

FACULDADE CATÓLICA DE ANÁPOLIS
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO INFANTIL

Cleide de Almeida Barbosa

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE
ENSINO/APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**Anápolis-GO
2009**

CLEIDE DE ALMEIDA BARBOSA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE
ENSINO/APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada à Faculdade
Católica de Anápolis como requisito
obrigatório ao Curso de Pós –
Graduação em Educação Infantil.

**Anápolis-GO
2009**

FOLHA DE APROVAÇÃO

JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA E SUAS CONTRIBUIÇÕES NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Monografia defendida e aprovada
em _____ de _____ de _____.

Pela Banca Examinadora constituída pelos professores:

Prof. Orientador

Prof. (Titulação)

Prof. (Titulação)

A minha família pelo apoio e compreensão e
por acreditar em minha capacidade de crescer.
Esta dedico a vocês.

Agradeço ao Senhor, por ser fiel e fazer-me caminhar por caminhos considerados impossíveis. Mas em ti amado da minha alma sou mais do que vencedora.

O homem só inteiro quando brinca e é somente quando brinca que ele existe na completa acepção da palavra HOMEM.”

SCHILLER (1987 apud OLIVEIRA 2000, p. 56)

RESUMO

Objetivou-se com esta monografia analisar como a brincadeira pode ser utilizada como ferramenta norteadora da aprendizagem na Educação Infantil. Em específico discutir o uso de jogos e brincadeiras na Educação Infantil e propor reflexões sobre o processo de ensino-aprendizagem através do uso de jogos e brincadeiras. A justificativa se dá em perceber que é importante o educador saber utilizar bem a brincadeira no processo de ensino-aprendizagem. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica. A leitura de obras que abordam o tema foi o instrumento utilizado na coleta de dados. Na base teórica valeu-se de pensadores como LEITE (2005); OLIVEIRA (2000); KISHIMOTO (1997) tendo seus estudos baseados em PIAGET (1976) VYGOTSKY (1984) e que valorizam a brincadeira na aprendizagem infantil. Constatou-se que a brincadeira quando bem direcionada pode promover uma aprendizagem ampla e positiva.

Palavras-chave: Escola. Aprendizagem. Brincadeira.

ABSTRACT

It was aimed by this monograph to analyses like the joke it can be used like tool nonreader of the apprenticeship in the Childlike Education. In specific to talk the use of plays and jokes in the Childlike Education and to propose reflections on the process of teaching-apprenticeship through the use of plays and jokes. The justification happens in realizing that the educator is important to be able to use well the joke in the process of teaching-apprenticeship. The used methodology went to bibliographical inquiry. The reading of works that board the subject was the instrument used in the collection of data. In the theoretical base it used thinkers like LEITE (2005); OLIVEIRA (2000); KISHIMOTO (1997) I tend towards his studies based on PIAGET (1976) VYGOTSKY (1984) and what value the joke in the childlike apprenticeship. It noted that the joke when well direction can promote a spacious and positive apprenticeship.

Key-Words: School. Apprenticeship. Joke.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
CAPÍTULO I – DESENVOLVIMENTO INFANTIL E O LÚDICO NA APRENDIZAGEM.....	11
1.1 Os Parâmetros Curriculares Nacionais e as Atividades Lúdicas.....	12
1.2 Brincadeiras através do tempo.....	13
1.3 A Importância das atividades lúdicas.....	15
CAPÍTULO II – OS JOGOS NA APRENDIZAGEM.....	18
2.1 Jogos como ferramentas dinamizadoras da aprendizagem.....	18
2.2 Jogos Cooperativos.....	22
CAPÍTULO III – O PROFESSOR DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	27
3.1 O papel do professor de Educação Infantil no processo de ensinar e aprender.....	27
CONCLUSÃO.....	34
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	36

INTRODUÇÃO

É através do brincar que a criança constrói sua aprendizagem acerca do mundo em que vive, da cultura em que está inserida. Desta forma, a escola deve facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente alfabetizador para favorecer o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem. Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e a alfabetização deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade.

Por meio do brincar, o aprendizado é posto em primeiro plano na preparação das atividades a serem desenvolvidas com as crianças de creches e pré-escolas. Por isso mesmo é indispensável definir uma proposta pedagógica, voltada para esta faixa etária, isto é, de que se aprende por conta da bagagem inata ou pela força de experiências poderosas na impregnação da percepção, das quais, por fixação de impressões, resultariam as aprendizagens.

No contexto escolar, com o reconhecimento de que a criança da educação infantil precisa também de um atendimento pedagógico, e não apenas dos cuidados que a pouca idade exige, a visão do profissional da área passa a ser diferente. O professor de educação infantil trabalha com corações e mentes num período dramático da história pessoal de cada um, quando o ser humano começa a perceber quem é e a construir sua identidade. Portanto surge o questionamento sobre que tipo de conhecimentos esses profissionais devem ter para atuar com crianças pequenas e qual a importância do lúdico na formação desta criança na educação infantil?

Desse modo o objetivo deste estudo é refletir sobre as práticas desenvolvidas pelo educador que contribuem para o processo cognitivo e social do aluno. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica por se identificar de maneira satisfatória com a pesquisa em questão.

Assim, observa-se que as brincadeiras, os jogos, e a música que constituem as atividades lúdicas, promovem oportunidades às crianças para cultivarem e explorarem aspectos da vida, pois estas atividades são boas maneiras de a criança comunicar-se, sendo uma ferramenta que ela possui para relacionar-se com outras crianças.

O importante é o ato de brincar ser visto, portanto, como a base sobre a qual se desenvolvem o espírito construtivo, a imaginação, a faculdade de sistematizar, a capacidade de interagir socialmente, abrindo caminho para o desenvolvimento do trabalho educativo. Através do lúdico, mostrará o professor que a aprendizagem é ativa, dinâmica e contínua, ou seja, uma experiência basicamente social, que tem a capacidade de conectar o indivíduo com sua cultura e meio social mais amplo.

No ato de brincar, a criança está tendo a oportunidade de desenvolver-se integralmente. Ela experimenta, descobre, inventa e confere suas habilidades. Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. Por ser um ato livre e natural, quando bem direcionado, contribuirá futuramente para o equilíbrio do adulto.

Este estudo será apresentado em três capítulos, sendo que o capítulo primeiro trata do desenvolvimento infantil e o lúdico na aprendizagem. No segundo, os jogos e sua influência na aprendizagem, destacando os jogos como ferramentas dinamizadoras da aprendizagem e os jogos cooperativos. No terceiro capítulo, o professor da educação infantil e o seu importante papel no processo de ensinar e aprender.

CAPÍTULO I – DESENVOLVIMENTO INFANTIL E O LÚDICO NA APRENDIZAGEM

Freud o pai da psicanálise observou que o desejo da criança é que determina o comportamento dela frente aos brinquedos: cria um mundo próprio, repete experiências que ainda não dominou, busca identificações, exerce autoridade sobre os seus brinquedos, projeta em outras pessoas ou em objetos sentimentos reprimidos, tenta superar inspirar insucessos anteriores, de maneira lúdica vivencia situações constrangedoras, procurando resolver os problemas, encontrar soluções, enfim, realiza ações que o mundo real não lhe são permitidas (NALLIN, 2005, p. 52)

Analisando o pensamento de Freud, no século XIX, é possível compreender que a criança nas primeiras séries iniciais tem uma forma diferente de ver o mundo. Assim, através da apresentação de atividades lúdicas o professor poderá extrair de sua espontaneidade, prazer em aprender.

