização do mesmo, pois todos, em conjunto, não deixaram em hipótese nenhuma o “gato” pegar o “rato”. Foi uma diversão e tanto! Juntas as crianças cooperaram em prol de um único objetivo: impedir a passagem do gato, protegendo o ratinho que estava dentro do círculo. Percebemos o quanto elas fizeram o possível, durante a brincadeira, para se unirem (de mãos dadas) sem quebrar a regra do jogo (não poderia soltar a mão) para proteger o colega que estava no centro. Teve um momento que a criança que estava fazendo o papel do gato, de tanto insistir e persistir para entrar no círculo, já cansada e exausta falou: __ “ô, professora ninguém vai deixar eu entrar não?! “Em seguida uma outra criança falou: __ “ mas a regra do jogo é essa não deixar o gato entrar e você é o gato entendeu?!”

A partir desta fala percebemos que de certa forma, houve uma compreensão por parte das crianças, pois elas conseguiram absorver como funcionava o jogo e por mais que o gatinho tentasse entrar elas teriam que, juntas, não permitir a sua passagem. Por mais que este fosse seu amigo, naquela situação, para elas, a regra tinha que ser cumprida, caso contrário, acabaria a brincadeira. Posteriormente, trocaram-se os papéis, ou seja, a criança que era o ratinho passou a ser o gato e vice versa, prosseguindo a brincadeira.

A quarta brincadeira realizada foi a do *Toca gelo* (Apêndice4 –atividade4). Nesse jogo notamos como as crianças tiveram um comportamento solidário, no que diz respeito a ajudar o próximo (o/a colega), este/a poderia estar a metros de distância, mas a criança fazia o possível para salvá-lo/a. Foi o que percebemos durante essa brincadeira.

A professora/pesquisadora, reuniu a turma e indicou, através de sorteio (pelo número da lista de presença), a criança que seria o toca. As demais teriam que se proteger subindo em lugares altos para não serem pegos pelo toca, caso contrário ficariam congeladas.

Após alguns minutos do início do jogo, deparamos com uma situação bastante interessante: uma criança pega pelo toca obedeceu a regra do jogo ficando parada e pedindo “desesperadamente” que alguém (colega) viesse lhe tirar daquela situação. No proceder da brincadeira todos estavam correndo “para lá e para cá” e não ouviram o colega. No entanto, para nossa surpresa, percebemos que teve um coleguinha que viu de longe (vale salientar que ele estava bem longe) e saiu correndo driblando as demais crianças, bem discretamente para que o toca não o visse, e foi ao encontro do colega para “salvá-lo”.

Ficamos admiradas com a sua atitude, pois este não mediu esforços, bem como ainda se arriscou, pois poderia ter sido pego também. Enfim, percebemos, de fato, uma atitude solidária e cooperativa. Como aborda Nóbrega (2011), quando uma criança brinca coloca em ordem o pensamento, estimula a criatividade e aprimora a capacidade de resolver problemas. Os jogos e brincadeiras também promovem o desenvolvimento cognitivo, ajudam a criança a interagir com as outras crianças, resolver conflitos, comunicar-se consigo mesma e com o mundo e a lidar com seus sentimentos.

A quinta brincadeira foi a do *Jogo de Pessoa para pessoa* (Apêndice5 – atividade5), a professora/pesquisadora pediu para as crianças andarem livremente pelo pátio da escola, (andando com passos gigantes, passos de formiguinha, pulando com um pé só e outros) utilizando de várias ações para estimulá-las a interagirem umas com as outras.

No decorrer da brincadeira as crianças formaram duplas em que a professora / pesquisadora falava nomes de partes do corpo como: cabeça, ombro, barriga, joelho e outras. As crianças teriam que tocar nas partes do corpo referidas do colega ao lado. Posteriormente, a professora entrou no jogo aumentando o número de participantes, neste mesmo momento, conseqüentemente, as crianças tiveram que trocar de dupla.

