



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
ESPECIALIZAÇÃO EM FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA

**OS JOGOS: SUA UTILIZAÇÃO E SIGNIFICADOS
NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

IONALMA PEREIRA DA SILVA

Campina Grande

2012

IONALMA PEREIRA DA SILVA

**OS JOGOS: SUA UTILIZAÇÃO E SIGNIFICADOS
NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de especialista em Formação de Professores da Educação Básica.

Orientadora Prof^a Ms Adalgisa Rasia.

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL – UEPB.

S586j Silva, Ionalma Pereira da.
Os jogos [manuscrito]: sua utilização e significados na
Educação Infantil / Ionalma Pereira da Silva, 2012.
39 f. il. : Color.

Digitado.
Monografia (Especialização em Educação:
Formação do Educador) – Universidade Estadual da
Paraíba, Centro de Educação, 2012.
“Orientação: Profa. Ma. Adalgisa Rasia,
Departamento de educação”.

1. Jogos Educativos 2. Lúdico 3. Educação
Infantil 4. Didática de Ensino I. Título.

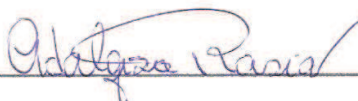
21. ed. CDD 371.337

IONALMA PEREIRA DA SILVA

**OS JOGOS: SUA UTILIZAÇÃO E SIGNIFICADOS
NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

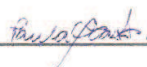
Aprovada em 23 de outubro de 2012.

BANCA EXAMINADORA



Profª Ms Adalgisa Rasia

Orientadora



Profª Drª Paula Almeida de Castro – UEPB

Examinadora



Profª Drª Valdecy Margarida da Silva - UEPB

Examinadora

Dedico este trabalho a minha mãe, meus filhos e meu esposo, que sempre estiveram presentes em todos os momentos de minha vida e fizeram feliz o caminho de minha própria construção.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus, pelo dom da vida, pela proteção contínua que me deu coragem e sabedoria para atingir meu objetivo nessa dura caminhada.

A minha mãe pela dedicação, carinho, amor e apoio, me incentivando e orientando em todos os momentos de minha vida, meus sinceros agradecimentos, obrigada pela força grandiosa que me deu durante todo o curso.

Aos meus filhos e esposo que souberam entender os momentos que passamos distantes e me deram forças para chegar até aqui.

A professora Adalgisa Rasia minha orientadora que, com muita paciência e atenção, dedicou do seu valioso tempo para me orientar em cada passo deste trabalho.

A professora Paula Castro orientadora do curso por sua tranquilidade, presteza, ajuda e dedicação durante todo o curso até sua reta final.

Aos meus mestres, que souberam ser fonte de transmissão, amizade, carinho e respeito conosco durante todo o curso.

Agradeço a todos os meus amigos e colegas de trabalho que de alguma maneira ajudaram para esta realização.

Ao presidente do SINTAB Napoleão Maracajá que junto a UEPB nos proporcionou uma especialização para professores do Município.

A todos minha eterna gratidão.

RESUMO

SILVA, I. P. *Os jogos: sua utilização e significados na Educação Infantil*. 2012. 39f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização Formação de Professores da Educação Básica) – Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2012.

Através deste trabalho de pesquisa de campo bem como de caráter bibliográfico de conclusão do curso de Pós-Graduação em Formação de Professores em Educação Básica será mostrada a importância do lúdico no processo de socialização das crianças como também sua importância no processo ensino e aprendizagem, através dos jogos. Tendo como tema central “O lúdico” na construção do processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, que é de suma importância, fazendo deste assunto um fator primordial a ser trabalhado por todos os pedagogos, professores, comunidade, escola e familiares que tenham a intenção de educar, sabendo que isto não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas sim ajudar a criança a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. Conseqüentemente, apresento neste trabalho, a função dos jogos lúdicos na educação infantil e na construção interdisciplinar do processo ensino e aprendizagem, também o desenvolvimento dos educandos alcançado através deste. Além disso, serão abordados certos elementos que caracterizam os diversos tipos de jogos e espaços que estão sendo criados para facilitar em maior âmbito a aprendizagem das crianças. Foi abordada também a importância dos jogos na construção de conceitos e para isto, precisamos considerar a opinião de alguns autores, muitos conhecidos, como Vygotsky (1998), Piaget (1990), e muitos outros autores que de forma direta ou indiretamente ressaltam a importância do lúdico no cotidiano infantil.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico, Educação Infantil, Jogos, Aprendizagem.

ABSTRACT

Through this research field as well as bibliographical course completion of Postgraduate Teacher Training in Basic Education will be shown the importance of play in the socialization process of children as well as their importance in the teaching and learning through games. With the theme "The playful" in the construction of teaching and learning in early childhood education, which is of paramount importance, making this issue a primary factor to be worked by all educators, teachers, community, school and family who have intention to educate, knowing that it is not limited to relay information or just show a path, but help the child become aware of yourself, others and society. Consequently, this present work, the role of educational games in early childhood education and the construction of interdisciplinary teaching and learning process, the development of students also achieved through this. There will also be discussed certain elements that characterize the various types of games and spaces being created to facilitate greater scope in children's learning. It also addressed the importance of games in the construction of concepts and for this, we need to consider the opinion of some authors, many acquaintances, as Vygotsky (1998), Piaget (1990), and many other authors who directly or indirectly emphasize the importance the playful child in everyday life.