De acordo com Leite et al. (2005) os pesquisadores do desenvolvimento infantil acreditam que o brincar, ao contrário de sua aparência ou conceito superficial de "distração" ou simplesmente diversão, exerce uma função muito importante para a formação da criança e no entendimento do seu desenvolvimento psicossocial, ajudando-a assimilar condutas que são exigidas na vida adulta.

Para entender o significado de brincar, deve-se voltar até tempos passados, época na qual o brincar era uma atividade característica tanto das crianças quanto dos adultos, e representava para ambos importante atividade de vida. As crianças participavam de festas, lazeres, jogos em praças públicas, com espaços livres e em grupo de crianças de diferente idade ou sexo, mostrando uma vida social infantil rica e dinâmica. (SANTOS, 1997)

Observa-se que a criança que tiver condição de imaginar, criar fantasias terá condições de ser um adulto mais ágil, inteligente, criativo, com iniciativa para a vida e o trabalho, porque terá ampliado integralmente, através das múltiplas e variadas situações de "experiência" para a sua vida adulta.

Para Almeida (1998) educar ludicamente tem um sentido bem amplo. Se o professor parar para observar as crianças por onde passa, seja nas ruas de um

bairro, numa praça, na escola, poderá percebê-las cumprindo suas regras, simbolizando muitos papéis, se exercitando incansavelmente, utilizando-se muito de sua criatividade. Com certeza, tudo isso está inevitavelmente contribuindo para o seu desenvolvimento. Afinal, as brincadeiras e jogos fazem parte de suas atividades lúdicas em seu tempo livre, mas estas mesmas atividades também podem ser oportunizadas a elas de forma direcionada por um adulto, no caso, na aprendizagem.

Observa-se que, a brincadeira coloca a criança na situação de reprodutora, ou seja, tudo que existe no cotidiano, na natureza e nas relações humanas são motivos para imaginar um cenário para brincar. É possível perceber que através das brincadeiras a criança pode substituir o mundo real, constitui-se portanto, a ludicidade na aprendizagem.

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste *brincar* estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. (OLIVEIRA, 2002a apud SOUZA; NASCIMENTO; COSTA, 2004, p. 3).

Verifica-se que através do jogo, brincadeira, enfim, atividades lúdicas, o indivíduo passa adquirir conhecimento significativo, os jogos infantis contribuem para que a aprendizagem se efetive de forma significativa.

É importante observar que os professores em suas atuações educativas, atualmente, contam com propostas pedagógicas inovadoras e dinâmicas, bem como as instituições em que desempenham suas funções docentes, em sua grande maioria, dispõem de meios para desenvolverem suas aulas com atividades lúdicas que se tem mostrado eficientes no processo de ensinar e aprender.

1.1 Os Parâmetros Curriculares Nacionais e as Atividades Lúdicas

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais para Educação Infantil – (RECNEI, 1998) as atividades lúdicas são auxiliares na aplicação do processo de ensino-aprendizagem, especialmente no tocante aos Temas Transversais, para educação infantil e primeira fase do ensino fundamental.

Vê-se que as propostas dos PCN's dirigem o seu foco principal para a cidadania e a formação do indivíduo de forma globalizada, ou seja, o aluno não deve somente absorver conteúdos, mas necessita desenvolver habilidades, atitudes, formas de expressão e de relacionamento. Para que isto seja possível os PCNs contemplam, além das disciplinas tradicionais, assuntos como ética, pluralidade cultural, saúde, meio ambiente e educação sexual. Estes novos parâmetros têm também como principal preocupação que esta gama de assuntos seja compartilhada de forma que envolvam todos os conteúdos a serem ministrados, de forma integrada, e, as atividades lúdicas através dos jogos e brincadeiras contribuem para essa prática.

O jogo e as atividades lúdicas, em geral, podem ser o principal veículo para atender estas propostas, isto porque as diferentes combinações que um jogo pode encerrar, o uso de elementos desafiantes e externos, as interações entre os alunos em diferentes combinações em equipes facilitam a abordagem em diferentes temas, de forma interdisciplinar e, sobretudo, com maior adesão e participação dos meninos. (KISHIMOTO, 1997, p. 30)

Vê-se que, os jogos e brincadeiras se tornam expressivo à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, então ela passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas.

Piaget (1976), mostra claramente em suas obras que os jogos não são apenas uma forma de alívio ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas, atividades que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Constata-se, assim, que as crianças lidam cada vez com mais facilidade a jogos virtuais, internet entre outros; sendo que de forma bem dirigida podem se tornar instrumentos riquíssimos de aprendizagem.

1.2 As brincadeiras através do tempo

Segundo Kishimoto (1998, p. 16). No século XVII, as crianças eram vistas como adultos, com responsabilidades e não como tendo necessidade de um ensinamento diferenciado "A imagem da criança como ser dotado de natureza

distinta do adulto chega com o século XVIII, permitindo a criação e expansão de estabelecimentos para educar a infância, que culmina no século seguinte.”

Enfatizando o contexto histórico sabe-se que,

Os jogos e brincadeiras são tomados comuns a partir do século XVIII, sendo que antes eram utilizados apenas na educação de príncipes e nobres, os jogos de trilha contam a glórias dos reis, suas vidas e ações, jogos de tabuleiro divulgam eventos históricos e servem como meio de doutrinação popular (BARSA, 2000, p. 22).

Observa-se que na antiguidade, somente os nobres podiam brincar estudando, esta metodologia era apresentada somente no ensino das crianças ricas, ficando as pobres sem incentivo para aprender significativamente e com prazer.

Porém, o que se pode perceber através da literatura é que surge no cenário educativo figuras como Rosseau, Pestalozzi e Froebel no início do século XIX com seus princípios inovadores nas práticas educativas. Mas, o aprender brincando ganha ênfase mesmo, é com Froebel que implantou a idéia de que através do jogo, da brincadeira, do prazer de aprender é caracterizado a liberdade, e este passa a fazer parte da história da educação infantil.

Embora Froebel em sua teoria, enfatize o jogo livre como importante para o desenvolvimento infantil, (KISHIMOTO, 1998), afirma que mesmo assim ele incluiu a idéia de materiais educativos, e os "dons" como recursos auxiliares necessários à aquisição de conhecimento, como meio de instrução.

Manipulando e brincando com materiais como bolas e cilindros, montando e desmontando cubos, a criança estabelece relações matemáticas e adquire conhecimentos de Física e Metafísica, além de desenvolver noções estéticas (KISHIMOTO, 1998, p. 17).

Portanto, brincando, a criança é estimulada a adquirir conhecimentos, o exemplo de Kishimoto (1998) foi a disciplina de matemática, porém, com as brincadeiras é possível ensinar todos os conteúdos curriculares.