Percebemos que o jogo promoveu uma situação para as crianças de bastante empolgação, ao vermos os seus semblantes de satisfação, quando elas corriam em busca de uma dupla e, ao conquistá-la, sentiam-se felizes e aliviadas e não soltavam a mão do colega de jeito nenhum. O mais interessante foi quando a professora/pesquisadora entrou também no jogo e pediu para elas trocarem de par. Durante a busca, uma criança nos chamou à atenção, pois ela já estava com sua dupla, mas fez questão de falar indicando, apontando para o outro colega. __ “*Olha ali! V.M o coleguinha tá sozinho corre, corre, vai ficar com ele!*” Foi bem engraçada e ao mesmo tempo surpreendente a posição dessa criança, vendo o colega sem ninguém, por mais que já estivesse acompanhado, fez questão de ajudar seu amigo.

Além do mais, com a entrada da (professora/pesquisadora) ao misturar novas duplas, quem tinha ficado sem par não ficou de fora da brincadeira, passou a ser o novo comandante, ou seja, dando os comandos do jogo. Assim, nenhum deixou de participar da brincadeira. Notamos, portanto, que esta brincadeira proporcionou às crianças a formação da idéia de que sozinhas não poderiam realizar o jogo, mas junto com seus colegas tudo ficou mais divertido.

A sexta e última brincadeira foi o jogo: ***Travessia com bolas*** (Apêndice6–atividade6) um pouco semelhante ao *jogo com bolas*, porém, nesse as crianças tinham que levar a bola até o cesto, sustentada por um lençol.

Percebemos durante esse jogo que nem todas as crianças corresponderam às nossas expectativas. Houve crianças que não queriam obedecer à regra do jogo. Ou seja, durante o trajeto, ao levar a bola, algumas não queriam passar pelos obstáculos. Neste caso tivemos que parar a brincadeira e explicar mais uma vez, pois já tínhamos falado antes de iniciar o jogo sobre as regras e o objetivo da brincadeira, porém algumas crianças não compreenderam ou até mesmo pela ansiedade de chegar logo ao local indicado, realizaram a brincadeira de qualquer jeito, quebrando os combinados. Depois de muita conversa, retomamos ao jogo e as crianças que não estavam respeitando a regra voltaram a brincar. Destas, apenas duas cumpriram corretamente a orientação, mas, as três ficaram ainda insistindo em driblar os obstáculos para chegar primeiro, como detectamos em uma fala da criança C.V: _ “*ô tia! Mas, eu quero ganhar, eu quero ser o primeiro!*” Então, a partir dessa fala, explicamos que a intenção ali não era ser o primeiro, o “vencedor”, e sim, juntos com os seus colegas, realizar uma brincadeira divertida, gostosa e desafiadora e que, para que a mesma acontecesse, todos teriam que se unir, tendo o apoio do colega em prol do mesmo objetivo: chegar ao local indicado.

Foi difícil a compreensão para essa criança, pois, a todo o momento ela ainda insistia dizendo: CV: *“eu só não ganhei porque o colega que é minha dupla não sabe brincar direito, é muito devagar, não vou mais brincar com ele.”*

Dessa maneira, infelizmente, não foi possível atender às expectativas de todos, mas, o trabalho foi aplicado, pena que o resultado não teve tanto sucesso, não por todos da turma, mas por alguns que não compreenderam, ou melhor, não aceitaram as normas da brincadeira. Como por exemplo, a criança citada acima.

Após desenvolvermos as atividades dirigidas, passamos, então, a propor as brincadeiras livres, isto é, aquelas que não possuem nenhuma regra a ser seguida, nem necessitam da mediação de um adulto, para que, dessa forma, pudéssemos observar como as crianças se relacionavam durante as brincadeiras criadas por elas mesmas. E desta maneira, como afirma Silva (2011), o jogo espontâneo para as crianças possui dois aspectos bastante significantes e simples de serem observados: o prazer e a maneira de seriedade com que a criança se dedica à brincadeira.