KEYWORDS: Playful, Childhood Education, Games, Learning.

“A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores, descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe.” **(Jean Piaget)**

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	14
2.1 O jogo na visão de Piaget	14
2.1.1 Classificação dos jogos segundo Piaget	16
2.1.2 Jogos de exercício sensório-motor	16
2.1.3 Jogos simbólicos	17
2.2 O jogo e a brincadeira segundo Vygotsky	17
3 O PAPEL DO PROFESSOR	20
4 METODOLOGIA	23
5 ANÁLISE DOS DADOS	25
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
7 REFERÊNCIAS	33
APÊNDICE	34

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho é uma reflexão sobre a utilização e importância dos jogos para o desenvolvimento integral das crianças da faixa etária de cinco a seis anos, as quais frequentam a Creche Lourdes Loureiro no bairro do cruzeiro, na cidade de Campina Grande.

A pesquisa de campo foi realizada com cinco professores e 60 crianças. As professoras foram entrevistadas a respeito do tema estudado, mostrando qual visão que elas têm sobre os jogos, bem como os utiliza em sala de aula, e as crianças foram observadas com o intuito de avaliar se o lúdico contribui realmente para o desenvolvimento integral dos mesmos.

Queremos com esse estudo analisar de que forma os jogos coletivos e/ou individuais contribuem para o desenvolvimento e aprendizagem da criança de Educação Infantil, bem como apontar suas contribuições no desenvolvimento da criança, elencando qual o seu papel no processo de ensino aprendizagem.

Neste sentido acreditamos que os jogos são por si só uma situação de aprendizagem. Portanto a ludicidade e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações distintas, sendo que associar a educação da criança ao jogo não é algo novo, os jogos sempre constituíram uma forma de atividade do ser humano, fazendo o papel tanto de recrear como de educar ao mesmo tempo. E é neste contexto educacional que nós educadores devemos desenvolver em nossos educandos habilidades e confiança necessária para que tenham sucesso no processo de aprendizagem e na vida como um todo. O espaço escolar pode ser transformado em um espaço agradável, prazeroso, de forma que as brincadeiras e jogos permitam ao educador alcançar sucesso em sala de aula e quebrar a era do “desencanto escolar”.

Observamos também neste trabalho monográfico que os jogos servem como instrumentos para a satisfação das necessidades que vão surgindo no convívio diário da criança, e que elas desde muito pequenas atuam, tentam conhecer e saber como funciona e se relaciona com o mundo o qual atua.

Diante destes fatos é possível indagar os aspectos em que os jogos auxiliam no desenvolvimento infantil. Tentamos constatar a importância dos jogos no desenvolvimento de crianças em idade pré-escolar.

Utilizamos para a fundamentação deste estudo, pesquisa bibliográfica, baseada nas teorias dos autores Piaget e Vygotsky, basicamente obras publicadas que tenham relação com o tema. No primeiro momento fizemos uma abordagem teórica sobre o desenvolvimento infantil para que pudéssemos situar o estudo.

É importante destacar que a nossa motivação para a realização desse estudo foi compreender como os jogos são utilizados de forma pedagógica despertando na criança o respeito, interação e cooperação, e como se processa na escola o papel de oportunizar a construção do conhecimento através da descoberta, desta maneira cabe ao educador oferecer oportunidades voltadas para satisfazer as necessidades básicas de aprendizagem da criança como um todo, favorecendo seu desenvolvimento global nas áreas motoras e conseqüentemente no desenvolvimento cognitivo que leva a uma aprendizagem significativa.

Sabemos que os jogos exercem um papel importante no desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da socialização, também condiciona a criança a se expressar e comunicar-se com o mundo que a cerca.

Como já nos referimos o objetivo deste trabalho é apontar como os educadores trabalham a ludicidade dentro da sala de aula, e discutir sobre a importância dos jogos no processo de ensino e aprendizagem, e qual sua contribuição nas habilidades humanas, bem como mostrar como os jogos usados de forma pedagógica despertam no aluno respeito, interação e cooperação.

O interesse pela temática dos jogos para a formação de conceitos na criança a partir das estratégias metodológicas utilizadas pelo professor surgiu da minha curiosidade, enquanto mãe, visto que meu filho encontra-se nesta fase escolar (05 anos), onde as atividades lúdicas são muito utilizadas pela sua professora e ainda o que me impulsionou ao tema foi a observação diária feita na creche enquanto gestora, onde pude presenciar quase que diariamente a utilização dos jogos em sala pelos alunos, onde eles os manipulavam e com a intervenção das professoras, os utilizavam como instrumento valioso no processo ensino-aprendizagem.

E foi partindo deste princípio que nos interessamos em desenvolver este trabalho voltado para o lúdico como forma de desenvolvimento integral da criança, pois durante algum tempo vinha observando as crianças em nossa creche com relação a utilização dos jogos em seu cotidiano.

Dentro dessa perspectiva, apresentamos este estudo na tentativa de contribuir com os educadores para compreensão de que os jogos propiciam conhecimentos aos alunos, e sua utilização deve ser considerada como um instrumento integrado ao processo ensino-aprendizagem, pois, além de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, garante também, de forma prazerosa, o desenvolvimento pessoal, social, afetivo, físico e psicomotor.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O brincar faz parte do mundo da criança, assim elas aprendem melhor e se socializam com facilidade, apreendem o espírito de grupo, aprendem a tomar decisões e percebem melhor o mundo dos adultos.

