

FACULDADE CATÓLICA DE ANÁPOLIS
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA

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

Vanessa Borsatto Mendonça

ANÁPOLIS – GO
2009

VANESSA BORSATTO MENDONÇA

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

Projeto de Pesquisa apresentado à Faculdade Católica de Anápolis como requisito obrigatório ao Curso de Pós – Graduação em Psicopedagogia, para obtenção do título de Especialista.

Orientador: Prof.Ms. Edward M. Luz.

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:

Membro da Banca

Membro da Banca

Ms. Edward M. Luz
Orientador

DEDICATÓRIA

Dedico esta ao meu esposo, e aos meus filhos pelo carinho de suas presenças em minha vida.

AGRADECIMENTO

À coordenação do curso pelo apoio, compreensão e estímulo constante durante todo o curso.

A todos os professores, que colaboraram com meu aprendizado e conhecimento.

Aos colegas de curso e de luta, pelo espírito de cooperação, amizade e respeito imprescindíveis ao nosso convívio.

A todas as pessoas que direta ou indiretamente de alguma forma contribuíram para realização deste trabalho.

RESUMO

A criança do século XXI é entendida como ser pensante, ativo e agente de seu conhecimento, tendo em vista que aprender é um processo gerador de habilidades, valores e desenvolvimento da capacidade de pensar, julgar e empregar atitude que mudam de comportamentos promove a aprendizagem significativa. Assim, o objetivo desta monografia foi pesquisar através da literatura a influência dos jogos e brincadeiras na aprendizagem e como podem ser utilizados para a aprendizagem e desenvolvimento psicomotor confirmando na prática os benefícios dos mesmos. O presente estudo justifica-se pela necessidade de compreender como ocorre a aprendizagem por meio de atividades lúdicas, bem como conhecer seus benefícios na superação de dificuldades motoras, intelectuais e afetivas. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica. Concluiu-se que os jogos e brincadeiras devem ser inseridos na prática pedagógica como benefício e estímulo para a aprendizagem. Espera-se com este estudo contribuir para que novas propostas de atividades venham ser abordadas na utilização de metodologias lúdicas na aprendizagem.

Palavras-chave: *aprendizagem. Jogos. Brincadeiras.*

ABSTRACT

The child of the century XXI is understood like being thinking, an assets and agent of his knowledge, I have in mind what to learn is a process creator of skills, values and development of the capacity of thinking, judging and employing attitude what they change of behaviors promotes the significant apprenticeship. So, the objective of this monograph investigated through the literature the influence of the plays and jokes in the apprenticeship and since they can be used for the apprenticeship and development psychomotor confirming in practice the benefits of same. The present study is justified by the necessity of understanding how it takes place to apprenticeship through playful activities, as well as knowing his benefits in the overcoming of difficulties motors', intellectual and affectionate A used methodology went to bibliographical inquiry. It was ended that the plays and jokes must befit was ended that the plays and jokes must be inserted in pedagogic practice as I benefit and stimulate for the apprenticeship. One waits in spite of the fact that this study contributes to which new proposals of activities come to be boarded in the use of playful methodologies in the apprenticeship.

Key-words: apprenticeship. Plays. Jokes

RESUMÉ

El niño del siglo XXI se entiende el pensamiento, y agente activo de su conocimiento, ya que el aprendizaje es un proceso de generación de habilidades, valores y el desarrollo de pensamiento, juicio y el uso de cambio de actitud que promueva el aprendizaje significativo el comportamiento. El objetivo de esta monografía es buscar en la literatura a través de la influencia de los juegos y los juegos en el aprendizaje y puede ser utilizado para el aprendizaje y desarrollo psicomotor de confirmar en la práctica los beneficios de ellos. Este estudio se justifica por la necesidad de comprender cómo el aprendizaje se produce a través de actividades de juego, y conocer sus beneficios para superar las dificultades de motor, intelectual y emocional La metodología utilizada fue la literatura. Se llegó a la conclusión de que los juegos y el juego deberían incluirse en la enseñanza como beneficio y estímulo para el aprendizaje. Se espera contribuir con este estudio a las propuestas de nuevas actividades se abordarán en el uso de metodologías en el aprendizaje de jugar.

Palabras-clave: aprendizaje. Juegos. Juegos.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
CAPÍTULO 1 - HISTÓRICO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM.....	11
1.1 Contexto Histórico.....	11
1.2 - O Lúdico na aprendizagem.....	13
1.3 Classificação dos jogos na visão de Piaget	17
1.4 Jogos e Recreação na Prática Educativa.....	19
CAPÍTULO 2 – OS BENEFÍCIOS/MALEFÍCIOS DAS ATIVIDADES LÚDICO-PEDAGÓGICOS PARA A AQUISIÇÃO E PROMOÇÃO DA APRENDIZAGEM.....	21
2.1 A utilização dos jogos como ferramenta didática.....	21
CAPÍTULO 3 – SUGESTÕES E PROPOSTAS DE JOGOS NA PRÁTICA EDUCATIVA	25
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
REFERÊNCIAS	32

INTRODUÇÃO

Brincando 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 utilizando jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade.

A criança se torna livre e feliz quando tem liberdade de correr, pular, brincar e gastar toda energia própria de sua idade. O professor pode e deve ampliar seus recursos pedagógico com jogos e brincadeiras, tendo certeza de que brincando a criança também aprende.

O educador infantil deve dar ênfase às metodologias que se alicerçam no brincar, pois, sua importância encontra no facilitar as coisas do aprender do jogo, da brincadeira, da fantasia, do encantamento, afinal, a arte-magia do ensinar-aprender está naquilo que a criança tem de melhor, sua ingenuidade e liberdade de expressar-se enquanto criança.

Sabe-se que o lúdico pode se manifestar através de ações que podem ser de estratégia, quando falamos em jogos, de imaginação quando falamos em histórias e dramatizações ou construção, quando falamos em artesanato. Portanto, o jogo existe em qualquer cultura e em todas as faixas etárias, mas é com crianças que a literatura mais tem abordado.

Se a criança por meio do brincar assimila significantes e convive com situações onde de forma autônoma pesquisa, deduz e conclui, a variável do processo passa a ser o conteúdo que ela assimila, e este conteúdo pode ser direcionado.

Por outro lado, os adultos, em todas as civilizações e culturas, assumem a tarefa de educar seus descendentes, esta educação consiste em um conjunto de conhecimentos que, entende-se, serão úteis em sua vida futura, na sua participação na comunidade e realização pessoal.

Os efeitos do brincar começam a ser investigados por muitos pesquisadores, da possibilidade de a criança compreender o pensamento e a

linguagem do outro. Portanto, 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.