A partir destes aspectos levamos as crianças para um local bem espaçoso da escola, dividimos a turma em grupos de meninas e meninos, apenas como forma para organizar o espaço eles puderam levar seus brinquedos como boneco (a)s, bolas, carrinhos, cartas e outros.

Assim, logo que elas se reuniram em círculos, percebemos a atitude de duas crianças que foram já direcionando a brincadeira através dos brinquedos que tinham em mãos, essas duas crianças foram determinando quem iria brincar com qual brinquedo e como seria a brincadeira. Foi bastante interessante, pois, as demais crianças ficaram apenas prestando atenção, observando o que sua colega determinava. Algumas davam palpites dizendo como seria o nome da boneca, quem seria a filha de quem. Como por exemplo, a fala da criança S.M: *“Ei! o nome dessa boneca aqui pode ser Valéria, ela vai ser a filha de A.F. o que tu acha V.M?”*

O grupo dos meninos direcionou a brincadeira de outra maneira. Não fizeram um grande círculo, dividiram-se em pequenos grupos, alguns ficaram de frente para o outro sentados de pernas abertas, jogando os carrinhos para seu colega pegar “prá lá e prá cá”. O mais divertido para eles era quem jogava mais rápido o carrinho. Outros meninos brincaram de bonecos em que cada um queria determinar qual personagem ia ser. Em nenhum momento detectamos alguma criança direcionando sozinha como seria a brincadeira, todos combinavam, como observamos em três crianças: C.V dizia: *“eu vou ser o Bem 10 que tem muitos poderes pra escolher”* já a criança M.F falava: *“eu vou ser o Batmam, o carro dele se transforma, é massa demais! E a terceira criança P.H continuava: eu vou virar o Max steel.*

Neste sentido, notamos que esses pequenos grupos de meninos interagiam juntos, por mais que cada um tivesse seu brinquedo e suas preferências, a todo o momento estavam em contato com o outro, assim como passaram também a trocar de brinquedos como, por exemplo, na fala da criança M.F: *“agora vou brincar com o carrinho vermelho, vamos trocar C.V? Você fica com o meu amarelo”* e a outra criança respondeu: *C.V” Bora, depois a gente troca com outros carros também.”*

Dessa maneira percebemos como as crianças se envolviam totalmente na brincadeira. Para nós, adultos, pode até aparentar algo sem importância, mas, para elas é algo envolvente que mescla o mundo real e imaginário e tudo é feito e realizado com muito zelo, carinho e entusiasmo. É como afirma Wallon (2007): todas as ações das crianças são voltadas para o brincar e por muitas situações elas brincam com extrema dedicação.

Então, a partir deste contexto, temos que levar em conta que o ato de jogar, brincar, não é apenas uma prática mecânica, sem importância para as crianças, bem como não é algo que sirva como uma prática qualquer sem sentido. Pelo contrário, todo jogo ou brincadeira para as crianças têm um fundo intencional e é dessa forma que o educador deve aproveitar as atividades lúdicas, para preparar a criança para a vida adulta, assimilando a cultura do meio em que vive, integrando com pessoas e objetos, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com os seus semelhantes e, desta forma, conviver como um ser social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa, no que diz respeito às atividades lúdicas (jogos, brincadeiras) para o desenvolvimento físico, psicológico, emocional e social da criança, nos leva a considerar que, ao brincar, o menino ou a menina, manifesta todos os seus sentimentos, alegria, medos, ansiedades, ou seja, suas emoções, bem como, através do ato lúdico consegue interagir com o seu meio social de forma mais prazerosa e satisfatória.

Os jogos e brincadeiras possibilitam à criança uma melhor compreensão e aceitação dos desafios do meio externo, muitas situações vividas por ela como algo conflituoso e desafiador, como a importância da relação com o outro, as normas e regras impostas pela sociedade, os direitos e deveres a serem cumpridos, tudo isto é complexo para a mente infantil.