2.1 O jogo na visão de Piaget

Junto dos conhecimentos adquiridos em leituras, quanto da formação em Licenciatura em Pedagogia, sabemos que é através da brincadeira que a criança expresse seus sentimentos os mais profundos e que é por meio dela que se desenvolvem o senso de companheirismo, convivência, partilha e troca de saberes. Além de que brincar é muito importante para o desenvolvimento emocional e intelectual da criança.

Para Piaget (1973), o jogo é essencial na vida da criança, pois prevalece a assimilação. No jogo, a criança se apropria daquilo que percebe da realidade. Piaget defende que o jogo não é determinante nas modificações das estruturas, mas pode transformar a realidade. O jogo adquire regras ou adapta a imaginação simbólica as necessidades da realidade, construções espontâneas que imitam o real.

A partir desse pressuposto teórico, o jogo é analisado por Piaget como gênese da imitação, isto é, a criança aprende a imitar, e como qualquer outra aprendizagem estas aquisições se encontram unidas a todos os problemas relativos à construção sensório-motora e mental da criança.

A aprendizagem para Piaget está representada por um duplo processo: o de assimilação e o de acomodação. O autor analisa o jogo como um complemento da imitação. Entende Piaget que quando existe imitação e assimilação ao mesmo tempo, estamos diante da característica principal do jogo simbólico, isto é, aquela que se revela como a principal diferença do jogo puramente motor.

Analisando o jogo quanto à sua estrutura, Piaget classifica os jogos em: de exercício (sensório-motores), simbólicos, e de regras. Os jogos de exercícios se referem a atividade de prazer funcional e não de representação; os jogos simbólicos são a representação de um objeto

ausente ou de simulação funcional; e os jogos de regras emergem das relações sociais e /ou interindividuais. Piaget ainda inclui os jogos de construção que se constitui como uma espécie de fronteira que relaciona os jogos com as condutas lúdicas. O exercício, o símbolo e a regra parecem ser para o autor, os três estágios sucessivos característicos das grandes classes de jogos.

Piaget faz uma descrição do jogo durante todo o processo de desenvolvimento da inteligência da criança, mostrando a importância dessa atividade lúdica no processo de desenvolvimento cognitivo, moral e social da mesma.

Na concepção de Piaget (1973), o jogo surge no período sensório-motor, de 0 a 2 anos, quando as ações da criança sobre os objetos acontecem por prazer. Nesse período ela utiliza esquemas já conhecidos, com a intenção de repetir a ação que lhe deu prazer. Apresentando seriedade e atenção em suas ações, ela acomoda e assimila a realidade à sua volta e vai pouco a pouco, executando ações mentais, produzindo e reproduzindo esquemas que darão início às suas primeiras manifestações lúdicas que se transformam em jogos (jogos de exercício).

Segundo Piaget, no estágio pré-operatório, de 02 a 07 anos, a criança já é capaz de reproduzir um esquema, realizando combinações mentais, e aplicá-lo simbolicamente a novos objetos. Nessa fase surge o símbolo lúdico, que se transforma em esquema simbólico, dando início ao faz de conta. É nesse estágio que surge o jogo simbólico, no qual a criança é capaz de utilizar de um objeto como símbolo de outra coisa.

De acordo com Piaget (1990), o período pré-operatório é o período de preparação das operações lógico-matemáticas. Para ele, nesse estágio o pensamento da criança é pré-lógico e, portanto, não tem capacidade de reverter mentalmente uma ação. Seu pensamento é dominado pela percepção e, dessa forma, descreve somente o que vê.

Piaget fala que as crianças entre quatro e sete anos querem fazer reproduções exatas, e seus símbolos se tornam cada vez mais imitativos; e por esse motivo o jogo simbólico se integra ao exercício sensório-motor ou intelectual e se transforma, em parte, em jogos de construção.

Segundo Piaget (1967):

O jogo não pode ser visto como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o

desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral.

Se estudarmos a história do jogo, veremos que sua importância foi reconhecida em todos os tempos, como nos cita Piaget (1978, p.47) “O indivíduo, seja criança ou adulto, revive no jogo a maioria das atividades pelas quais passou a espécie, em sua metódica evolução, durante milênios”.

2.1.1 Classificação dos jogos segundo Piaget

Os jogos podem ser classificados de diferentes formas, de acordo com o critério adotado. Vários autores se dedicaram ao estudo do jogo, entretanto Piaget elaborou uma “classificação genética baseada na evolução das estruturas” (PIAGET, 1997).

Piaget classificou os jogos em três grandes categorias que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil:

- Fase sensório-motora (do nascimento até os 02 anos aproximadamente): a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras.
- Fase pré-operatória (dos 02 aos 05 ou 06 anos aproximadamente): as crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar com outras crianças jogos de faz de conta.
- Fase das operações concretas (dos 07 aos 11 anos aproximadamente): as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como futebol, damas, etc.