O objetivo geral deste estudo é pesquisar na literatura como os jogos e brincadeiras podem ser utilizados como instrumento de aprendizagem e de desenvolvimento psicomotor confirmando na prática os benefícios dos mesmos. Em específico, averiguar por meio da literatura como se deu o processo histórico da aprendizagem com jogos e brincadeiras na aprendizagem infantil; conhecer os pesquisadores dos jogos e brincadeiras na aprendizagem; investigar como os jogos e brincadeiras direcionadas à aprendizagem infantil promovem a integração e desenvolvem a auto-estima e analisar como as atividades lúdicas desenvolvem a inteligência, habilidades e a coordenação motora.

Este estudo está dividido em três capítulos. No primeiro abordam-se o contexto histórico dos jogos e brincadeiras como atividades voltadas ao público infantil. No segundo, analisam-se as atividades dos jogos e brincadeiras destacando os pontos positivos e negativos, no terceiro e último apontam-se sugestões de atividades para serem desenvolvidas com as crianças na mediação da aprendizagem.

Esta pesquisa foi de extrema importância para ampliar conhecimentos sobre a aprendizagem infantil utilizando jogos e brincadeiras. Os autores que embasaram este estudo destacam-se: ALMEIDA (1987); ARIÉS (1996); KISHIMOTO (1997), dentre outros.

Os jogos e brincadeiras na aprendizagem escolar permitirão que a criança tenha seu primeiro contato com a aprendizagem de forma lúdica, tirando a rigidez da educação formal e desenvolvendo vínculos mais positivos com o processo de aquisição do saber.

CAPÍTULO 1

HISTÓRICO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM

1.1. Contexto Histórico

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) a ampliação da educação infantil no Brasil e no mundo tem advindo de forma crescente nas últimas décadas, acompanhando a intensificação da urbanização, a participação da mulher no mercado de trabalho e as mudanças na organização e estrutura das famílias.

Na Antigüidade, o brincar era atividade característica tanto de crianças quanto de adultos. Para Platão, por exemplo, o “aprender brincando” era mais importante e deveria ser ressaltado no lugar da violência e da repressão. Considerava-se ainda que todas as crianças deveriam estudar de forma atrativa, sugerindo como alternativa a forma de jogo. (ALMEIDA, 1987)

Observa-se assim que os jogos têm história bem antiga, pois Platão¹ já sugeria e utilizava o jogo na aprendizagem, tendo em vista a socialização e a solidariedade entre seus praticantes. Nesse sentido, Almeida (1987) relata que também nos povos Egípcios, Romanos e Maias, a prática dos jogos era utilizada para que os mais jovens aprendessem valores, conhecimentos, normas e padrões de vida com a experiência dos adultos.

Porém, Ariés (1996) nos mostra que como o trabalho não ocupava tanto tempo da sociedade antiga, adultos e crianças participavam dos mesmos jogos e diversões, os quais constituíam o momento favorável para que a sociedade estreitasse seus laços coletivos, a fim de se sentir unida. Os jogos, as brincadeiras e os divertimentos ocupavam posição bastante importante nessa sociedade.

De acordo com os autores Almeida (1987) e Ariés (1996)², dentre as muitas vantagens do uso dos jogos estão os valores, ética e cidadania, características estas que são desenvolvidas em crianças e adultos também como estímulo às atividades mentais e à capacidade de cooperação.

É possível perceber que os jogos e as brincadeiras na Antiguidade eram, para uma grande maioria, admitidos e estimulados sem reservas, nem discriminações.

¹ Platão filósofo ateniense, discípulo de Sócrates, deu importância singular a educação.

² Ler também de Phillip Áries. Pequena contribuição à história dos jogos e brincadeira In: Áries, F. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

Porém, para os ricos e abastados da época, como também para a Igreja, os jogos eram considerados profanos, imorais, delituosos; e sua prática não era admitida de forma alguma. Com o passar do tempo, o interesse até então demonstrado pelos jogos perdeu o seu crescimento. Vê-se que, o cristianismo, no Império Romano, impôs educação rígida, disciplinadora, proibindo veementemente os jogos.

Em sentido oposto, no Brasil, a Companhia de Jesus, fundada por Ignácio de Loyola³ em 1534, compreendia a grande importância dos jogos como aliados do ensino, pois verificava não ser possível nem desejável suprimi-los, mas sim, inserir oficialmente por meio da *Ratio Studiorum*⁴, que era um conjunto de normas criadas para regulamentar o ensino nos colégios jesuítas. Desse modo, os jesuítas foram os primeiros a recolocar os jogos de volta à prática, de forma disciplinadora e recomendada como “(...) meios de educação tão estimáveis quanto o estudo” (ARIÈS, 1996, p. 112).

No entanto, nota-se que os jogos eram utilizados pelos padres jesuítas como forma de impor regras e normas ao processo educativo. Era o modelo de educação tradicional, rígida e castradora que prevaleceu durante muito tempo na educação.

Surge então, no século XVI o jogo educativo, com o objetivo de ancorar ações didáticas. Já nos fins do século XVIII, os jogos de exercícios físicos receberam a conotação patriótica, sendo que eram utilizados de forma a preparar os jovens para a guerra, sendo considerados então um aliado à instrução militar. Assim, como declara Ariès (1996, p. 113), “(...) estabeleceu-se um parentesco entre os jogos educativos dos jesuítas, a ginástica dos médicos, o treinamento do soldado e as necessidades do patriotismo.”

Observa-se que o jogo era utilizado como forma de tornar o indivíduo mais equilibrado, com atividades que estimulavam o bom condicionamento físico com finalidade de proteger sua nação, sendo que assim, unia-se o prazer e o treinamento militar.

³ Santo Inácio de Loyola ou Loiola (31 de maio de 1491 — 31 de julho de 1556) foi o fundador da Companhia de Jesus, conhecida como os jesuítas, uma ordem religiosa católica romana, que teve grande importância na Reforma Católica.

⁴ *Ratio Studiorum*, método de ensino que se expandiu rapidamente por toda a Europa e regiões do Novo Mundo em fase de ocupação, tendo como principal objetivo levar a fé católica aos povos que habitavam estes territórios. O documento final, intitulado *Ratio atque Institutio Studiorum Societatis Iesu*, compõem-se de trinta conjuntos de regras.

De acordo com Kishimoto (1987) o filósofo norte-americano John Dewey⁴ ao criticar veementemente a obediência e a submissão cultivadas nas escolas do século XVII e XVIII, propôs aprendizagem por meio de atividades pessoais de cada aluno. Nesta, o jogo era o elemento desencadeador de um ambiente fértil ao aprendizado, sendo portanto, diferente das referências abstratas, distintas, pelas quais as crianças não se motivam. Kishimoto (1987) ressalta ainda que os esforços dos reformadores, o crescente interesse pela psicologia infantil e a experiência direta nas escolas fizeram com que programas e cursos de estudos sofressem profundas modificações.