Portanto, os jogos e brincadeiras vêm como um suporte para que estes aspectos sociais venham a ser compreendidos e vivenciados pelas crianças de forma prazerosa e simples. Por isso, o papel do/a professor/a é relevante, pois este ou esta poderá promover na sala de aula ou fora dela atividades recreativas e significativas para uma melhor interação do grupo, assim como despertar neste grupo, através dos jogos e brincadeiras, atitudes de cooperação e solidariedade entre as crianças, mostrando que no meio em que vivemos, seja na escola, em casa, na família, precisamos realizar estas práticas para que exista uma convivência harmoniosa entre todos.

ABSTRACT

This article presents the results of an action research that aims to examine the role of games and play activities such as socialization, cooperation and autonomy in education. The same was done with a group of nineteen children five years (child V) of a school of early childhood education from the private network in the city of Campina Grande, Paraíba, during the period of four weeks, on alternate days, in the second schedule of classes the afternoon shift. This study was based on theoretical authors such as Piaget (1977), Wallon (2007), Vygotsky (1991), Palacios (2004), González (2004), among others. The results show that the game and play in early childhood education are relevant in the development of young children, especially in the construction of social relations, and therefore the child's interaction with the environment that surrounds it. Many actions of the children turn to play and games that are present in their lives, thus providing experiences that promote physical, emotional, cognitive and social. Soon, every child needs and the right to play, explore and play the way you live so pleasurable and meaningful. Just as it is worth noting that the joke or game happens wherever the child is found, regardless of the place, because it only needs a little encouragement to take your imagination to a world full of creativity and movement, expressing their inside.

Keywords: Early childhood education, socialization, games.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro. Significados e conceitos. IN_ **Jogos Cooperativos (aprendizagem, métodos e práticas)**. Editora: Fontoura, São Paulo. 2011, capítulo: I

BOCK, A.M. B (etal). A psicologia do desenvolvimento. In_ **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia**. 13 edição. São Paulo: Saraivam, 1999 Capítulos VII, p.97-113.

KISHIMOTO, TIZUKO. Froebel e a concepção de jogo infantil. In_ (org) KhimotoTizuko.**O brincar e suas teorias**.São Paulo: Cengage Learning, 2010.Capítulo III, p.57-78.

MORENO, C, María. Desenvolvimento e condutas sociais dos dois aos seis anos. In_ Coll, César (etal).**Desenvolvimento psicológico e educação**. 2ª edição.Porto Alegre: Artmed, 2004. Capítulo. XI, p. 220.

MOTA, Marinalva da Silva. Educação da liberdade: caminho para a autonomia. Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual da Paraíba, 2000.

MOTA, Marinalva da S.; SILVA, Elisabeth; NASCIMENTO, Suênia. O desenvolvimento afetivo e a construção moral na infância. In_ Melo, Glória; Mota. **Ser criança (repensando o lugar da criança na educação infantil)**. Campina Grande: eduepb. 2009. Capítulo V, p. 67-68.

NASCIMENTO, Maria. A criança concreta, completa e contextualizada: a psicologia de Henri wallon. In_ **Introdução à psicologia da educação (seis abordagens)**. (org) Carrara Kester(etal). São Paulo: Avercamp, 2004. Capítulo. II, p. 47-69.

NÓBREGA, A.V.R. **A brincadeira na educação infantil: espaço de interação, construção e representação**. Monografia. Universidade Estadual da Paraíba.Campina Grande- PB. 2011.

PALACIOS, Jesus; Padilha, María. Conhecimento social e desenvolvimento de normas e valores entre os dois e os seis anos. In_ **Desenvolvimento psicológico e educação**. Coll, César (etal).2ª edição.Porto Alegre: Artmed, 2004. Capítulo. X, p. 204.

PIMENTEL, Alessandra. Vygotsky: uma abordagem histórico-cultural da educação infantil. In_ **Pedagogia(s) da infância: dialogando com o passado: construindo o futuro**. Formosinho, Oliveira(etal). Porto Alegre: Artmed, 2007. Capítulo IX, p. 226.