Vale acrescentar que, com a expansão dos novos ideais de ensino, crescem experiências que ampliam o jogo com vistas a facilitar tarefas de ensino.

Surgem Jogos magnéticos, para ensinar História, Geografia e Gramática. A expansão dos meios de comunicação bem como o avanço do comércio estimula o ensino de línguas vivas, ocasionando o aparecimento de jogos como o bazar

alfabético, destinado ao aprendizado do vocabulário, e o poliglota, para ensinar até cinco línguas ao mesmo tempo.

Ainda, segundo o mesmo autor com a expansão dos jogos na área da educação foi estimulando o crescimento da rede de ensino infantil pela relação entre o jogo e a educação. Os criadores dos "brinquedos educativos", na época usavam slogans como "instruir divertindo", e procuraram melhorar a qualidade de seus produtos e passaram a distribuir folhetos de informações de segurança além de informações sobre como brincar e aprender, contribuindo para melhor adequação das faixas etárias.

Constata-se que, o jogo educativo, metade jogo metade educação foi bastante discutido no início de sua inserção na área educacional. As divergências em torno do jogo educativo estão relacionadas à presença concomitante de duas funções: a lúdica e a educativa. Para Kishimoto (1998, p. 15) o equilíbrio entre as duas funções é o objetivo do jogo educativo.

Desde que não entre em conflito com a liberdade da criança, a ação pedagógica intencional do professor deve refletir-se na organização do espaço na seleção dos brinquedos e na interação com as crianças.

Brougère (apud KISHIMOTO 1998, p. 17), afirma que:

o jogo não pode ocupar o lugar de lições morais e não deve absorver o tempo de estudo, embora ninguém no mundo possa ficar sempre escutando nem estudando. É preciso, nesta idade, sobretudo, dançar, correr, saltar, mover-se. Se o jogo não forma diretamente o espírito, ele o recreia.

Observa-se, portanto, que os educadores da atualidade necessitam utilizar-se do lúdico na educação infantil, pois ao separar o mundo adulto do infantil, e ao diferenciar o trabalho da brincadeira, a humanidade observou a importância da criança que brinca. Mas, brincar, mais do que diversão, é uma forma de interagir com a realidade, principalmente para as crianças. É pela brincadeira que a criança reinventa, interpreta e estabelece semelhança com o mundo que a rodeia.

1.3 A importância das atividades lúdicas

No contexto escolar, é muito importante o professor de educação infantil não esquecer que só a utilização de materiais pedagógicos não garantem uma aprendizagem eficaz e significativa, faz-se necessária a reflexão sobre os processos

e os produtos do brincar na aquisição de conhecimento, porque o mais importante no ensino-aprendizagem é a atividade de adquirir saberes desenvolvido através da prática pedagógica.

Segundo Bongiolo, Braga e Silveira (1998) é comum ouvir alguns professores dizer que o jogo e a brincadeira por serem atividades lúdicas, embora característica do desenvolvimento intelectual, emocional e social da criança e da cultura humana, pode comunicar uma idéia errada aos alunos, ou seja, a atividade lúdica é divertida porém, sem jogos, volta a ser difícil, aborrecida e sem atrativo.

Constata-se que ao professor, é necessária a percepção de que durante o jogo há um espaço para a imaginação e a criatividade, mas é fundamental definir uma estratégia da sua utilização adequada na sala de aula, para que a proposta curricular seja alcançada.

Existem certos elementos que caracterizam os diversos tipos de jogos e que de acordo com Passerine (1998, p. 1) podem ser assim resumidas:

- Capacidade de absorver o participante de maneira intensa e total (clima de entusiasmo, sentimento de exaltação e tensão seguidos por um estado de alegria e distensão);
- Envolvimento emocional;
- Atmosfera de espontaneidade e criatividade;
- Limitação de tempo: o jogo tem um estado inicial, um meio e um fim; isto é, tem um caráter dinâmico;
- Possibilidade de repetição;
- Limitação do espaço: o espaço reservado seja qual for à forma que assuma é como um mundo temporário e fantástico;
- Existência de regras: cada jogo se processa de acordo com certas regras que determinam o que "vale" ou não dentro do mundo imaginário do jogo, o que auxilia no processo de integração social das crianças;
- O da imaginação, auto-afirmação e autonomia.

Verifica-se que a educação, o ensino, a aprendizagem, contribui tanto para dar frutos quanto para distribuir o conhecimento. Com efeito, o indivíduo passa a valer por aquilo que ele sabe. Logo, as pessoas cada vez têm menos chances de serem substituídas, pois seu saber e sua experiência são únicos.

Como é amplamente reconhecido, pessoas mais educadas têm maior possibilidade de trabalhar e de permanecer empregadas e recebem maiores salários. Assim, ao se tornar atraente a aprendizagem permite um maior número de alunos nas instituições escolares aprendendo com alegria.

Portanto, ensinar com prazer traz de volta a vontade de fazer algo que dá contentamento como nos tempos em que as crianças jogavam e brincavam nas ruas

no final da tarde, esse é o objetivo de ensinar ludicamente. Afinal, a brincadeira infantil é um importante mecanismo para o desenvolvimento da aprendizagem da criança.

Bittencourt e Ferreira (2002) dizem que, por lúdico pode-se se entender brincadeiras e divertimentos. E o brincar da criança tem um significado especial para a psicologia do desenvolvimento e para a educação. Os efeitos do brincar começam a ser investigado pelos pesquisadores que consideram a ação lúdica como, a possibilidade da criança compreender o pensamento e a linguagem do outro.

Compreende-se assim que, o brincar implica uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento infantil, além de ser um instrumento para a construção do conhecimento do aluno.

Para Vygotsky (apud KISHIMOTO, 1998) a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção. O brincar permite, ainda, aprender a lidar com as emoções.

Verifica-se que através das brincadeiras, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade. Mas, é Piaget apud Idem (1998) que nos esclarece que "brincar, implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas, apresentando formas diferenciadas de brincar" (p. 23).

Confirmando que brincando a criança aprende, sem a ditadura da aprendizagem forçada que imposta aos alunos no ensino formal.

CAPÍTULO II – OS JOGOS NA APRENDIZAGEM

2.1 Jogo como ferramenta dinamizadora da aprendizagem

Não há como desintegrar brincadeiras de jogos, pois, tanto uma atividade quanto outra, reflete no dinamismo e nas inovações do processo de socialização e prazer.

Piaget (1976) classificou os jogos em três grandes categorias que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil.

Fase sensório-motora (do nascimento até os 2 anos aproximadamente): a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras.

Fase pré-operatória (dos 2 aos 5 ou 6 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 7 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.

Piaget classificou os jogos correspondendo a um tipo de estrutura mental: Jogo de exercício; sensório-motor; Jogo simbólico e Jogo de regras.

Observa-se que 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 2 anos, eles se mantêm durante toda a infância e até na fase adulta.

O jogo simbólico aparece predominantemente entre os 2 e 6 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, Apud KISHIMOTO, 1998, p. 45).