Desse modo, percebe-se que na aprendizagem sugerida por Dewey ficou demonstrado que o trabalho com jogos impulsiona naturalmente as crianças que vão à escola com alegria, além de manter a disciplina, facilitando o aprendizado. Assim, o que se observa é que os jogos foram fazendo um percurso na história e se tornando popular e atualmente é consideravelmente utilizado na aprendizagem escolar.

1.2 - O Lúdico na aprendizagem

Por lúdico segundo Kishimoto (1987) entendem-se 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 metacomunicação, ou seja, a possibilidade da criança compreender o pensamento e a linguagem do outro. Portanto, o brincar implica relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento infantil, além de ser um instrumento para a construção do conhecimento do aluno.

Sabe-se que o vocábulo lúdico permeia o cotidiano pedagógico e vem se tornando assunto de vários pesquisadores que trabalham em prol da comprovação de sua eficácia no processo ensino-aprendizagem. Muitos pensadores e estudiosos abordam esse assunto e afirmam que, nas escolas, ele garante um aprendizado mais significativo perdurando para sempre na vida dos alunos. No entanto, apesar de estar em voga, o lúdico parece não ser um

⁴ Filósofo e pensador norte-americano, tornou-se um dos maiores pedagogos americanos, contribuindo intensamente para a divulgação dos princípios do que se chamou de Escola Nova. Entre outras, escreveu, Meu credo Pedagógico, A escola e a criança, Democracia e educação.

assunto exclusivo da atualidade.

A ludicidade apresenta-se como algo natural do ser humano e já o primeiro homem pode ter nascido com o lúdico na alma. Se analisado desde o nascimento, é visível que a criança tenha a brincadeira em sua essência. No entanto, para que se desenvolva, ela necessita de incentivos e contato com outros seres. Alguns estudiosos, como Piaget⁵ e Vygotsky⁶ percebendo essa intrínseca relação entre o lúdico e o aprendizado, teceram estudos na área, porém, ele vem sendo usado desde a era Medieval, quando os primeiros mestres já ensinavam de maneira informal e lúdica.

A literatura não se manteve alheia a esse fato. É visto que ao longo do tempo, surgiram obras caracterizadas pelo lúdico. A pedagogia apropriou-se de alguns "versinhos" facilitando o aprendizado. Ao pesquisar sobre as manifestações da vida humana no decorrer dos tempos, encontram-se jogos e danças, fazendo parte integrante de cerimônias guerreiras, religiosas, cívicas e afetivas.

Acrescenta-se a este fato que a criança brinca porque é "indispensável ao seu equilíbrio afetivo e intelectual que possa dispor de um setor de atividade cuja motivação não seja, a adaptação ao real senão, pelo contrário, a assimilação do real ao eu, sem coações nem sanções

Para Vygotsky a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que brincando 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. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade. Porém, é Piaget que nos esclarece que "brincar, implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas, apresentando formas diferenciadas de brincar". (KISHIMOTO; 1998: 23)

Desta forma, 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

⁵ Jean Piaget, em sua teoria, explica como o indivíduo, desde o seu nascimento, constrói o conhecimento. Criador do método construtivista.

⁶ **Lev Semenovitch** Vygotsky, contemporâneo de Piaget, desenvolveu sua teoria com base na interação do indivíduo com o meio, deu ênfase na linguagem na aprendizagem humana.

valorizado socialmente e a transmissão de conhecimentos deve ser um processo dinâmico e criativo por meio de jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade.

Com a utilização desses recursos pedagógicos, o professor poderá utilizar-se, por exemplo, de jogos e brincadeiras em atividades de leitura ou escrita em matemática e outros conteúdos, devendo, no entanto, saber usar os recursos no momento oportuno, permitindo que as crianças desenvolvam o seu raciocínio e construam o seu conhecimento de forma descontraída.

Ao ingressar na escola, a criança sofre um considerável impacto físico-mental, pois, até então, sua vida era exclusivamente dedicada aos brinquedos e ao ambiente familiar. As atividades lúdicas⁷ 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.

Na escola, a criança permanece durante muitas horas em carteiras escolares nada adequadas, em salas pouco confortáveis, observando horários e impossibilitada de mover-se livremente. Pela necessidade de submeterem-se à disciplina escolar, muitas vezes a criança apresenta certa resistência em ir à escola. O fato não está apenas no total desagradado pelo ambiente ou pela nova forma de vida e, sim, por não encontrar canalização para as suas atividades preferidas. O crescimento, ainda em marcha, exige maior consumo de energia e não se pode permitir que a criança permaneça, por longo tempo, trancafiada na sala de aula, calma e quieta, quando ela mais necessita de movimento.

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.

Com as 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; desenvolva livremente a expressão corporal que favorece 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

⁷ Lúdico na aprendizagem corresponde ao prazer em aprender.

dinâmica e desenvolva o espírito de iniciativa, tornando-se capaz de resolver eficazmente situações imprevistas (MOYLES, 2002)

É brincando que a criança deixa de lado os cuidados maternos, assim como encontra forças e descobre estratégias para enfrentar o desafio de andar com as próprias pernas, ter pensamentos próprios, assumindo a responsabilidade por seus atos.

Segundo Oliveira (2000):

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 (p. 08)

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

Moyles (2002) a esse respeito afirma que com brincadeiras as crianças aprendem o certo e o errado no comportamento, como por exemplo, os gritos e berros que são ouvidos nos parques de diversão, devem ser controlados em sala de aula, ou atividades que envolvam grupos, mas que não cabem desordem em demais.

Mudanças de atitudes podem ser ensinadas inserindo de regras e limites, como explica Oliveira (2000) o brincar apresenta esfera de possibilidades para a criança, satisfazendo suas necessidades de aprendizagens e tornando mais clara a sua aprendizagem explicita.

1.3 Classificação dos jogos na visão de Piaget

Os estudos de Jean Piaget foram de grande contribuição para evidenciar a importância do jogo no desenvolvimento infantil. Para ele, os jogos podem ser classificados de diferentes formas e estágios. A cada estágio a criança interage com o meio, e dessa interação efetua-se evolução mental. Para ele, o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade. Vale acrescentar que como viu-se anteriormente, muitos autores se dedicaram ao

estudo do jogo, entretanto Piaget elaborou "classificação genética baseada na evolução das estruturas" (PIAGET, 1975:45)

Piaget classificou os jogos em três grandes categorias que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil. A primeira é a fase sensório-motora (do nascimento até os 2 anos aproximadamente) na qual a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras; em seguida ocorre a fase pré-operatória (dos 2 aos 5 ou 6 anos aproximadamente, nesta as crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar com outras crianças jogos de faz-de-conta; por fim ocorre a fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos aproximadamente), na qual as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como futebol, damas, etc. (PIAGET, 1975).