Assim Piaget (1975), classificou os jogos correspondendo a um tipo de estrutura mental, sendo eles

2.1.2 Jogos de exercício sensório-motor

Como já foi dito antes, o ato de jogar é uma atividade natural no ser humano. Inicialmente a atividade lúdica surge como uma série de exercícios motores simples. Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento, Estes exercícios consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc. Embora estes jogos comecem na fase maternal e durem predominantemente até os 02 anos, eles se mantêm durante toda a infância e até na fase adulta. Por exemplo, andar de bicicleta, moto ou carro.

2.1.3 Jogos simbólicos

O jogo simbólico aparece predominantemente entre os 02 e 06 anos. A função desse tipo de atividade lúdica, de acordo com Piaget, “consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos, ou seja, tem como função assimilar a realidade” (PIAGET, 1997).

A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar dessa maneira a realidade e uma maneira de se autoexpressar. Esse jogo de faz de conta possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações.

Entre os 7 e 11-12 anos, o simbolismo decai e começam a aparecer com mais frequência desenhos, trabalhos manuais, construções com materiais didáticos, representações teatrais, etc. Nesse campo o computador pode se tornar uma ferramenta muito útil, quando bem utilizada. Piaget não considera este tipo de jogo como sendo um segundo estágio e sim como estando entre os jogos simbólicos e de regras. O próprio Piaget afirma:

“[...] é evidente que os jogos de construção não definem uma fase entre outras, mas ocupam, no segundo e, sobretudo no terceiro nível, uma posição situada a meio de caminho entre o jogo e o trabalho inteligente [...]” (PIAGET, 1997, p27).

Para o autor, a criança em idade pré-escolar conhece o mundo através do relacionamento que ela estabelece com pessoas e objetos, sendo que deste mundo fazem parte o brinquedo e os jogos, ambos assumindo diferentes modalidades e contribuindo de diferentes formas para o desenvolvimento do pensamento infantil.

2.2 O jogo e a brincadeira segundo Vygotsky

Para Vygotsky (1998), o aprendizado se dá por interações, o jogo lúdico e o jogo de papéis, permitem que haja uma atuação na zona de desenvolvimento proximal do indivíduo.

Segundo Vygotsky (1998):

“ O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda as exigências e inclinações dela mesma”.

Para Vygotsky, a brincadeira, o jogo são atividades específicas da infância, nas quais a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos, sendo uma atividade com contexto cultural e social. O autor relata sobre a zona de desenvolvimento proximal que é a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver, independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz, o autor deixa claro que o jogo é importante para o desenvolvimento físico, intelectual e social, e vem ampliando sua importância, deixando de ser um simples divertimento e tornando-se ponte entre a infância e a vida adulta.

Vygotsky (1998) afirma que:

O jogo infantil transforma a criança, graças à imaginação, os objetivos produzidos socialmente. Assim, seu uso é favorecido pelo contexto lúdico, oferecendo à criança a oportunidade de utilizar a criatividade, o domínio de si, a afirmação da personalidade, e o imprevisível.

Destacamos em Vygotsky ainda o papel que ele enfatiza no ato de brincar e na construção do pensamento infantil, pois é brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

Podemos perceber que o tema brincar na Educação Infantil tem sua origem naquilo que a criança vive, no seu dia-a-dia, nas relações que elas estabelecem com outras crianças e/ou nas relações com adultos, em uma situação imaginária, um faz de conta, criado pela criança com o incentivo ou estímulo dos adultos.

Ainda para Vygotsky (1998), o educador poderá fazer uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas, para que imite e recrie regras utilizadas pelo adulto.

Também é detectado no jogo outro elemento a que atribui grande importância: o papel da imaginação que coloca estreita relação com a atividade criadora (VYGOTSKY, 1999). Ele afirma que os processos de criação são observáveis principalmente nos jogos da criança, porque no jogo ela representa e produz muito mais do que aquilo que viu.

“Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam dos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responde às exigências e inclinações da própria criança”. (VYGOTSKY, 1999:12).

Portanto, sobre a importância do jogo, nos fala Vygotsky: “É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos”. (1991, p.122).

Podemos sintetizar dizendo as ideias do autor que afirma a regra e a situação imaginária caracterizam o conceito de jogo infantil para Vygotsky.

Neste contexto a contribuição dos dois estudiosos trazem grandes divergências e grandes convergências. Para Piaget o processo de conhecimento se dá através da percepção de que o sujeito faz do seu redor, em estágios, onde cada novo estágio ocorre apenas quando há o equilíbrio que é fruto das assimilações e acomodações feitas no estágio anterior. O conhecimento se dá a partir da ação do sujeito sobre a realidade. Já Vigotsky na teoria Histórico cultural aponta que o sujeito é interativo porque constitui conhecimento e se constitui a partir das relações intra e interpessoais. Mas o significativo é que ambos os pensadores reconhecem o papel ativo da criança na construção do conhecimento.

3 O PAPEL DO PROFESSOR

Sabemos que o desenvolvimento da criança e seu consequente aprendizado através do lúdico ocorrem quando participa ativamente, seja discutindo as regras do jogo, seja propondo soluções para resolvê-los. É de extrema importância que o professor também participe e que proponha desafios em busca de uma solução e de participação coletiva, o papel do educador neste caso será de incentivador da atividade. A intervenção do professor é necessária no processo de ensino-aprendizagem, além da interação social, ser indispensável para o desenvolvimento do conhecimento. O jogo, e a maneira como o professor dirige o brincar, desenvolverão psicológica, intelectual, emocional, físico-motora e socialmente as crianças, e por isso os espaços para se jogar são imprescindíveis nos dias de hoje.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL,1998, p.23):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Diante destas constatações podemos perceber que o educador é a peça fundamental nesse processo, devendo ser um elemento essencial. Educar não se limita em repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas ajudar a criança a tomar consciência de si mesmo, e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Nessa perspectiva, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p.30):

O professor é mediador entre as crianças e os objetos do conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano.