Desse modo, o que se percebe é que a criança tende a reproduzir nesses jogos simbólicos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar dessa maneira a realidade e uma maneira de se auto-expressar. Esses jogo-de-faz-de-conta possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações.

Segundo Kishimoto (1998), 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. Ressalta ainda que, Piaget não considera este tipo de jogo como sendo um segundo estágio e sim como estando entre os jogos simbólicos e de regras.

Quanto ao jogo de regras, começa a se manifestar por volta dos cinco anos, desenvolve-se principalmente na fase dos 7 aos 12 anos. Este tipo de jogo continua durante toda a vida da pessoa (esportes, trabalho, jogos de xadrez, baralho, etc.), pois é um tipo de jogo que induz ao educando a entender as regras, normas e relacionar com os acontecimentos no dia-a-dia.

O que caracteriza o jogo de regras é a existência de um conjunto de leis imposto pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, sendo uma forte competição entre os indivíduos. O jogo de regra pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social. (Idem, 1998)

Os jogos de regras aparecem quando a criança abandona a fase egocêntrica, possibilitando desenvolver os relacionamentos afetivo-sociais. Afinal, as brincadeiras e jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Os jogos e as atividades lúdicas tornam-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato (PIAGET, 1976, p.59).

Observa-se que, com o passar dos anos a criança deixa o meio familiar e vai ao encontro de outra realidade: a escolar. No entanto, se ela consegue uma escola comprometida com o seu desenvolvimento e que compreenda as suas necessidades de correr, brincar, jogar, de expandir-se em vez de considerar-se presa por várias horas em carteiras pouco confortáveis, com certeza estará mais estimulada em esforçar-se na aprendizagem.

Bittencourt e Ferreira (2002) acrescentam a esse respeito que a escola deve facilitar a aprendizagem, utilizando-se de atividades lúdicas que criem um

ambiente agradável para favorecer o processo de aquisição da autonomia de aprendizagem. Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e a transmissão de conhecimentos deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade.

Compreende-se assim, que com a utilização das atividades lúdicas (jogos e brincadeiras) como recursos pedagógicos, o professor poderá utilizar-se deste, em atividades de leitura ou escrita em matemática e outros conteúdos, porém, deverá sem dúvida, saber usar os recursos no momento oportuno, uma vez que as crianças desenvolvam o seu raciocínio e construam o seu conhecimento de forma descontraída.

As atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. Ao ingressar na escola, algumas crianças sofrem considerável impacto físico-mental, pois, até então, sua vida era exclusivamente dedicada aos brinquedos e ao ambiente familiar e com a utilização de aprendizagem lúdica será possível tornar o ambiente escolar mais agradável para a criança.

Na escola, a criança permanece durante muitas horas em carteiras, em salas pouco confortáveis, observando horários e impossibilitada de mover-se livremente. Pela necessidade de submeter-se à disciplina escolar, muitas vezes a criança apresenta certa resistência em ir à escola. O fato não está apenas no total desagrado pelo ambiente ou pela nova forma de vida e, sim, por não encontrar canalização para as suas atividades preferidas. (Op. Cit., 2002)

Nota-se que o professor deve partir de exercícios e brincadeiras simples para incentivar a motricidade e as habilidades normais da criança em um período de adaptação para, depois, gradativamente complicá-los um pouco possibilitando um melhor aproveitamento geral.

De acordo com os PCN's (1998), por meio das atividades lúdicas, espera-se que a criança desenvolva a coordenação motora, a atenção, o movimento ritmado, conhecimento quanto à posição do corpo, direção a seguir e outros; participando do desenvolvimento em seus aspectos biopsicológicos e sociais; amplie livremente a expressão corporal que beneficia a criatividade, adquira hábitos de práticas recreativas para serem empregados adequadamente nas horas de lazer, adquira hábitos de boa atividade corporal, seja estimulada em suas funções

orgânicas, visando ao equilíbrio da saúde dinâmica e desenvolva o espírito de iniciativa, tornando-se capaz de resolver eficazmente situações imprevistas.

Constata-se através da leitura dos PCN's que brincando a criança deixa de lado os cuidados da mãe, pai e cuidadores, assim como encontra autonomia e descobre estratégias para enfrentar o desafio de andar com as próprias pernas, assumindo gradativamente a responsabilidade por seus atos.

Leite et al. (2005) dizem que as manifestações lúdicas podem ser consideradas como a principal atividade da criança, independente de sua classe social, de sua cultura, de seu momento histórico, de seu meio. Toda criança brinca, e ao brincar, ocorrem importantes mudanças e transformações em seu desenvolvimento psicossocial, emocional, intelectual, cognitivo e motor.

Considera-se que nas manifestações lúdicas através da brincadeira, as crianças podem explorar, imitar, representar, repetir, simbolizar suas experiências e vivências, sejam elas reais ou simbólicas, elaborando-as e compreendendo-as. Assim, as capacidades simbólicas são desenvolvidas num tipo de atividade que não se restringe às questões e pressões situacionais, permitindo e oportunizando que as crianças desenvolvam sua imaginação, criatividade e memória, enfim, seu crescimento.

Segundo Oliveira (2000, p. 08):

A busca da própria independência. Obtida sem excesso de culpas ou de medos, desenvolvidas através de conquistas do dia-a-dia, torna-se muito mais fácil quando às crianças são dados de forma clara e complementar liberdade e limite. Esta combinação, em doses e proporções adequadas e aceitáveis, faz parte inerente do espírito lúdico, onde quem brinca espera de si mesmo e do outro o vibrar, o se envolver e criar situações divertidas, assim como o respeitar o combinado, assumindo um contrato social

Quando estimulados de forma adequada os jogos criam condições para o desenvolvimento da confiança, da competência e da auto-estima, pois estes geram expectativas quanto ao sucesso ou fracasso; o educador, portanto deve praticar na sala de aula a pedagogia da confiança, ou seja, deixar claro aos educandos que ganhar ou perder são apenas referências para o processo de aperfeiçoamento pessoal e coletivo, valorizando a ação e o respeito com o outro, priorizando o jogador e não o jogo, promovendo assim a apreciação de uns com os outros e a cumplicidade.

Percebe-se que pais e educadores que respeitam a necessidade da criança de brincar estarão construindo os alicerces de uma adolescência mais tranqüila ao criar condições de expressão e comunicação dos próprios sentimento e visão de mundo.

2.2 Jogos Cooperativos

No contexto social, a boa convivência é uma condição de muita relevância, pois na medida em que se melhora a qualidade das relações interpessoais e sociais, evidencia a possibilidade de aperfeiçoar as competências para gerar soluções práticas para os problemas comuns e aprimora-se a qualidade de vida na perspectiva de melhorá-la para todos.

De acordo com Cortez (1996), das muitas ferramentas imprescindíveis para o cultivo de novos campos humanos, a Cooperação e os Jogos Cooperativos têm uma importante contribuição a oferecer. Em primeiro lugar, como um ímpeto mobilizador para a busca do encontro, em um segundo, como uma maneira de tornar flexível antigas resistências a socialização e aprendizagem, e em terceiro, como elemento promotor para realização conjunta de novas e maiores realizações.