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.

A metodologia lúdica pode ter uma grande utilidade para a educação do futuro, isto porque pode ser um instrumento de apresentação de assuntos de forma não linear, que deverá se tornar uma exigência das crianças que acessam cada vez com mais facilidade sistemas multidirecionais como jogos virtuais, internet entre outros.

Também conforme Piaget (1975), os jogos podem ser classificados de três tipos: jogo de exercício sensório-motor, jogo simbólico e jogo de regras. O jogo de exercício tem como fórmula a assimilação funcional repetitiva, ou seja, esse jogo relaciona-se com o prazer da função, devido ao fato de que no primeiro ano de vida as crianças formam hábitos durante a construção de esquemas sensório-motores. Desse modo, para Piaget (1975) é brincando que os bebês descobrem como as coisas funcionam e é assim, que eles começam a se relacionar com a vida, perceber os objetos e o espaço que o seu corpo ocupa no mundo em que vive.

Segundo Fontana e Cruz, (1997) o jogo simbólico aparece predominantemente entre os 2 e 6 anos. A função desse tipo de atividade lúdica consiste em satisfazer o "eu" por meio de transformação do real em função dos desejos, ou seja, tem como função assimilar a realidade. Nesta fase, a criança

tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes do seu meio ambiente e assimilar dessa maneira a realidade.

Esses jogos-de-faz-de-conta possibilitam à criança a realização de sonhos e fantasias, revelando conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. A importância desse jogo na construção do conhecimento se dá através do ponto de vista funcional, pois a criança assimila o mundo como pode ou deseja criando analogias, fazendo invenções, mitificando coisas e assim ela se torna produtora de linguagens, criadora de convenções, podendo submeter-se às regras de funcionamento de sua casa ou instituição escolar.

Os jogos de regras, segundo Piaget (1975 apud FONTANA; CRUZ, 1997) contêm como prioridades fundamentais de seu sistema, as duas características herdadas das estruturas dos jogos anteriores. Neles, a repetição dos jogos de exercício corresponde a regularidade, devido ao fato desses jogos se constituírem em formas democráticas de intercâmbio social entre crianças ou adultos. Vale acrescentar que o 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 do indivíduo (esportes, trabalho, jogos de xadrez, baralho, etc.), pois é um tipo de jogo que induz o educando a entender as regras, normas e relacionar estas com os acontecimentos no dia-a-dia.

O jogo de regras ainda tem como importante função no desenvolvimento social, moral e intelectual das crianças, o que caracteriza principalmente esse tipo de jogo é a existência de um conjunto de leis impostas pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, caracterizando forte competição entre os indivíduos. O jogo de regras pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações, o que lhe confere um caráter eminentemente social. Este jogo aparece quando a criança abandona a fase egocêntrica possibilitando desenvolver os relacionamentos afetivo-sociais (FONTANA; CRUZ, 1997).

Diante do exposto, verifica-se que Piaget mostra claramente em suas obras que os jogos não são apenas forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual e social da criança.

1.4- Jogos e Recreação na Prática Educativa

Especialistas advertem: “Brincar faz muito bem para a saúde”. Infelizmente, as crianças estão perdendo o melhor período de suas vidas: infância e adolescência. Essas etapas da vida não podem e não devem ser preteridas. Elas terão, obrigatoriamente, de serem vividas, sob pena de graves prejuízos no futuro das crianças.

Para Winnicott apud Meyer:

É no brincar, e talvez no brincar, que a criança ou adulto furtem de sua liberdade de criação. As brincadeiras servem de entre elo, por um lado, a relação do indivíduo com a realidade interior, e por outro lado, a relação do indivíduo com a realidade externa ou compartilhada. (2003, p. 33).

A maioria das crianças nascidas no início do século XX, passando por todo o século se lembra das muitas brincadeiras que eram praticadas, principalmente no final do dia, quando a grande maioria já haviam trabalhado, estudado, e era quando tiravam um tempinho para brincar. Brincadeiras como, bandeirinha, maré, amarelinha, pular corda, queimada, mãe da rua, pegador, pião, bolinhas de gude, patinete de rolimã, bolas de meia, pelada nos campinhos, carrinho de guia, jogo de botão, pipa e muitas outras. Era forma de expressar a liberdade de ser criança, tendo em vista que brincar é linguagem, é nossa forma de cultura. “A cultura que pertence a todos e que nos faz participar de idéias e objetos comuns, e a criança brinca com a cultura.” (MEYER, 2003, p. 33)

Hoje, com a crescente violência, principalmente nas grandes cidades, não há espaço para as crianças brincarem à vontade, os carros impedem que elas brinquem nas ruas como era antigamente, o medo do seqüestro, a paranóia que invade a vida da sociedade contemporânea. E como conseqüências disso os pais são levados a sobrecarregar os filhos com atividades, impedindo que os mesmo tenham tempo de brincar.

Atualmente, percebe-se os garotos muito atarefados, sobrecarregados, com rotina estafante de aulas, trabalhos escolares, provas, atividades esportivas, balé, de aulas inglês, de reforço escolar, informática, etc. A liberdade que as crianças tinham para brincar, gastarem energia, e crescerem saudáveis, hoje são substituídas pelos jogos eletrônicos e pelo computador.

Para Vigotsky (apud MEYER 2003, p. 35), pela análise sócio-histórica, a brincadeira é entendida como atividade social da criança, cuja natureza e origem específicas são elementos fundamentais para a construção de sua personalidade e compreensão da realidade na qual se insere. Em todas as brincadeiras estão presentes três características básicas: “a imaginação, a imitação e a regra”. Cada uma delas pode aparecer de forma mais evidente em um tipo ou outro de brincadeira, tendo em vista a idade e a função específica que desempenham junto às crianças.

As crianças devem ser vistas como crianças que são, e não como adultos em miniatura como eram vistos na antiguidade (ARIÈS, 1996). Partindo desse pressuposto os educadores passam a utilizar os jogos e recreações em suas aulas, como forma de resgatar estes valores e conceitos que viabilizam o crescimento saudável para seus alunos, ao que se pode avaliar como prática solidária e forma de exercer e estimular a cidadania.

Para compreender essa prática pedagógica lúdica, torna-se necessário diferenciar jogos e brincadeiras, pois ao planejar situações didáticas deve se ter conhecimento do que são jogos e o que são brincadeiras, pois estas definições colaboram para que as próprias crianças percebam que cada momento tem um objetivo.