SILVA, Emanuela Gonçalves. **Visões acerca do jogo simbólico e sua presença na prática de uma instituição de Educação Infantil. Monografia. Instituto Superior de Educação Vera Cruz .2011.**

VIEIRA, Fátima; LINO, Dalila. As contribuições da teoria de Piaget para a pedagogia da infância. In_ **Pedagogia(s) da infância: dialogando com o passado: construindo o futuro**. Formosinho, Oliveira (etal). Porto Alegre: Artmed, 2007. Capítulo VIII, p. 201.

WALLON, Henri. O brincar. In_ **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007. Capítulov, p.5

APÊNDICE – ATIVIDADES REALIZADAS

Sumário

Apêndice 1 : Atividade I- JOGO QUEBRA – CABEÇAS _____	28
Apêndice 2: Atividade II- JOGO COM BOLAS _____	29
Apêndice 3: Atividade III- JOGO- PESSOA PARA PESSOA _____	30
Apêndice 4:Atividade IV- JOGO- GATO E RATO _____	31
Apêndice 5: Atividade V- JOGO DO TOCA GELO _____	32
Apêndice 6: Atividade VI- JOGO TRAVESSIA COM BOLAS _____	33

Apêndice 1

Atividade I :JOGO: QUEBRA- CABEÇAS

-Materiais utilizados:

- papel A4 com desenhos para colorir
- tesoura
- lápis de cor ou giz de cera

Duração: aproximadamente 30 minutos

Participantes: livre, depende apenas do material disponível



Objetivos:

- Envolver as crianças em atividade cooperativa
- Incentivar a interação entre as crianças e aumentar a sociabilidade

- Desenvolvimento do Jogo:

Dividir a turma em grupos. Distribuir para as crianças folhas com vários desenhos por tema como tipos de animais, tipos de frutas e de transportes, por exemplo. Pedir para elas colorirem essas imagens e em seguida, recolher as figuras coloridas e misturá-las por tema e entregar novamente para os grupos correspondentes. Posteriormente, as crianças irão receber determinadas quantidades de peças e terão que montar o quebra-cabeça, sendo que suas peças estão misturadas com as do colega ao lado. Estes, enfim, terão que trocar as peças para concluir o jogo.

Apêndice 2

Atividade II: JOGO COM BOLAS

-Materiais utilizados:

- Bolas grandes
- Cestos grandes
- Apito

Duração do jogo: aproximadamente 40 minutos

Participantes: livre, depende apenas do material disponível

Objetivo: Mover a bola gigante em uma direção, promovendo o exercício da cooperação.



Desenvolvimento:

Dividir as crianças em duplas. Pedir para elas ficarem de costas uma para outra e cruzarem os braços na mesma posição. Colocar a bola entre as costas delas, usando o apito, fazer contagem regressiva e acionar para que levem a bola até o cesto sem deixar cair e sem soltar o colega. Em seguida, após chegar ao local indicado, colocar a bola dentro do cesto sem utilizar as mãos. Terão que colocá-la na mesma posição que estavam.

Apêndice 3

Atividade III: JOGO: PESSOA PARA PESSOA

-Não é necessário nenhum material.

-Objetivo:

Despertar a atenção e tempo de reação.

Diminuir a distância entre as pessoas e promover o contato.

- Duração: Tempo livre

Participantes: livre

Desenvolvimento:

Inicia-se incentivando as crianças a caminharem livremente e criativamente pelo ambiente (andar com passo de gigante; de formiguinha; andar como se o chão tivesse pegando fogo; com um tique nervoso etc.). Posicionar duas partes do corpo (mão na testa; dedo no nariz; orelha com orelha; cotovelo na barriga (etc.). A este estímulo, todos deverão formar uma dupla e tocar um no outro nas partes faladas pelo comandante o mais rápido possível! Por exemplo: - “Mão na testa”. Cada pessoa deverá encontrar um par e tocar sua mão na testado outro e vice-versa. Quando todos estiverem em duplas e tocando as partes faladas, o comandante reinicia o processo, propondo a caminhada livre e criativa...

