

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

**Os jogos e o desenvolvimento infantil: contribuições da teoria de Jean
Piaget**

Milena Cristina Baradel

CAMPINAS

2019

Milena Cristina Baradel

RA 184639

**Os jogos e o desenvolvimento infantil: contribuições da teoria de Jean
Piaget**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, para obtenção do título de licenciada em Pedagogia, sob a orientação da Profa^a Dra^a Orly Zucatto Mantovani de Assis.

Campinas

2019

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de
Campinas Biblioteca da
Faculdade de Educação
Rosemary Passos - CRB 8/5751

Baradel, Milena Cristina, 1998-

B23j Os jogos e o desenvolvimento infantil : contribuições da teoria de Jean Piaget / Milena Cristina Baradel. – Campinas, SP : [s.n.], 2019.

Orientador: Orly Zucatto Mantovani de Assis.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação.

1. Piaget, Jean, 1896-1980. 2. Jogos. 3. Desenvolvimento infantil. I. Assis, Orly Zucatto Mantovani de, 1939-. II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação. III. Título.

Informações adicionais, complementares

Área de concentração: Educação

Titulação: Licenciatura em Pedagogia

Banca examinadora:

Andréa Patapoff Dal Coletto

Data de entrega do trabalho definitivo: 13-12-2019

Milena Cristina Baradel

**Os jogos e o desenvolvimento infantil: contribuições da teoria de Jean
Piaget**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, para obtenção do título de licenciada em Pedagogia, sob a orientação da Profa.^a Dra^a Orly Zucatto Mantovani de Assis.

Campinas, _____ de _____ de 2019

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Profa.^a Dra^a Orly Zucatto Mantovani de Assis.

Segunda leitora: Profa. Dra. Andréa Patapoff Dal Coletto.

A criança consagra certamente a maior parte de seu tempo a brincar, ao menos na medida em que não é impedida pelas suas obrigações escolares ou familiares. Trata-se de um bem, para seu equilíbrio atual e futuro, ou um mal a deplorar e a corrigir? (PIAGET, Jean, 2003, p.1)

Agradecimentos

Quero agradecer, em primeiro momento, a Deus, por ter me dado energia, força e sabedoria para que eu pudesse desenvolver essa pesquisa de conclusão de curso.

Aos meus pais, Ivone e Ariovaldo, por ter me apoiado durante toda a minha jornada, dando conselhos, apoio e amor, pela paciência de todos os dias e por ter conseguido me auxiliar em todos os âmbitos.

As minhas queridas irmãs, Ellen e Isabelli, que mesmo com toda a distância, me ajudaram durante todo o processo de aprendizado e crescimento pessoal.

Ao meu namorado, Vinicius, por ter sido paciente e me dado amparo durante todos os momentos de tensão, no qual não me achava capaz de dar continuidade a essa pesquisa.

As minhas estimadas amigas, Gabriella, Maria Carolina e Rafaela, pela longa e árdua caminhada juntas, pelas tardes e noites de estudos, por todos os trabalhos realizados, e principalmente, pelo apoio e incentivo em todos os momentos.

A minha segunda leitora Profa. Dra. Andréa Patapoff Dal Coletto que com muito cuidado e disposição me auxiliou nas alterações necessárias e contribuiu para que esse trabalho ficasse com melhor qualidade.

E por último, mas não menos importante, agradeço a minha orientadora, Orly Zucatto Mantovani de Assis, por ser a minha base e fonte de inspiração em todo esse percurso, e também, por seus ensinamentos, sem os quais não seria possível a realização dessa pesquisa.

Resumo

Este trabalho tem como objetivo analisar a utilização dos jogos em sala de aula para a contribuição ao desenvolvimento infantil, a fim de que as crianças, de forma alegre e prazerosa, adquiram novos conhecimentos e aperfeiçoem os que já possui. Diante disso, analisar se os jogos despertam o interesse e a curiosidade das crianças e se constituem uma estratégia eficaz, para compor a prática pedagógica dos/as professores/as. Mostrar através de estudos que os jogos são capazes de influenciar de forma positiva no desenvolvimento infantil e que é uma ferramenta muito valiosa para ser utilizada nas metodologias pelos/as professores/as em sala de aula, além de oferecer algumas referências de jogos que foram construídos e pensados pelos estudantes do curso: Jogar e construir conhecimentos: trabalhar o jogo na escola e na intervenção psicopedagógica, muitos/as dos estudantes são professores/as atuantes. As referências consultadas foram Macedo (2009), Kishimoto (1993), Wassermann (1990), Mantovani de Assis (2010), além de traduções de pensamentos e teorias de Piaget (1964) entre outros autores.

Palavras-chave: Jogos; Desenvolvimento Infantil; Jean Piaget;

Abstract

This work aims to analyze the use of classroom games for contributing to child development, so that children, in a joyful and pleasurable way, acquire new knowledge and improve those they already have. Therefore, to analyze whether the games arouse the interest and curiosity of children and constitute an effective strategy, to compose the pedagogical practice of teachers. Show through studies that games are able to positively influence child development and that it is a very valuable tool to be used in methodologies by teachers in the classroom, besides offering some references of games that were built and thought out by the students of the course: Play and build knowledge: work the game in school and in psychopedagogical intervention, many of the students are teachers/the acting. The references consulted were Macedo (2009), Kishimoto (1993), Wassermann (1990), Mantovani de Assis (2010), as well as translations of thoughts and theories of Piaget (1964) among other authors.