Nesta pesquisa sobre jogos no processo ensino-aprendizagem, verificou-se que, os Jogos Cooperativos é um tema que vem merecendo a atenção de pesquisadores de diversas áreas, em diferentes países. No Brasil, apesar de existirem ações muito significativas e com repercussões bastante positivas, a proposta de Jogos Cooperativos, como objeto de reflexão, investigação e aplicação, é muito recente.

A esse respeito Setúbal (1998) afirma que:

Estimular é difundir práticas de solidariedade e de cooperação, o exercício da cidadania plena e a garantia e a ampliação dos direitos básicos. Isso exige profunda mudança de atitudes e de valores, no lugar do individualismo, calcado no consumismo irrestrito, que não soluciona nossos problemas (SETUBAL, 1998, p. 3).

Assim, pode-se compreender que a interação social, deve ser resultado de uma dimensão ampliada da convivência humana. Neste sentido, cabe aos governantes, a escola, a família e sociedade resgatar as habilidades de relacionamentos e aprender a viver uns com os outros, ao invés de agirem como inimigos.

Vê-se que na sociedade em que vivemos o jogo e o brincar são considerados como simples distração, distanciados do mundo real, que afasta da tensão, da opressão material e espiritual, tendo em vista o valor demasiado ao dinheiro que tira das pessoas a vontade de sentir-se livre, necessitando sempre de estar se protegendo, seja com muros altos,

Assim, os jogos e brincadeiras na escola não devem ser considerados apenas como passatempo, mas uma atividade que irá refletir na educação.

A escola deve ter uma visão ampla pois, Cortez (1996, p. 2) diz que:

A escola que prioriza o ensino formal, nem sempre cumpre a sua função, eficientemente, leva á retenção e evasão escolar pois as crianças são tratadas de forma igualitária mas há a diferença de condição social, muitos alunos da camada popular que freqüentam a escola não conseguem acompanhar o saber livresco pois este não está de acordo com a sua realidade social, necessidades e interesses.

O ensino através dos jogos deve ser uma seqüência de atividades que possam ser adaptadas de acordo com a necessidade, não pode ter um fim em si mesma. Isto determina, parafraseando Rubem Alves (1981 apud CORTEZ, 1996, p. 2), que a escola seja uma "instituição do lúdico e do prazer," ou seja, uma forma de ter a escola como um lugar agradável de freqüentar, de estar e de aprender, porque quebra a rotina.

Desse modo, aprender, é sempre uma atividade que envolve duas pessoas, ocorrendo em uma situação dinâmica de co-educação e cooperação, onde todos são simultaneamente, professores-e-alunos. Afinal, nessa educação, o foco da aprendizagem não está somente sobre o objeto a ser conhecido, nem sobre o resultado a ser alcançado, mas sim, projetada sobre a qualidade das interações cooperativas presentes no processo de descoberta e transformação da realidade, e os jogos cooperativos contribuem para que a socialização, ética e o relacionamento interpessoal positivo.

Diante do fato da educação ser o maior caminho para a solidariedade e cooperação entre os povos. A capacidade cooperativa é um atributo valorizado em várias situações, tendo em vista que as pessoas estão descobrindo que juntas, trabalhando em equipe podem ir mais longe. Antigamente, as grandes invenções eram atribuídas a uma pessoa. Atualmente, as equipes que trabalham em conjunto, tem mais possibilidade de conseguir melhores resultados, a criança que aprende desde cedo estas disponibilidades terão mais chances de conseguirem melhores

resultados seja na educação, no relacionamento interpessoal ou familiar.

Teixeira (2000, p.1) afirma que os Jogos Cooperativos não são novidades, "tem início há muitos anos atrás, quando membros das comunidades tribais se uniram para celebrar a vida". Constatou-se que a origem dos Jogos Cooperativos tem haver com a reflexão do quanto a cultura ocidental principalmente, dá valor excessivo ao individualismo e a competição.

O autor explica ainda que um dos precursores dos Jogos Cooperativos é Terry Orlick, da Universidade de Ottawa no Canadá, que em 1978 publicou o livro "Winning Through Cooperation" (título em português "Vencendo a Competição") reconhecido mundialmente, como uma das principais fontes de inspiração e compreensão dos Jogos Cooperativos.

De acordo com os estudos sobre jogos na aquisição do saber, a diferença principal entre Jogos Cooperativos e competitivos é que nos Jogos Cooperativos todo mundo coopera e todos ganham, pois tais jogos eliminam o medo e o sentimento de fracasso. Eles também reforçam a confiança em si mesmo, como uma pessoa digna e de valor.

Assim, os jogos cooperativos são jogos de compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos, tendo pouca preocupação com o fracasso e o sucesso em si mesmo.

Na escola, os jogos podem ser considerados positivos em sua aplicação, se as mudanças de atitudes, podem ser observadas principalmente à partir do comportamento, verificando se os alunos aprenderam as atitudes, observando se manifestam de fato os comportamentos que se pretendia lhes ensinar - por exemplo, se um aluno que normalmente se mostra mais tímido e calado modifica o seu comportamento demonstrando uma maior participação e cooperação com seus colegas nas tarefas do grupo. O professor observará diretamente um comportamento determinado, a partir do qual procurará deduzir as atitudes do aluno.

Observa-se que, os jogos cooperativos podem ser atividades divertidas com pequenas adaptações de regras, de acordo com o perfil do grupo. Esses jogos contribuem para que as pessoas diferenciem o jogo da competição. Através dessa vivência as pessoas poderão refletir e até mesmo constatar que as atividades em conjunto são tão prazerosas quanto a disputa individual. Esse tipo de jogo é necessário para que as pessoas reflitam sobre regras e solidariedade em uma situação onde todos ganham.

Esse tipo de vivência cooperativa permite o desenvolvimento do viver e do conviver em comunidade. Para melhor compreensão a seguir serão mostradas as características de Jogos competitivos e cooperativos.

Quadro 1 - Jogos competitivos e cooperativos

Jogos competitivos	Jogos cooperativos
São divertidos apenas para alguns;	São divertidos para todos.
Alguns jogadores têm o sentimento de derrota.	Aprende-se a compartilhar e a confiar.
Aprende-se a ser desconfiado, egoísta ou se sentirem melindrados com os outros	Há mistura de grupos que brincam juntos criando alto nível de aceitação mútua.
Divisão por categorias: menino x meninas, criando barreiras entre as pessoas e justificando as diferenças como uma forma de exclusão.	Os jogadores estão envolvidos nos jogos por um período maior, tendo mais tempo para desenvolver suas capacidades.
Os perdedores ficam de fora do jogo e simplesmente se tornam observadores.	Aprende-se a solidarizar com os sentimentos dos outros, desejando também o seu sucesso.
Os jogadores são desunidos	Os jogadores aprendem a ter senso de unidade.
Os jogadores perdem a confiança em si mesmo quando eles são rejeitados ou quando perdem.	Desenvolvem a auto-confiança porque todos são bem aceitos.
Pouca tolerância à derrota, desenvolve em alguns jogadores um sentimento de desistência face a dificuldades.	A habilidade de perseverar face à dificuldades é fortalecida.
Poucos se tornam bem sucedidos.	Todos encontram um caminho para crescer e desenvolver.