Partindo do pressuposto de que por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro, ainda que em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação, sendo que brincando e jogando a criança tem oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras, e que brincando a criança torna-se operativa, pode-se afirmar a importância do lúdico na Educação Infantil.

O brinquedo como suporte da brincadeira tem papel estimulante para a criança no momento da ação lúdica. Tanto brinquedo, quanto à brincadeira, permitem a exploração do seu potencial criativo de numa seqüência de ações liberais e naturais em que a imaginação se apresenta como atração principal. Por meio do brinquedo a criança reinventa o mundo e libera suas atividades e fantasias.

A entrada da criança no mundo do faz-de-conta marca uma nova fase de sua capacidade de lidar com a realidade, com os simbolismos e com as

representações. Com o brinquedo a criança satisfaz certas curiosidades e traduz o mundo dos adultos para a dimensão de suas possibilidades e necessidades.

Verifica-se que a criança precisa vivenciar idéias em nível simbólico para compreender o significado na vida real. O pensamento da criança evolui a partir de suas ações, razão pela qual as atividades são tão importantes para o desenvolvimento do pensamento infantil. Mesmo que conheça determinados objetos ou que já tenha vivido determinadas situações, a compreensão das experiências ficam mais claras quando as representam em seu faz-de-conta. Neste tipo de brincadeira têm também oportunidade de expressar e elaborar de forma simbólica, desejos, conflitos e frustrações.

As brincadeiras de faz-de-conta, a brincadeira protagonizada ou a brincadeira de papéis é a atividade do brincar por excelência, onde o papel que é assumido pela criança revela e possibilita o desenvolvimento de regras e da imaginação, por meio de gestos e ações significativas. Outras classificações da brincadeira de uso corrente na literatura como informa, Meyer (2003) são brincadeiras tradicionais, jogos de regras e jogos de construção.

CAPÍTULO 2

OS BENEFÍCIOS/ MALEFÍCIOS DAS ATIVIDADES LÚDICO-PEDAGÓGICOS PARA A AQUISIÇÃO E PROMOÇÃO DA APRENDIZAGEM

2.1 A utilização dos jogos como ferramenta didática

Compreende-se que, a utilização dos jogos na prática pedagógica deve dar ênfase ao lúdico. É importante ensinar e sensibilizar o aluno para que, realizando atividades dinâmicas e desafiadoras ele desperte o seu gosto e a sua curiosidade pelo conhecimento. O jogo propicia o prazer, a alegria, a inter-relação, a parceria; gerando um clima afetuoso no sujeito-criança, permitindo ao processo de aprendizagem efetivação satisfatória e realizadora. Através do jogo, a criança lida com experiências que ainda não consegue realizar de imediato no mundo real; ela vivencia comportamentos e papéis num espaço imaginário em que a satisfação de seus desejos pode ocorrer.

Dessa feita, ressalta Kishimoto (1998:25):

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Educar ludicamente tem uma significação muito profunda e está presente em todos os segmentos da vida. Por exemplo: uma criança que joga bolinha ou brinca de boneca com seus companheiros não está simplesmente brincando e se divertindo, está desenvolvendo e operando inúmeras funções.

Portanto, educa-se ludicamente na escola quando se combina e integra a mobilização das relações funcionais ao prazer de interiorizar o conhecimento e a expressão de felicidade que se manifesta na interação com os semelhantes. Porém, o professor comprometido com o ensino de qualidade deverá estar apto a aplicar a aprendizagem lúdica na escola.

A respeito do despreparo quanto à utilização lúdica na aprendizagem, vale acrescentar que, os jogos e as brincadeiras não são perda de tempo⁸, como pensam muitas pessoas, mas, ao contrário, possibilitam um enriquecimento do processo ensino-aprendizagem, conferindo-lhe mais qualidade. O professor não pode ser ingênuo e afirmar que qualquer jogo garantirá a real situação de aprendizagem, que este seja plenamente interessante e desafiador, como afirma Weisz:

⁸ Alguns professores consideram perda de tempo a utilização de jogos e brincadeiras na aprendizagem, considerando desnecessária na prática pedagógica.

o fato de se tratar de um jogo não garante, em si, que a situação de aprendizagem seja interessante: existem jogos que são extremamente enfadonhos, outros que não desafiam, por serem muito fáceis ou muito difíceis (WEISZ; 2002: 69).

Entretanto na opção pela utilização dos jogos na aprendizagem, o professor deverá estar atento e tomar alguns cuidados como: não tomar o jogo como algo obrigatório; escolher jogos em que o fator sorte não *interfira* nas jogadas, permitindo que vença aquele que descobrir as melhores estratégias; utilizar atividades que envolvam dois ou mais alunos, para oportunizar a interação *social*; estabelecer regras, que podem ou não ser modificadas no decorrer de uma rodada; trabalhar a frustração pela derrota na criança, no sentido de minimizá-la e estudar o jogo antes de aplicá-lo. (GROENWLAD; TIMM, 2007).

Observa-se que, sendo a educação escolar uma experiência humana, na qual os seres se educam com uma intenção fundamental, que é compreender o mundo que o rodeiam; bem como a natureza do homem que vive, conhece e pensa, visualiza-se que o processo chamado aprendizagem, consiste em adquirir conhecimentos e em aprender a pensar. E o professor não poderá simplesmente querer aplicar jogos na aprendizagem, mas sim, estudar, analisar, compreender e analisar os resultados com métodos próprios de avaliação.

Vale acrescentar que a proposta de se utilizar o jogo em sala de aula é também uma tentativa de enriquecimento desse ambiente, hoje pouco sugestivo nas escolas. Verifica-se que os professores não dispõem mais do tempo nem de motivação para a utilização de materiais didáticos que conquistem os alunos e os façam tornar adeptos dos conhecimentos matemáticos e suas aplicações, a maioria dos professores se sobrecarregam com carga máxima e muitas vezes não recebem motivo algum e nem mesmo apoio da coordenação. Vale acrescentar que, o professor dispensar do próprio salário para adquirir material didático, fica inviável, como afirma Camargo (1998 p. 16), "culpar a falta de recursos materiais (que, aliás, nunca serão suficientes!) é um alibi que sempre funciona".