Acreditamos que educar é acima de tudo a inter-relação entre os sentimentos, os afetos e a construção do conhecimento. Segundo este processo educativo, a afetividade ganha destaque, pois acreditamos que a interação afetiva ajuda mais a compreender e modificar o raciocínio do aluno. E muitos educadores tem a concepção que se aprende através da repetição, não tendo criatividade nem vontade de tornar a aula mais alegre e interessante, fazendo com que os alunos mantenham distantes, perdendo com isso a afetividade e o carinho que são necessários para a educação, principalmente nessa fase de Educação Infantil.

Quando o professor recorre aos jogos, ele está criando na sala de aula uma atmosfera de motivação que permite aos alunos participarem ativamente do processo ensino aprendizagem, assimilando experiências e informações, incorporando atitudes e valores. Para que a aprendizagem ocorra de forma natural é necessário respeitar e resgatar o movimento humano, respeitando a bagagem espontânea de conhecimento da criança. Seu mundo cultural, movimentos, atitudes lúdicas, criaturas e fantasias.

Portanto brincar e jogar são atividades simples na vida das crianças. Parecem simples, mas depois de observá-los, se verifica que a atividade lúdica está no centro de muitas ideias sobre o desenvolvimento psicológico, intelectual, emocional ou social do ser humano. O jogo, o brincar e o brinquedo desempenham um papel fundamentalmente na aprendizagem e no processo de socialização das crianças.

É de suma importância que os educadores saibam como usar os jogos para ajudar o aluno no desenvolvimento do raciocínio lógico, pois o lúdico pode estar presente na aprendizagem e no desenvolvimento, sem esquecer que a sua principal importância é conhecer sua aplicação na escola.

Entendemos que por meio dos jogos lúdicos, dos brinquedos em sala de aula possamos desenvolver o hábito do pensar nos educandos sem desviá-los do mundo real e de seu cotidiano.

Contudo é relevante afirmar que esse tema tem importância não só para a prática diária do professor, mas maior conhecimento sobre a importância da utilização dos jogos lúdicos na construção e no desenvolvimento do raciocínio lógico das crianças, sendo necessário que o educador esteja realmente convencido de que está é uma ferramenta útil e que ele terá vantagens em aplicar, precisa ser aquele educador que também se diverte com isso, que conhece as preferências da faixa etária que trabalha.

Nas orientações didáticas que cabe ao educador por meio da intervenção pedagógica, este deverá propiciar atividades significativas que levem a uma aprendizagem de sucesso. Para que isso aconteça é necessário que o professor reflita sua prática pedagógica percebendo o aluno mais que um mero executor de tarefa, mas alguém que sente prazer em aprender.

Quando o professor recorre aos jogos, ele está criando na sala de aula uma atmosfera de motivação que permite aos alunos participarem ativamente do processo ensino aprendizagem, assimilando experiências e informações, incorporando atitudes e valores. Para que a aprendizagem ocorra de forma natural é necessário respeitar e resgatar o movimento humano, respeitando a bagagem espontânea de conhecimento da criança. Seu mundo cultural, movimentos, atitudes lúdicas, criaturas e fantasias.

4 METODOLOGIA

Considerando que tivemos o propósito de realizar um estudo sobre a utilização e significados dos jogos para a Educação Infantil, nos voltamos para a sala de crianças em idade pré-escolar com faixa etária entre 4, 5 e 6 anos de idade, matriculadas na Creche Lourdes Loureiro, nos turnos manhã e tarde.

De início começamos tomando informações com as professoras a respeito do tema. Iniciamos com um questionário que foi distribuído entre as professoras que lecionam as turmas dos prés. Após obtermos informações relacionadas as práticas pedagógicas adotadas pelas professoras durante o processo de ensino-aprendizagem, passemos a observar e analisar o cotidiano das crianças, com o intuito de verificar a utilização dos jogos infantis na sua formação de conceitos.

Observamos a rotina escolar das turmas pesquisadas, com o objetivo de saber como o trabalho pedagógico é organizado e de que forma se efetiva a construção do conhecimento. É importante destacar que durante este processo, o jogo se fez presente nas varias situações como forma de brincar aprendendo, onde são ensinados vários conteúdos escolares com o auxilio dos jogos.

Durante as observações verificamos que as atividades apontam para um tipo de trabalho que privilegia conteúdos, revelando que a Educação Infantil está preparando a criança para o ingresso no Ensino Fundamental.

Este estudo apresenta ainda uma abordagem qualitativa, visto que analisa a utilização dos jogos no desenvolvimento integral das crianças de 4, 5 e 6 anos da Creche Lourdes Loureiro. Apresenta pesquisa bibliográfica fundamentada na reflexão de leitura de textos, de autores diversos e levantamento de dados. Tendo como instrumentos de investigação, questionário com perguntas abertas para as professoras das turmas pesquisadas, e observação dos alunos durante as aulas.