Fonte: (TEIXEIRA, 2000, p. 3)

Muitas vezes a escola sem perceber tem instigado os alunos a competição através dos jogos, levando-os a não praticarem a solidariedade, dar ênfase a

exclusão, ao preconceito etc. De acordo com o quadro (1) vê-se que são muitas as diferenças entre os jogos voltados à cooperação e a competição.

Para Cortez (1996), o jogo carrega em si um significado muito amplo. É construtivo porque pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade. É carregado de simbolismo, reforça a motivação e possibilita a criação de novas ações e o sistema de regras, que definem a perda ou o ganho. Nem todos os jogos e brincadeiras são sinônimos de divertimento, pois a perda muitas vezes pode ocasionar sentimentos de frustração, insegurança, rebeldia e angústia. Dessa forma, são sentimentos que devem ser trabalhados principalmente na escola, para que não se perpetuem impossibilitando que a criança tenha novas iniciativas.

Os jogos e brincadeiras são estratégias motivacionais da aprendizagem, e não constituem por si mesmos a aprendizagem, mas são instrumentos que o professor possui para diagnosticar, intervir e/ou até mesmo transmitir conteúdos conceituais. O espaço escolar deve ser transformado em um lugar agradável, prazeroso, de forma que as brincadeiras e jogos permitam ao educador alcançar sucesso na sala de aula.

Constata-se que, a escola com seu importante papel de transmitir e compartilhar conhecimento deve apresentar a melhor maneira de aproveitar o valor educativo do jogo tema central desta pesquisa, para ensinar valores, ética e cidadania, pois, o aprendizado através da vivência e do jogo, é muito mais efetivo e duradouro, as crianças passam a participar ativamente do processo da construção do conhecimento e assim, aprender se torna uma atividade que se constitui um imenso prazer.

CAPÍTULO III – O PROFESSOR DA EDUCAÇÃO INFANTIL

3.1 O Papel do professor de Educação Infantil no processo de ensinar e aprender

A educação infantil nas últimas décadas tem crescido muito, essa tendência não ocorre somente no Brasil, mas em todo o mundo, isto demonstra que a sociedade tem estado mais consciente da importância das experiências na primeira infância, tal fato tem demandado uma educação institucional de qualidade para crianças de zero a seis anos de idade. E como foi discorrido nos capítulos anteriores sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil para o desenvolvimento integral da criança abrangendo tanto o seu desenvolvimento físico-motor, cognitivo, emocional e moral, é importante que o professor se sinta preparado para lidar com as diversas atividades que envolvem a aprendizagem com jogos e brincadeiras.

Lembrando que a criança desse milênio não é mais vista como a criança do século XIII, concebida como um adulto em miniatura. Portanto, pressupõe-se que o professor da educação infantil deve se preparar para ser um pesquisador capaz de avaliar as muitas formas de aprendizagem que estimula em sua prática cotidiana, as interações por ele construídas com crianças e famílias em situações específicas. Ele deve ser alguém cuja riqueza de experiências vividas seja integrada ao conjunto de saberes que elabora o seu fazer docente (KISHIMOTO, 1997).

Percebe-se que cada vez mais as questões da qualidade da educação brasileira e do mundo em geral se ligam com a formação dos educadores. Essas tem sido identificadas como particularmente determinante na elevação do estatuto profissional e da qualidade da educação infantil, quanto mais elevada for a formação do educador maior parece ser a sua sensibilidade e implicação profissional. A preocupação com a formação de profissionais especializados para trabalhar com as crianças da educação infantil é relativamente recente.

Durante os primeiros anos de vida não só as crianças são mais vulneráveis, mas encontra-se num estágio de desenvolvimento que a aprendizagem é mais rápida e intensa. Na medida em que a criança desenvolve um sentido de si própria, da forma como se relaciona com os outros, como comunica as emoções e medos, como domina e compreende o seu corpo, como o mundo é, torna-se de suma importância que aqueles que a cercam compreendam e apoiem esse desenvolvimento (PCN, 1998, p. 45).

As pesquisas recentes relacionadas com a formação e desenvolvimento do cérebro nas crianças pequenas, e sobre o impacto dos fatores sociais e ambientais nas modificações da estrutura cerebral e seu funcionamento, reafirmam a importância de um ambiente precoce de qualidade. As crianças são naturalmente curiosas e ávidas de aprendizagem.

Por isso toma-se fundamental que o educador de crianças de zero a seis anos cultive essas habilidades e seja o responsável para desenvolver outras habilidades inerentes às crianças dessa faixa etária. Estudos no campo da psicologia do desenvolvimento revelam que para a criança aprender ela necessita de amor e reconhecimento, segurança e desafio intelectual. Saber criar ambientes desafiantes e estimulantes, ambientes que proporcionem novas experiências à criança, em contextos significativos, oportunidades para aprendizagens ativas, envolvendo-as na resolução de problemas, oportunidades para auto-expressão e para aprender através do brincar é o que se precisa levar em consideração na formação de educadores. (Idem, 1998)

Faz-se necessário desenvolver um educador infantil com conhecimentos acerca do desenvolvimento e comportamentos da criança, capaz de refletir e compreender as suas diferentes necessidades, promovendo o bem-estar, a exploração incentivando a descoberta ativa, com atividades de aprendizagem e autonomia despertando a criatividade de todas as crianças.

Pensando nesta autonomia da criança brasileira que foi instituída a Lei de Diretrizes e Bases da Educação que foi incluída a educação infantil na educação básica:

Art. 29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (LDB, 1996, p. 35).

Neste texto a educação infantil é considerada como a primeira etapa da educação básica e tendo como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade. O texto da citada Lei marca ainda a complementaridade entre as instituições de educação infantil e a família. Mediante essas mudanças, as funções do profissional que atua em creches, pré-escolas e instituições afins vêm passando por reformulações profundas, pois o que se esperava dele há algumas décadas não corresponde mais ao que se espera nos dias atuais. Nessa perspectiva, os debates

têm indicado a necessidade de uma formação inicial e continuada mais abrangente e unificadora para esses profissionais, ao lado de seus colegas que atuam nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, sem, contudo, perder as especificidades didáticas e procedimentais exigidas pelas crianças da faixa etária atendida.

A LDB dispõe no artigo VI, artigo 62, que:

Art. 62. A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores de educação, admitida, como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade Normal. (LDB, 1996, p. 45)

Diante do exposto neste artigo, e somado à herança histórica, mas fundamentalmente filosófica e ideológica, recebida na formação profissional, o desafio para este século é enorme do ponto de vista organizacional e institucional. Portanto, para melhorar a formação docente, instaurar e fortalecer processos de mudanças no interior das instituições formadoras, respondendo aos entraves e aos desafios, faz-se necessária uma revisão profunda dos diferentes aspectos que interferem na formação inicial de professores, tais como: a organização institucional, a definição e estruturação dos conteúdos para que responda às necessidades da atuação do professor, os processos formativos que envolvem aprendizagem e desenvolvimento das competências do professor, a vinculação entre as escolas de formação inicial e os sistemas de ensino.