Defende-se, portanto, a melhoria dos processos de ensino e as inovações didáticas vivenciadas pela relação professor - aluno. Deve-se buscar compreender que, como afirma Carraher,

Precisamos nos preocupar com os processos de aprendizagem mais do que com os conteúdos. Nas áreas das ciências, em vez de ensinarmos fórmulas Matemáticas ou termos técnicos, precisamos saber criar

situações em que o aluno possa explorar problemas científicos, coletar dados e formular suas próprias conclusões. (CARRAHER;1988: 30)

Nota-se que é por meio do uso de jogos e da prática de resolução de problemas e situações inovadoras, que os professores primeiramente conquistam seus alunos, sendo que é o professor o mediador, o elemento principal do jogo no processo ensino-aprendizagem. Só ele pode desenvolver e escolher uma prática didática bastante atrativa, que ajude o aluno a construir os conhecimentos que necessitará em sua busca pela autonomia, que será formada em função da sua relação com o saber.

Ao priorizar a construção do conhecimento pelo fazer e pensar do aluno, o papel do professor é mais o de facilitador, orientador, estimulador e incentivador da aprendizagem. Cabe ao professor desenvolver a autonomia do aluno, instigando-o a refletir, investigar e descobrir, criando na sala de aula uma atmosfera de busca e amizade, onde o diálogo e a troca de idéias seja uma constante, quer entre professor e aluno, quer entre os alunos.

A sala de aula é um ambiente complexo, não se reduz a um conjunto de mesas e cadeiras, lousa e giz. Reduzida a isto a classe é um ambiente vazio, assim conforme Bigode (2000, p. 12):

[...] a sala de aula pode ser concebida como um laboratório, um centro cultural, um ambiente de trocas sociais, culturais, cognitivas e afetivas. Na escola, as relações devem ser o foco das ações de professores e alunos. Não há mais lugar para uma aula acética, silenciosa, na qual o professor atua como detentor único do conhecimento que, aos poucos, vai liberando para os alunos. Tal como escreveu Paulo Freire, quando descreveu a chamada concepção bancária de conhecimento, o aluno não é um receptáculo vazio de conhecimentos e experiências sociais, afetivas e culturais. (BIGODE; 2000: 12)

Desse modo, ao contrário de "ensinar", no sentido tradicionalmente entendido, no jogo o professor passa a estar ao lado de um aluno, de uma dupla ou de uma equipe, ajudando-os a pensar, a descobrir e a resolver os problemas escolhendo aquela ou essa jogada, usando caminhos e estratégias diversificados. Com isso, o professor transforma-se também em um investigador, buscando e criando novas atividades, novos desafios e novas situações-problema, registrando tudo para posterior reflexão, transformação e aprimoramento.

Constata-se que, é de fundamental importância que a escola, bem como os professores que acreditam em uma educação com qualidade estimule muitos

adeptos do conhecimento significativo para a tarefa de conquistar os alunos, de modo que estes desenvolvam o apego pelo saber, e a partir daí, o interesse pela aprendizagem. Vale acrescentar ainda que, quando se trabalha com uma didática voltada ao uso de jogos, se têm uma maior afeição pelo processo ensino-aprendizagem e uma busca maior pelas relações entre o conhecimento e a prática ou aplicação do conteúdo.

CAPÍTULO 3

SUGESTÕES E PROPOSTAS DE JOGOS NA PRÁTICA EDUCATIVA

Para compreender a prática pedagógica lúdica, torna-se necessário que o professor faça um planejamento didático⁹, pois, as brincadeiras de faz-de-conta ou a brincadeira de papéis é a atividade do brincar por excelência, onde o papel que é assumido pela criança revela e possibilita o desenvolvimento de regras e da imaginação com uso de gestos e ações significativas. Outras classificações da brincadeira de uso corrente na literatura como informa, Meyer (2003) são brincadeiras tradicionais, jogos de regras e jogos de construção.

Dentro das modalidades de brincadeiras presentes na educação na concepção de Meyer (2003:45), podem ser classificadas em:

- ✓ Brinquedo educativo (Jogo educativo) – recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, exemplos: quebra-cabeça, brinquedo de tabuleiro, de encaixe, brinquedos como móbile, boliche, carrinhos, parlendas, brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica. O brinquedo educativo assume assim a função lúdica (propicia diversão, prazer) e a função educativa (o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber).
- ✓ Brincadeiras Tradicionais infantis – Enquanto manifestações livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. Exemplos: pião, parlendas, fórmulas de seleção, pipas, jogar pedrinhas, etc.
- ✓ Brincadeira de faz-de-conta – Brincadeira simbólica, de representação de papéis ou sociodramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária e permite à criança criar símbolos, ressignificando objetos e sua realidade.
- ✓ Brincadeiras de construção – São consideradas importantes por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança. Eles possuem estreita ligação com o faz-de-conta. Exemplos: blocos de madeira, de encaixe, materiais de sucata (caixa, rolos, barbantes, etc.).

Nota-se que as atividades lúdicas são muitas e cabe ao professor estabelecer estratégias para estimular em seus alunos a vontade de aprender brincando.

Pavan (1998:47) afirma que “a grande maioria dos educadores interessados na utilização dos brinquedos na Educação defende a brincadeira livre”, na qual o aprendizado é espontâneo, sendo que o mesmo material pode não ser pedagógico, dependendo do momento e da forma como é usado. Pois, se é usado com o objetivo de ensinar um conteúdo específico, é pedagógico; se permitir que a

⁹ Planejamento didático, plano de aula, são recursos necessários para o desenvolvimento de uma aula eficiente e organizada.

criança brinque livremente passa a ser educativo, partindo do princípio de que todo brinquedo é educativo.

Constata-se que as crianças aprendem várias coisas ao mesmo tempo, por isso, as atividades propostas devem vir sempre de encontro com as necessidades, características e interesses infantis, para que simultaneamente estejam aprendendo a gostar de aprender e o brinquedo educativo é uma excelente estratégia.

Segundo os PCN's (1998) para que o faz-de-conta torne-se, de fato, uma prática diária principalmente na educação infantil, faz-se necessário que se organize na sala um espaço para essa atividade, separado por uma cortina, biombo ou outro recurso qualquer, no qual as crianças poderão se esconder, fantasiar-se, brincar sozinhas ou em grupos, de casinha, construir uma nave espacial ou um trem etc. Nesse espaço, pode-se deixar à disposição das crianças panos coloridos, grandes e pequenos, grossos e finos, caixa de papelão para que as crianças modifiquem e atualizem suas brincadeiras em função das necessidades de cada enredo.

Observa-se que, nesses espaços podem ser fixados também espelho de corpo inteiro, de maneira que as crianças possam reconhecer-se imitar-se, olhar-se, admirar-se. Pode-se ainda, agregar um pequeno baú objetos e brinquedos úteis para o faz-de-conta, que pode se complementado por um cabideiro contendo roupas velhas de adulto ou fantasias. Segundo os PCN's (1998), fundamentais, também, os materiais e acessórios para a casinha, tais como uma pequena cama, um fogão confeccionado de caixa de papelão, louça etc., lembrando porém, que estes materiais devem ser organizados segundo uma lógica; por exemplo, que as maquiagens estejam perto do espelho e não dentro do fogão, de maneira a facilitar as ações simbólicas das crianças.