Com relação aos estudos qualitativos, sabemos que eles são feitos em sua maioria no local de origem dos dados, e que o desenvolvimento de um estudo de pesquisa qualitativa supõe um corte temporal-espacial de determinado fenômeno por parte do pesquisador.

E segundo Manning, 1979, p.668.

Este corte define o campo e a dimensão em que o trabalho desenvolver-se-à, isto é, o território a ser mapeado. O trabalho de descrição tem caráter fundamental em um estudo qualitativo, pois é por meio dele que os dados são coletados.

Godoy (1995 b, p.21), aponta a existência de pelo menos três diferentes possibilidades de abordagem qualitativa: a pesquisa documental, o estudo de caso e a etnografia.

E em nosso trabalho optamos pela abordagem qualitativa, usando o estudo de caso. Pois, segundo o entender de Godoy (1995 b, p.25), visa ao exame detalhado de um ambiente, de um sujeito ou de uma situação particular.

5 ANÁLISE DOS DADOS

Para realização deste trabalho monográfico aplicamos um questionário com cinco professoras das turmas da pré-escola, dos turnos manhã e tarde da Creche Lourdes Loureiro, e por meio de suas respostas podemos perceber que todas elas tem embasamento teórico sobre o tema estudado “jogos na educação infantil”, algumas se aprofundaram bem em suas respostas mostrando ter domínio sobre o assunto, relatando sobre o papel do professor, sua contribuição como mediador e facilitador, oferecendo oportunidades para que os jogos sempre se façam presentes em certos momentos na sala de aula e/ou brincadeiras no pátio da creche.

Ao perguntarmos se os jogos são educativos e contribuem para a construção do conhecimento, quase todas responderam que sim, que com certeza nesse período de vida da criança, o jogo e a brincadeira, são por si só, uma situação de aprendizagem. E que eles sempre devem estar presentes no dia a dia da criança, pois é através deles que elas vão construindo parte do seu conhecimento, de forma lúdica e prazerosa, além de desenvolver a capacidade de criação, observação, competição e socialização.

Ainda responderam que utilizavam os jogos como atividade em sala de aula e que cabe ao educador proporcionar experiências ricas e inovadoras. Ainda ressaltaram que é neste momento em que o brinquedo simbólico, construído com os jogos torna-se um veículo de interação com os demais colegas e onde elas fazem o transporte de situações reais para o imaginário.

Perguntamos quais os jogos disponíveis na creche e quais os que as crianças mais gostavam, elas responderam: jogos de encaixe, dominó de letras, numerais e quantidades, quebra-cabeça, sequência lógica, blocos lógicos além dos jogos feitos com sucata.

É possível portanto perceber que todas educadoras são capacitadas e comprometidas com a educação e fazem de sua profissão um motivo de orgulho para muitos, é prazeroso ouvir depoimentos deste nível é de educadoras assim que precisamos para que possamos construir um mundo melhor e este deve partir de nossa Educação Infantil, pois devemos preparar nossas crianças desde muito pequenas para serem transformadas em cidadão críticos e pensantes.

Quadro I – Você tem algum embasamento teórico a respeito do tema “Jogos” na Educação Infantil?	
PROFESSORES	RESPOSTAS
Professor 01	“Sim”
Professor 02	“Sim, menos do que deveria, tendo em vista que a relação jogos e educação é uma relação antiga”
Professor 03	“Não”
Professor 04	“Sim, o professor de educação infantil precisa saber que os jogos fornecem oportunidades para que as crianças possam explorar muitos aspectos da vida. Eles podem ser afirmações do que está acontecendo ou simplesmente representam o que as crianças entendem. Sendo assim ele deve sempre fazer parte das brincadeiras e o educador necessita oferecer oportunidades para que os jogos sempre se façam presentes em alguns momentos na sala de aula e/ou brincadeiras no pátio da escola/creche”.
Professor 05	“Sim, os jogos fornecem oportunidades para que as crianças possam explorar muitos aspectos da vida”.

Diante destas respostas podemos observar que a maioria das professoras responderam que tinham algum embasamento teórico sobre o tema abordado e ainda relataram um pouco sobre a importância do mesmo no processo ensino aprendizagem.

“Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança” (VYGOTSKY, 1999:12).

Quadro II – Você acha que os Jogos são educativos e contribuem para a construção do conhecimento?	
PROFESSORES	RESPOSTAS
Professor 01	“Sim, a utilização dos jogos educativos é importante na construção do processo cognitivo da criança, pois viabiliza possibilidades e é um recurso didático pedagógico”.
Professor 02	“Com certeza, neste período da vida das crianças são importantes, o jogo e a brincadeira são por si só uma situação de aprendizagem”.
Professor 03	“Sim, acredito que contribuem para o desenvolvimento da concentração, da criatividade, da motricidade. São também um desafio, pois as crianças tentam a cada dia formar novas construções, superando a construção anterior”.
Professor 04	“Sim, os jogos deverão sempre estar presentes no dia a dia da criança, pois é através deles que ela vai construindo parte do seu conhecimento, de forma lúdica e prazerosa, além de desenvolver a capacidade de criação, observação, competição e socialização”.
Professor 05	“Sim, os jogos contribuem muito para a construção do conhecimento das crianças como um todo, em todos os seus aspectos”.