Para que a formação do professor de educação infantil possa responder às demandas socioculturais do terceiro milênio relativas ao trabalho direto com as crianças e suas famílias, entende-se que este profissional precisa ter uma competência polivalente e ser capaz de utilizar conhecimentos socialmente produzidos, de modo a estabelecer adaptações didáticas de qualidade e adequadas para o cuidado e a educação. Ser polivalente neste contexto significa trabalhar com conteúdos de naturezas diversas que abrangem desde cuidados básicos essenciais até conhecimentos específicos provenientes das diversas áreas do conhecimento. (MACHADO, 1999).

Esse caráter polivalente demanda, por sua vez, uma formação bastante ampla do profissional, que deve tornar-se, também ele, um aprendiz, refletindo constantemente sobre sua prática, debatendo com seus colegas, dialogando com as famílias e a comunidade e buscando informações necessárias para o trabalho que desenvolve. Nesse sentido, são instrumentos essenciais para a reflexão sobre a prática direta com as crianças a observação, o registro, o planejamento e a avaliação.

Segundo Barbosa (2004) como norteador da educação infantil no Brasil, o Ministério da Educação e do Desporto lança no ano de 1998 o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil; este documento teve como objetivo auxiliar o professor desta etapa a realizar o seu trabalho educativo junto às crianças pequenas com qualidade e também de ser um guia de reflexão de cunho educacional sobre objetivos, conteúdos e orientações didáticas para os mesmos. O referencial para a educação nacional sugere que mediante o novo enfoque dado à educação infantil pela LDB, o professor deve possuir formação inicial a nível superior e permanente capacitação em serviço.

Um fazer pedagógico onde o cuidar e educar são partes integradas, como deve ser a educação infantil, a formação do professor da pré-escola deve passar pelo ajudar a formar o indivíduo, facilitando sua inserção no mundo do conhecimento e na preparação do processo de aprender a aprender. Como se pode perceber quanto ao que foi percorrido até o presente momento a nova concepção. da relação entre o professor, o aluno e o conhecimento dentro de uma perspectiva sociointeracionista,

[...] o professor não é apenas um transmissor de informações por ele abstraídas e interpretadas, mas o elemento mediador (catalisador) da interação entre o aluno e o conhecimento socialmente construído. Ao professor, neste contexto, é atribuída a função de criar as condições mais favoráveis à aprendizagem do aluno. O ensino adquire, assim, uma nova conotação: ele deixa de ser uma transmissão de conhecimentos (verdades prontas), para ser um processo de elaboração de situações didático-pedagógicas que facilitem a aprendizagem, isto é, que favoreçam a construção de relações significativas entre componentes de um universo simbólico. (MORETTO, 2002, p. 103)

Mediante ao que foi destacado, pode-se dizer que na perspectiva atual, o da construção do conhecimento, onde descobertas vêm sendo feitas neste século, configuram uma literal mudança de paradigma na educação de

crianças das escolas infantis.

a formação do professor, além da inicial em uma instituição superior deve ser também de contínua capacitação, por isso é preciso que o mesmo adquira conhecimentos sobre as tecnologias disponíveis para apoiá-lo pedagogicamente e se apropriar das melhores técnicas de intervenção pedagógica, de modo a criar as melhores condições para que o aluno aprenda. Essas condições estão ligadas às características do aluno, às da disciplina e às do próprio professor (NICOLAU, 2003, p. 45)

Portanto, a formação do professor para trabalhar com a educação infantil deve prepará-lo para ser um pesquisador capaz de avaliar as muitas formas de aprendizagem que estimula em sua prática cotidiana, as interações por ele construídas com crianças e famílias em situações específicas. Ele é alguém cuja riqueza de experiências vividas deve ser integrada ao conjunto de saberes que elabora sobre o seu fazer docente.

Afinal, dele são exigidos investimentos emocionais, conhecimento técnico-pedagógico e compromisso com a promoção do desenvolvimento dos alunos. Ele precisa abrir-se a seus próprios modos de agir para enfrentar combinações que podem ser criativamente estabelecidas entre diferentes coisas, lidar com os próprios desejos e com a imaginação, compreendendo a maneira como a criança constrói significados sobre o que a cerca e sobre si mesma.

Como na relação com a criança o professor repete suas próprias experiências infantis, em sua formação profissional ele precisa reconhecer suas emoções, trabalhar certos sentimentos que lhe desperta a atuação profissional, analisar continuamente suas próprias frustrações e sua agressividade para poder estabelecer uma relação segura com a criança, construir com ela conhecimentos em clima carinhoso e ter uma compreensão mais autônoma do próprio trabalho. (PCN, 1998)

Essa perspectiva de educação continuada integra-se ao projeto educativo constituído na instituição em que atua ou irá atuar, o que requer discutir como a articulação entre educar e cuidar é trabalhada na formação do docente. Portanto,

um trabalho pedagógico em que cuidar e educar são aspectos integrados é realizado pela criação de um ambiente em que a criança sinta-se segura e acolhida em sua maneira de ser, em que ela possa trabalhar adequadamente suas emoções, construir hipóteses sobre o mundo e elaborar sua identidade. Isso requer que cada professor aproprie-se

criticamente de teorias sobre o desenvolvimento humano e examine o contexto concreto no qual as crianças vivem e as múltiplas formas como a cultura atua na promoção do seu desenvolvimento. (MACEDO. 2003.p.20)

O professor em formação pode aprender a planejar o dia-a-dia de uma creche ou pré-escola como um contexto que garanta o direito de toda criança a um ambiente acolhedor e desafiador, a organizar tempos e espaços para a realização de diferentes atividades que promovam o aprendizado do cuidado pessoal, o envolvimento das crianças em brincadeiras e o estímulo à realização por elas de projetos de investigação que atendam a seus interesses e necessidades, tudo isso em um programa de parceria com as famílias.

Segundo essa concepção integrada de educar e cuidar, o professor de educação infantil participa da elaboração da proposta pedagógica de sua instituição, efetiva a partir dela, usa um plano de trabalho junto às crianças, zela por sua aprendizagem e por seu desenvolvimento, ajustando as condições do ambiente físico e social da instituição, e responde diante da sociedade pela programação estipulada, avaliando seus resultados. Para desempenhar suas tarefas, o professor da creche deve participar de espaços de formação junto com seus colegas e trabalhar em articulação com a família e a comunidade, devendo ser preparado para considerar os conflitos surgidos em sua relação com a criança e sua família. (BARBOSA, 2004)

Percebe-se que, os saberes que servem de base para o professor atuar na educação infantil não se limitam a conteúdos bem circunscritos que dependeriam de um conhecimento especializado, eles abrangem uma grande diversidade de objetos, de questões, de problemas que estão todos relacionados com seu trabalho.

É importante considerar que, para desenvolver o ofício docente, o professor necessita, em primeiro lugar, construir uma atitude ética para com sua função social, sendo capaz de enfrentar com segurança, justiça e solidariedade todas as questões atuais relativas ao direito universal da educação para todos.