Observa-se que encaixar, ampliar, montar, jogar são atividades que tem a finalidade de proporcionar exercícios e desenvolver as habilidades das crianças, mas só serão brinquedos se forem realizadas com prazer, caso contrário, serão apenas atividades realizadas por meio de brinquedos.

Portanto, o que se percebe é que o professor não deve esquecer, na medida em que as crianças vão crescendo há necessidade de incentivá-las a organizarem seu espaço. Recomendando que as mesmas sempre guardem os brinquedos utilizados, pois com o auxílio do professor, elas passarão a reorganizar o material depois de brincar e com isso elas podem transformar a sala e o significado dos objetos cotidianos como enriquecimento de sua imaginação.

Para Meyer (2003), os momentos de jogos e brincadeiras devem constituir em atividades permanentes nas quais as crianças poderão estar em contato também com temas relacionados ao mundo social e natural. Torna-se interessante apresentar as crianças como era os brinquedos de seus pais e de seus avós, apresentar como eram as regras dos brinquedos antigos, e o que mudou, como eram feitos etc.

Vê-se que voltar ao passado, mostrando como as crianças brincavam antigamente em diferentes classes sociais, com brincadeiras antigas, resgata valores e criam raízes, embaladas no sentimento de cidadania e ética.

Kishimoto¹⁰ (1998) acrescenta que quanto à avaliação da aprendizagem com jogos e brincadeiras, estes implicam momento de reflexão do professor sobre o processo de aprendizagem e sobre as condições oferecidas por ele para que ela pudesse ocorrer. Assim, caberá a ele investigar sobre a adequação dos conteúdos escolhidos, sobre a adequação das propostas lançadas, sobre o tempo e ritmo imposto ao trabalho, tanto quando caberá investigar sobre as aquisições das crianças em vista de todo o processo vivido, na sua relação com os objetivos propostos.

Compreende-se assim que estimulando a inserção de jogos e brincadeiras na prática docente de educadores de crianças, os mesmos devem se preocupar com os resultados (avaliação), e que estas sejam previamente organizadas, já que as atividades com jogos precisam se constituir de desafios para o educando, despertando seu interesse e promovendo um efetivo desenvolvimento. Se assim organizado, os jogos não serão vistos como atividades meramente recreativas, e sim como forma de aprender.

Porém, utilizando as brincadeiras na aprendizagem é necessário que o professor se conscientize de seu papel de educador e venha se policiar para não utilizar as brincadeiras e jogos sem um cuidadoso planejamento, deve ser criterioso no método de avaliação sem que venham avaliar pela quantidade de brincadeiras que, e sim pela qualidade das brincadeiras que se preocupou em pesquisar e selecionar.

Contudo, é importante ressaltar que a maior ferramenta do educador será a sua sensibilidade acerca das expectativas dos educandos, bem como sua interação com os conteúdos a serem trabalhados, propiciando um ambiente de troca e respeito entre as partes envolvidas no processo.

¹⁰ Tizuko Kishimoto, pesquisadora professora que desenvolve atividades enfatizando a aprendizagem lúdica com jogos e brincadeiras.

Segundo Bittencourt e Ferreira (2002), o brinquedo traz como benefício social para a criança, situações que simbolizam uma realidade que ainda não alcançada; com uso dos jogos simbólicos se explica o eu e a realidade. Como benefício didático, as brincadeiras transformam conteúdos difíceis de serem transmitidos em atividades interessantes, revelando certas facilidades advindas com a aplicação do lúdico. Outra questão importante é a disciplinar, quando há interesse pelo que está sendo apresentado e faz com que automaticamente a disciplina aconteça.

Observa-se portanto, que são muitas as vantagens formais, informais e didáticas dos jogos quando voltados para promover a aprendizagem infantil. Trata-se de procedimentos de grande importância, pois configuram um meio indispensável na promoção da aprendizagem disciplinar, do trabalho do aluno e a inferência de comportamentos básicos, necessários à formação de sua personalidade, assim:

Estudar as relações entre as atividades lúdicas e o desenvolvimento humano é uma tarefa complexa, e para facilitar o estudo classificou-se o desenvolvimento em três fases distintas: aspectos psicomotores, aspectos cognitivos e aspectos afetivo-sociais. Nos aspectos psicomotores encontram-se várias habilidades musculares e motoras, de manipulação de objetos, escrita e aspectos sensoriais. (OLIVEIRA, 2000: 45)

Quanto às fases do desenvolvimento, percebe-se que os aspectos cognitivos dependem, como os demais, de aprendizagem e maturação que podem variar desde simples lembranças de aprendido até mesmo formular e combinar idéias, propor soluções e delimitar problemas. Os aspectos afetivo-sociais vê-se que incluem sentimentos e emoções, atitudes de aceitação e rejeição de aproximação ou de afastamento. O fato é que esses três aspectos interdependem uns dos outros, ou seja, a criança necessita dos três para tornar-se um indivíduo completo.

Oliveira (2000) ressalta com respeito às categorias psicomotoras,¹¹ cognitivas e afetiva, assim como a serialização dos brinquedos, o professor deverá levar em conta cinco pontos básicos: integração entre o jogo e o jogador, deixando-o aberto para o mundo para transformá-lo à seu modo; o próprio corpo humano é o primeiro jogo das crianças; nos jogos de imitação, a imagem ou modelo a ser seguido é importante; os jogos de aquisição começam desde cedo e para cada idade existe alguns mais apropriados; os jogos de fabricação ajudam na criatividade, no sentimento de segurança e poder sobre o meio.

¹¹ Atividades psicomotoras envolvem o desenvolvimento da aprendizagem através do movimento do corpo; desenvolvimento cognitivo é a inteligência sendo formada no indivíduo e afetividade é o que se pode determinar da relação de afeto e amor entre os pares.

Portanto, entende-se que na escola, espaço aberto para a utilização de variadas metodologias de ensino, os jogos têm muito a oferecer aos alunos, tanto no aspecto social, quanto intelectual. Podem também permitir o desabrochar da afetividade. O ambiente descontraído, a atividade prazerosa, a oportunidade de conhecer e valorizar o próximo tendem a criar um clima de compreensão e de amor. Afinal, o ambiente próprio para as brincadeiras deve ser próprio, livre de tempo e de espaço, dá lugar para o respeito e companheirismo, e isto pode significar muito.

E a escola que se preocupa com uma educação voltada ao prazer de ensinar/aprender, com certeza não perderá nenhuma oportunidade de criar momentos de alegria aos pequenos pensadores, com a grande vantagem destes, aprenderem brincando.