Sabemos que é por meio do jogo de faz- de- conta que a criança experimenta situações do seu cotidiano, e internaliza regras de condutas sociais já estabelecidas. Não existe na criança um jogo natural, logo, o jogo pressupõe uma aprendizagem social. A criança aprende a jogar.

Piaget (1976) ao conceituar “o jogo como uma atividade que desenvolve o intelecto da criança” (p.139), constatou no decorrer dos seus estudos, que através dos jogos a criança muda seu comportamento e exercita a sua autonomia, pois aprendem a julgar argumentar, a pensar, a chegar a um consenso.

Quadro III – Você utiliza os Jogos como atividade em sala de aula?	
PROFESSORES	RESPOSTAS
Professor 01	“Sim, as crianças gostam e interagem bem com as brincadeiras onde há o manuseio de jogos, transportam situações reais e imaginárias”.
Professor 02	“Sim, sempre utilizo, cabe ao educador proporcionar experiências ricas e inovadoras”.
Professor 03	“Sim, frequentemente, pois é um momento em que o brinquedo simbólico (construído com os jogos), torna-se um veículo de interação com os demais coleguinhas”.
Professor 04	“Sim, devido a sua grande importância no que diz respeito, sobretudo à construção do conhecimento, os jogos estão sempre presentes no cotidiano da sala de aula”.
Professor 05	“Sim, eles estão presentes no dia a dia da sala de aula”.

Percebemos que é por meio das brincadeiras e do jogo que a criança cria e recria situações da realidade em que vive. É na brincadeira que a criança assume papéis e internaliza regras de condutas sociais. Desta forma o jogo possibilita a criança a viver situações imaginárias e representar papéis e valores necessários à participação da vida social. Através do imaginário, a criança vivencia experiências e comportamentos nunca experimentados anteriormente.

[...] uma criança que domina o mundo que a cerca é a criança que se esforça para agir neste mundo. Para tanto, utiliza objetos substitutos aos quais confere significados diferentes daqueles que se normalmente possuem. O brinquedo simbólico e o pensamento estão separados dos objetos e a ação surge das idéias então das coisas... (VYGOTSKY, 1997, p. 28.)

Quadro IV – Quais os Jogos disponíveis na Creche de acordo com o nível de desenvolvimento da criança?	
PROFESSORES	RESPOSTAS
Professor 01	“Jogos de encaixe, quebra cabeça, dominó, dominó de figuras, jogos de madeira, dominó de letras e de números, massa de modelar, tampas de garrafas e latas”.
Professor 02	“Jogos de encaixe, quebra cabeça, jogos competitivos, jogos em pequenos grupos”.
Professor 03	“Jogos de encaixe, dominó, dominó de figuras, tampas de garrafas plásticas, jogos em madeira, dominó de letras”.
Professor 04	“Os Jogos disponíveis em nossa Creche são os de encaixe/montagem, percepção motora, jogos com letras e palavras, sequência lógica, blocos lógicos, dominó dos numerais e quantidades, recreativos, além de jogos feitos com sucata, como tampinhas”.
Professor 05	“Jogos de encaixe, percepção motora e cognitiva, jogos de palavras, números, sequência lógica, blocos lógicos, dominó dos numerais e quantidades, recreativos e feitos de sucata”.

Os jogos devem ser escolhidos de acordo com o nível de desenvolvimento e maturidade de cada criança, e cabe ao professor selecioná-los levando em conta certos critérios para que os jogos possam atingir de forma prazerosa cada criança.

no brinquedo existe necessariamente participação e engajamento , o brinquedo é certamente uma forma de desenvolver a capacidade de socializar-se, de manter-se ativo e participante. A criança que brinca bastante será um adulto trabalhador. A criança que sempre participou de jogos e brincadeiras grupais saberá trabalhar em grupo; por ter aprendido a aceitar as regras do jogo, saberá também respeitar as normas grupais e sociais. É brincando bastante que a criança vai aprendendo a ser um adulto consciente, capaz de participar e engajar-se na vida de sua comunidade. (VYGOTSKY, 1997, p.82-83)

Quadro V – Quais os Jogos preferidos das crianças?	
PROFESSORES	RESPOSTAS
Professor 01	“Jogos de encaixe, jogos de madeira, tampas de garrafas, de latas, pecinhas de madeira, massa de modelar”.
Professor 02	“Jogos que desenvolvem a imaginação, jogos simbólicos”.
Professor 03	“Jogos de encaixe, dominó, quebra cabeça, massinha de modelar, tampinhas plásticas”.
Professor 04	“Os jogos preferidos pelas crianças são os jogos de encaixe, montagem, recreativos com bolas e tampinhas”.
Professor 05	“Encaixe, blocos lógicos, recreativos com bolas, dominó das letras”.

Por meio da brincadeira, a criança aprende a seguir regras, experimenta formas do seu cotidiano e se socializa. Desta maneira ela irá descobrir o mundo ao seu redor, e perceber que ao brincar com outras crianças, elas encontram seus pares e desenvolve relações afetivas e sociais.