É essencial também, que o educador infantil reflita sobre as representações, as teorias e os preconceitos que foi elaborado ao longo de sua vida a respeito das diferentes crianças e de suas famílias, tornado-se capaz de uma ação educativa livre, abrangente e baseada em conceitos, procedimentos e atitudes originárias da ciência, das artes e da cultura. As creches e pré-escolas precisam de professores que conheçam e construam procedimentos, tanto legais quando

didáticos, que lhes permitam trabalhar por uma educação plural pela cidadania (PCN, 1998).

Compreender a educação infantil como um direito da criança é, portanto um dos aprendizados que o profissional deve observar para construir um novo olhar em relação a seu trabalho, isso significa entender que a creche e a pré-escola devem propiciar à criança desenvolvimento integral, ou seja, físico, cognitivo e psicológico, numa prática sustentada em conhecimento científico e metodológico. Para desempenhar suas tarefas o mesmo deve participar de espaços de formação junto com seus colegas e trabalhar em articulação com a família e a comunidade.

CONCLUSÃO

Na presente pesquisa sobre as contribuições dos jogos no processo ensino-aprendizagem, foi possível observar sua relevância para que a criança construa seu conhecimento, cabendo ao professor acompanhar as atividades, revendo planejamento do jogo a cada momento, procurando manter em alta a motivação dos participantes.

Verificou-se na revisão da literatura que a brincadeira é uma necessidade do ser humano desde a tenra idade até a idade adulta e não pode ser vista apenas como diversão. Como foi exposto no desenrolar deste trabalho o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborando para uma boa saúde mental, preparando para um estado interior fértil, facilitando os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Quando a criança chega à educação infantil, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica.

Compreendeu-se que, no processo da educação infantil o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento. Por tanto torna-se imprescindível aos profissionais da educação infantil além de uma formação de base de natureza interdisciplinar, oportunidades de formação para aprofundamento de conhecimentos requeridos para um campo específico de intervenção. Qualquer educador necessita de tempo para reflexão e análise, apoio contínuo e oportunidades de atualização, formação contínua ou obtenção de outras qualificações.

Espera-se com esta pesquisa apresentar e sugerir fundamentação teórica para que professores que queiram inovar sua prática, tenham nos jogos e brincadeiras aliados permanentes, possibilitando às crianças uma forma de desenvolver as suas habilidades intelectuais, sociais e físicas, de forma prazerosa e participativa, uma vez que os jogos e brincadeiras são de grande contribuição para o processo de ensino e aprendizagem.

Pois, para que as etapas de construção do conhecimento ocorra, é importante a estimulação através dos jogos e brincadeiras, afinal, a criança sente

prazer em brincar. Por meio destas atividades, a criança passa a conhecer a si mesma e os papéis de outras pessoas na sociedade.

Verificou-se que os jogos e brincadeiras na aprendizagem, realmente contribuem para a construção da inteligência, desde que sejam usados em atividade lúdica e com questionamentos do professor, respeitando as etapas de desenvolvimento intelectual da criança. Os benefícios de uma infância bem vivida, com aplicação de jogos na aprendizagem fazem-se sentir ao longo da existência do indivíduo. O professor deve propiciar um ambiente de debates e explicações entre os participantes, onde mais importante do que identificar vencedores e perdedores, é entender porque uma equipe venceu e outra perdeu, isto é, aprender através do jogo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica**: técnica e jogos pedagógicos e ed. São Paulo: Loyola, 1990.

BARBOSA, Maria Carmem Silveira Barbosa. O acompanhamento das aprendizagens e a avaliação. **REVISTA PÁTIO EDUCAÇÃO INFANTIL**. Porto Alegre: Artmed, ano II nº4, p.16-19, abril/julho. 2004

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. **Lei de diretrizes e bases da educação**. 20 de dezembro de 1996. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BITTENCOURT, G. R.; FERREIRA, M. D. M. A. **A importância do lúdico na alfabetização**. Disponível em: www.bittencout.ferreira. Acesso em 29 de março de 2009.

BONGIOLO, C. E. F.; BRAGA, E. R.; SILVEIRA, M. S. **Subindo e escorregando: Jogo para introdução de conceito de adição de números inteiros**. IV /congresso RIBle. Disponível em www.ism.dei.uc.pt acesso em 25 de maio de 2008.

CORTEZ, R.N.C. Sonhando com a magia dos jogos cooperativos na escola. **Rev. Motriz**. V. 2, n. 1, junho-1996. Disponível em: http://www.rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/02n1/V2n1_ART01.pdf acesso em 20 de jan. 2009.

ENCICLOPEDIA, Barsa. **Jogos**. Rio de Janeiro: Barsa, 2000.cdrom.

KISHIMOTO, T.M. Brinquedo e brincadeira: Usos e significações dentro de contextos culturais. IN: SANTOS, S. M. P. (orgs) **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

LEITE, E.C. R. et al. **Brinquedo na Educação Infantil**: Contribuições de Piaget, Vygotski e Wallon. Ver. Akrópolis. 13 (1), 2005. Disponível em www.revista.unipar.br. Acesso em 29 de março de 2009.

MACEDO, L. Faz de Conta na Escola – A importância do brincar. **Revista Pátio Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, ano I nº 3, p. 10-13 dez 2003/mar 2004.

MACHADO, M. M. **O brinquedo** – Sucata e a criança – A importância do brincar. Atividades e Materiais. 3 ed. São Paulo. Edições Loyola 1999.

MORETTO, V. P. **Construtivismo – a produção do conhecimento em aula**. 3. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002. p. 103.

NALIN, C.G.F. **Memorial de Formação**: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Disponível em www.libig.Unicamp.br Acesso em 02 de Ab. 2009.

NICOLAU, Marieta Lúcia Machado; DIAS Marina Célia Moraes et al (orgs). **Oficinas de Sonho e Realidade na Formação do Educador da Infância**. 1 ed. Campinas São Paulo. Editora Papirus. 2003.

OLIVEIRA, V. B. **Brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PASSERINE, L. M. **Avaliação de jogos educativos computadorizados**. Santiago. Chile. 1998. Disponível em <[www. Ufmt.br/virtual](http://www.Ufmt.br/virtual)> acesso em 15 de abril de 2009.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1976.

SANTOS, M. P. (Org.) **Brinquedoteca**: Lúdico em diferentes contextos. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

SOUZA, F. T. R.; NASCIMENTO, A. R.; COSTA, O. M. Ludicidade e suas implicações na alfabetização de escolares do ensino fundamental básico. **Rev. Opinião Verbios**. Porto Velho, v. 1, n. 2, jul/dez 2004. Disponível em: <http://www.editoradaulbra.com.br/catalogo/periodicos/pdf/periodico20> acesso em 27 de dez de 2008.

SETUBAL, M.A. Jogos cooperativos. **Folha de São Paulo**, 06 de outubro de 1998.

TEIXEIRA, M. **Jogos Cooperativos como uma pratica Re-educativa**. Disponível em: [www.//pt.shoong.com.br](http://www.pt.shoong.com.br) acesso em 02 Ab de 2009.