O brincar é essencial às crianças e nos revela de diversas formas que tem poder terapêutico natural, além de constituir auxílio na boa formação infantil, nas esferas emocional, intelectual, social, volitiva e física. Esquecer-se do brincar é também esquecer de viver com qualidade de vida, e, ao oferecermos às crianças a possibilidade de brincar, oferecemos muito mais do que o ato em si mesmo, visível aos olhos, estendemos uma perspectiva de vida melhor, um desenvolvimento mais natural e eficiente, uma socialização decorrente de tão somente brincar, e ainda mais, a possibilidade de se reconhecer como ser, na terapia constante do expressar e concretizar criativamente os recursos internos de que se dispõe.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos e as brincadeiras fazem parte do universo do aluno, e assim, a utilização destes recursos pedagógicos pode favorecer o interesse do aluno em estar na escola. O jogo passa a fazer parte deste universo ganhando outro significado além da competição, tornando seu uso agradável e querido pelo aluno, que aprende cada vez mais, de uma maneira que para ele o aprender se torna um prazer.

Compreendeu-se com a pesquisa que a maneira divertida de ensinar e aprender com jogos e brincadeiras pode ser utilizado em todas as disciplinas. Conclui-se, portanto que esta prática torna-se primordial, por ser algo que a criança já está habituada, sendo assim, essa metodologia leva a um aprendizado mais real e, mais que isso, à humanização do educando.

Vale acrescentar que, bem elaboradas, as brincadeiras podem fomentar a interdependência entre os alunos por meio de situações compartilhadas e de atividades que valorizem o respeito, cumplicidade, amizade, honestidade e a confiança de uns com os outros, em ambiente prazeroso, educativo e positivo.

Nesse ambiente, o papel do educador infantil é colocar o aluno em contato consigo mesmo e com o outro, apresentando a importância da boa convivência e suas conseqüências para um mundo melhor.

Observou-se que a criança na educação infantil está sempre pronta para brincar. E assim, confirma-se que o brincar facilita o crescimento e, em conseqüência, promove a saúde. O não-brincar em uma criança pode significar que ela esteja com algum problema, o que pode prejudicar seu desenvolvimento. Pretendeu-se com este trabalho mostrar que a brincadeira contribui para o bom desenvolvimento da criança, nos aspectos sociais, intelectuais, pedagógicos e afetivos.

Vale ressaltar também, que os jogos e brincadeiras na aprendizagem, não são apenas passatempo, e o educador pode utilizá-los para criar um clima gostoso em sala de aula. Portanto, acredita-se que, eles não só devem fazer parte do planejamento de ensino visando a uma situação de aprendizagem, como também devem ser elaborados com clareza e eficiência, integrando conhecimento e ludicidade.

Assim, ao planejar suas atividades, o professor deve usar sua criatividade para inserir jogos que estejam de acordo com os conteúdos programados. Tendo em vista objetivos claros a serem alcançados no ensino-aprendizagem visando adequar-se ao conteúdo a ser ministrado. Pois, evidenciou-se nesta pesquisa que o jogo não

deve ser considerado um evento ao acaso ou uma atividade isolada do contexto estudado, mas sim, uma prioridade didática.

O encerramento deste trabalho, apenas abre, ainda mais, a discussão sobre uma temática tão importante de nossas vidas, pois que já fomos crianças em algum tempo, o brincar natural, os brinquedos que fazem parte de nosso desenvolvimento. Cabe lembrar ainda, que trabalhos nesta direção podem e devem apontar hipóteses para a questão do convívio social, elemento pelo qual apenas esbarramos, sem nos atermos, haja vista a sua enorme dimensão. Pesquisas que possam somar informações e valores de como ocorrem os relacionamentos entre as crianças atualmente, dentro de seu universo do brincar, fonte de estruturação também no campo do progresso humano. E, por fim, ressaltar a proposta e objetivo desta pesquisa, sinalizando para quem dela tome posse, que, aquilo que já intuitivamente sabíamos pela natureza das coisas e a própria experiência humana é trazido neste trabalho, pela pequena colaboração científica encontrada nele, que, o brincar natural, tem no mínimo, o poder de colaborar no desenvolvimento das crianças, servindo-lhes ainda, como fonte terapêutica natural.

Espera-se com este trabalho fornecer um referencial para que o professor possa compreender a importância das atividades lúdicas com uso de jogos e brincadeiras no processo de ensinar e aprender conteúdos disciplinares. Afinal, estes podem desenvolver no aluno, o raciocínio, a auto-estima, a ética, a cidadania. Enfim, os jogos e brincadeiras na aprendizagem, além de instigar o aluno a gostar de estudar, levarão o aluno a não acarretar conhecimentos e informações prontas, mas, aprenderá construí-los, como um cidadão crítico e reflexivo.

REFERÊNCIAS

- ALVES, R. **Estórias de quem gosta de ensinar**. 9 ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- ARIÉS, E.M.S. **Atividades Lúdicas no Ensino da Matemática: a democratização de uma experiência.** Dissertação de Mestrado. Aracaju: UFS. 1996.
- ALMEIDA, P.N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 6. ed. São Paulo: Loyola, 1990.
- BITTENCOURT, G. R.; FERREIRA, M. D. M. **A importância do lúdico na alfabetização**. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Pedagogia do Centro de Ciências Humanas e Educação da Universidade da Amazônia. Belém/Pará, 2002. Disponível em: www.bittecourteferreira.com.br acesso em 28 de mar de 2009.
- BIGODE, A. J. L. **Matemática hoje é feita assim**. São Paulo: FTD, 2000.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CARRAHER, D. W. **A Grande Função da Escola: Ensinar a pensar**. Rev. Sala de aula, N. 3, V. 1, 1988.
- FONTANA, R.; CRUZ, M.N. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.
- GROENWALAD, C.L.O.; TIMM, U. **Utilizando curiosidades e jogos matemáticos em sala de aula**. Disponível em: <http://www.eduquenet.net/jogosmatematicos.htm> acesso 25 de jan de 20089
- KISHIMOTO, T.M. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.
- MEYER, I.C.R. **Brincar e viver: projetos em educação infantil**. Rio de Janeiro: WAK, 2003.
- MOYLES, J. R. **Só brincar: o papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- OLIVEIRA, V.B. (org). **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis,RJ: Vozes, 2000.
- PAVAN, A. É brincadeira. **Revista Educação**, São Paulo, ano 25, n. 210 p.46-48. 1998.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- WEISZ, Telma. **O diálogo entre o ensino e a aprendizagem**. 2 ed. São Paulo: Loyola, 2002.