Após duas ou três dessas combinações o comandante pode dizer em voz alta o nome do jogo: “Pessoa pra pessoa”. Nesse momento, todos inclusive o comandante devem formar uma nova dupla e abraçar um ao outro, bem agarradinho para garantir o encontro. Com a entrada do comandante diretamente no Jogo, haverá um desequilíbrio Numérico: alguém irá ficar sem par. – “E o quê a gente faz com quem sobra?!” Diferente dos Jogos convencionais, aquele que sobra não será castigado, nem excluído. Quem sobrou virará comandante e reiniciará o Jogo servindo ao grupo, ao invés de ser servido por ele.



Apêndice 4

Atividade IV: JOGO: GATO E RATO

-Não é necessário nenhum material.

-*Objetivo:* Brincar cooperativamente, compartilhando os valores da alegria pela brincadeira, da simplicidade, da parceria e da união.

-*Duração:* aproximadamente 20 minutos

-*Participantes:* 20 pessoas

-*Desenvolvimento:* Fazer um grande círculo. Pedir para as crianças ficarem de braços dados e pés juntos de lado do outro e escolher por meio de sorteio um membro que irá ficar fora do círculo, este será o gato. Outro membro ficará dentro do círculo, este será o rato, que terá a proteção das outras crianças que estão ao seu redor. O mediador do jogo inicia a brincadeira com contagem regressiva, por exemplo, (*uma, duas, meia, e já*) e em seguida o gato terá que entrar no círculo, porém, os participantes impedirão. Ele irá tentar quebrar a barreira dos braços das crianças que estarão cruzados e que por sinal elas não poderão soltar em hipótese nenhuma, pois, abrirá caminho para o gato, assim como, ele também irá tentar passar por debaixo das pernas dos participantes. Caso consiga entrar no círculo, os papéis serão trocados, o gato passará a ser o rato e vice-versa.



Apêndice 5

Atividade V: JOGO DO TOCA GELO

-Não é necessário nenhum material.

-*Objetivo:*

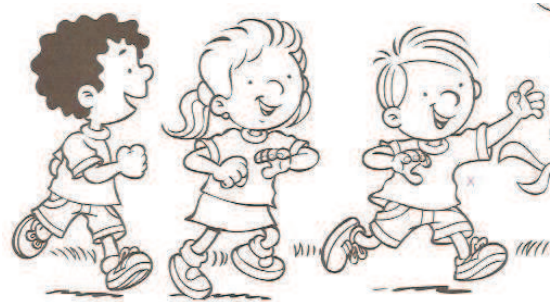
Estimular a percepção, atenção e solidariedade entre os participantes.

-*Duração:* aproximadamente 30 minutos

-*Participantes:* 20 pessoas

- *Desenvolvimento:*

Reunir os integrantes do jogo em um ambiente espaçoso, de preferência com lugares altos. Escolher através de um sorteio o membro que será o toca, os demais terão que correr no local, tentando não deixar o toca lhe tocar, subindo em lugares altos. Caso contrário, sendo tocado, ficará congelado, precisando assim do apoio de outro colega que terá que tocá-lo para sair do congelamento.



Apêndice 6

Atividade VI: JOGO: TRAVESSIA COM BOLAS

-Materiais utilizados:

- Bolas grandes
- lençóis ou tapetes
- cestos grandes
- apito



- Objetivo: fortalece a integração, favorece o contato, promove a ajuda mútua, estimula a liderança compartilhada e a resolução de problemas cooperativamente.

-Duração: aproximadamente 30minutos

-Participantes: livre, depende apenas do material disponível

- Desenvolvimento: Dividir os participantes em duplas e deixá-los um de frente para o outro, pedir para cada um pegar as pontas do lençol ou tapete, colocar a bola no meio do lençol, em seguida eles terão que levar a bola sem deixar cair passando por obstáculos que serão colocados durante a travessia, dificultando e desafiando a brincadeira. Ao chegar à frente do cesto, terão que colocar a bola dentro do mesmo, ainda com ela no lençol, não poderá usar as mãos.