Portanto, salienta-se a importância do jogo não apenas como um divertimento, mas como instrumento que contribui para a formação integral da criança. É no jogo que a criança irá desenvolver-se cognitivamente, afetivamente e socialmente. Para isso, faz-se necessário a presença desta atividade na vida da criança, pois é por meio do jogo que a criança abandona seu mundo de necessidades e constrangimentos e cria uma nova realidade conforme os seus próprios anseios e desejos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao término deste trabalho é possível perceber que o jogo desempenha um papel importante na aprendizagem, e negar o seu papel na escola é talvez renegar a nossa própria história de aprendizagem. O brincar existe na vida dos indivíduos, embora ao passar dos anos tenha diminuído o espaço físico e o tempo destinado ao jogo, provocado pelo aparecimento de brinquedos cada vez mais sofisticados e pela influência da televisão. Com toda essa questão chegamos a conclusão da necessidade de se retornar aos estudos dos jogos.

É importante salientar nesse momento os benefícios que o jogo fornece à aprendizagem das crianças no que diz respeito ao desenvolvimento físico–motor envolvendo as características de sociabilidade, como trocas, as atitudes, reações e emoções que envolvem as crianças e os objetivos utilizados.

Sendo assim, a utilização dos jogos de forma errônea é o principal ponto negativo deste recurso, por isso, é necessário salientar que o sucesso pedagógico de qualquer trabalho vai depender da postura do professor durante as atividades didático–pedagógicas, propondo uma pedagogia baseada na interação coletiva, na criatividade, na ludicidade, envolvendo todo o contexto escolar. Podemos chamar também outro ponto negativo a ira ou irritação de algumas crianças ao perceberem que perderam no jogo, mais isto pode ser considerado como um desafio, pois cabe ao educador intervir trabalhando com a criança a questão da competição, ensinando a elas desde pequenas que existem dois lados, o da vitória e o da derrota, e que devemos estar sempre preparados para o perder, embora perder não seja fácil, mais as crianças precisam passar por essa experiência, embora seja um pouco dolorosa para alguns, ajuda a crescer cada vez mais e mais.

Observamos através deste estudo exploratório que o jogo pode ser um instrumento eficaz, e se convenientemente planejado, contribui para o processo de desenvolvimento da criança, pois os jogos fazem parte da vida das crianças, desde muito cedo elas participam de várias situações lúdicas.

Podemos concluir também que o jogo se torna uma prática diária em quase todas as salas de aula da creche, tornando-se uma rotina e durante as observações verificamos que as atividades apontam para um tipo de trabalho que privilegia conteúdos. E por meio dos relatos orais das professoras, vemos que elas organizam e preparam antecipadamente atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula, para que as mesmas atinjam os resultados esperados.

Percebemos através da pesquisa de campo através da observação que a Creche Lourdes Loureiro possui um espaço amplo e livre para as crianças brincarem, além de salas amplas e arejadas, distribuídas de forma a proporcionar a criança oportunidades de diversão dentro e fora dela. Desse modo, observamos que as crianças tem liberdade para se beneficiar com os jogos na formação de conceitos.

Diante da pesquisa realizada e do resgate teórico utilizado, podemos concluir que o jogo é uma ferramenta de trabalho muito proveitosa para o educador, pois através dele o professor pode introduzir os conteúdos de forma diferenciada e bastante ativa. Com um simples jogo o professor poderá proporcionar apreensão de conteúdos de maneira agradável e o aluno nem perceberá que está aprendendo.

7 REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 10 ed. São Paulo: Loyola, 2000.
- BORGES. Tereza Maria Machado. **A criança em idade pré-escolar**. São Paulo: Ática, 1994.
- BRASIL. Lei 9394/96. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, 1997.
- _____, **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, MEC/SEF, 1998.
- GODOY, Arilda S., **Pesquisa Qualitativa- tipos fundamentais**, In Revista de Administração de Empresas, v.35 n.3, Mai/Jun. 1995b, p.20-29.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- NEVES, José L., **Pesquisa Qualitativa- Características, usos e possibilidades**. Caderno de Pesquisa em Administração, São Paulo, v.1 nº 3, 1996.
- PIAGET, Jean. **A linguagem e o pensamento da criança**. 6ed. São Paulo, 1990.
- _____, **Formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro. Zahar, 1973.
- _____, Jean. **Psicologia e epistemologia: Por uma teoria do conhecimento**. São Paulo: Forense, 1975.
- _____, Jean. **O Nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- VYGOTSKY, L. S **A formação Social da Mente**, 6 ed. São Paulo: Martins fontes, Editora Ltda, 1998.
- _____, L. S; LURIA, A.R; LEONTIEV, A.N. **Linguagem desenvolvimento e aprendizagem**; ícone: Editora de Universidade de São Paulo, 1988.

APÊNDICE

Universidade Estadual da Paraíba.

Especialização em Formação para professores de Educação Básica.

Questionário para as professoras do Pré I e Pré II da Creche Lourdes Loureiro, dos turnos manhã e tarde.

Tema: Jogos.

01- Você tem algum embasamento teórico a respeito do tema “Jogos” na Educação Infantil?

02- Você acha que os jogos são educativos e contribuem para a construção do conhecimento?

03- Você utiliza os jogos como atividade em sala de aula?

04- Quais os jogos disponíveis na Creche de acordo com o nível de desenvolvimento cognitivo da criança?

05- Quais os jogos preferidos pelas crianças?

JOGOS EXISTENTES NA CRECHE
E
PRODUÇÃO DAS CRIANÇAS