Keywords: Games; Child development; Jean Piaget;

Sumário

Introdução	9
Justificativa	11
Capítulo 1: O jogo no decorrer da história.....	14
1.1 A história do jogo.....	14
1.2 Ingresso da criança na escola.....	16
1.3 Jogo segundo Piaget.....	17
Capítulo II - Estudos que utilizaram do jogo para o desenvolvimento da criança	20
2.1 Rosely Brenelli	20
2.2 Cecília Fukiko Kamei.....	22
2.3 Lino de Macedo et al	23
Capítulo III - Curso: Jogar e construir conhecimentos: trabalhar o jogo na escola e na intervenção psicopedagógica.....	27
3.1 Conhecimento lógico-matemático, conhecimento físico e conhecimento social	27
3.2 Exemplos de jogos que foram construídos no curso	29
3.3 Importância da consigna	47
Capítulo IV - Importância do jogo para o desenvolvimento da criança.....	49
4.1 Teorias do desenvolvimento de Piaget	49
4.2 Enfrentamentos que os/as professor/as sofrem com a utilização de jogos em suas práticas	52
4.3 Benefícios e objetivos do jogo para o desenvolvimento da criança	55
Considerações finais	58
Referências bibliográficas	60

Introdução

O presente trabalho visa analisar as contribuições dos jogos para o desenvolvimento infantil, as situações em que os jogos são utilizados no ambiente escolar e de que maneira eles podem ser utilizados, a fim de que se tornem uma metodologia eficaz, para facilitar a aprendizagem e gerar o prazer de aprender nas crianças e também a alegria de ensinar nos/as professores/as.

Muitas vezes as crianças e os/as professores/as se queixam da dura e monótona rotina que enfrentam, das dificuldades que possuem em transmitir e explicar certos conteúdos, que, por sua vez, se transformam num fantasma assustador para algumas crianças que, frequentemente, irão carregar pelo resto de suas vidas as consequências de uma aprendizagem não significativa destituída de sentido .

O medo da mudança e da utilização de novos métodos pode ser uma das causas de permanência das aulas tradicionais, que não favorecem a compreensão dos conteúdos escolares e geram dificuldades de aprendizagem. Quando isso ocorre, a alegria de aprender, a curiosidade a descoberta e a invenção ficam bem distantes do contexto da sala de aula.

Como afirma Macedo (2009),

Nesses tempos em que formas diferentes de ensinar conteúdos escolares têm ocupado grande espaço nas temáticas de pesquisa nas áreas da Educação e da Psicologia, o jogo aparece como instrumento privilegiado para o processo de construção do conhecimento (MACEDO, 2009, p.149).

As pessoas podem acreditar que esse privilégio acontece, pois, as crianças têm uma ligação muito forte com os jogos, esses causam felicidade porque vão ao encontro de seus interesses, e despertam curiosidade delas. Mas será que todos os jogos são recebidos dessa maneira pelas crianças? Ou elas reagem dessa forma apenas com jogo que não possuem relação com os conteúdos que são trabalhados dentro das salas de aula?

Esses são alguns dos muitos questionamentos que me incentivaram a desenvolver esta pesquisa, pois gostaria de entender como os jogos contribuem para o desenvolvimento infantil no que se refere aos aspectos intelectual, afetivo

e sócio moral, como também de que modo contribuem para a mudança da prática pedagógica dos professores/as.

Isso porque, ainda hoje se tem muito presente que os jogos são uma distração e diversão e que por isso não é possível utilizá-los nas salas de aula tanto na introdução como na continuidade dos conteúdos. Ainda muitos acreditam que para a criança aprender é necessário um trabalho árduo e de grande dificuldade. Mas será que esses pensamentos devem realmente prevalecer? Mesmo com toda a mudança social e o avanço tecnológico?

Para desenvolver a presente pesquisa, metodologicamente, foi realizado um trabalho teórico versando sobre a temática das contribuições dos jogos para o desenvolvimento infantil, de modo a fundamentar uma densa discussão por meio de autores como Macedo (2009), Kishimoto (1993), Wassermann (1990), Mantovani de Assis (2010), além de traduções de pensamentos e teorias de Piaget (2003) entre outros autores.

Dessa forma, serão apresentadas as dificuldades de se trabalhar com os jogos, os benefícios que proporcionam, os possíveis desenvolvimentos, alguns exemplos de jogos que foram produzidos por alguns estudantes, as teorias de desenvolvimento de Jean Piaget e muitas peculiaridades desse fascinante assunto que é o jogo e suas características.

Justificativa

Meu interesse por esse tema surgiu em uma disciplina sobre jogos, que realizei na faculdade de Educação Física da UNICAMP e se intensificou com o meu estágio em uma escola de Ensino Fundamental localizada no município de Campinas/SP, por ocasião do qual pude constatar que a utilização de jogos incentivava e ajudava as crianças na aprendizagem de conteúdos escolares¹.

Em meus dois estágios de Ensino Fundamental pude ver de perto como as professoras utilizavam jogos para que as crianças desenvolvessem alguns conteúdos que estavam sendo ensinados em sala de aula, de modo que essa aprendizagem acontecesse de forma prazerosa para os alunos.

Isso porque o aprender não deve ser maçante e cansativo, os alunos precisam compreender que aprendem em todas as situações e não somente quando a atividade é considerada difícil, isto é, eles precisam compreender que a aprendizagem dos conteúdos escolares pode ser agradável e divertida. Isso acontece quando os alunos têm interesse em aprender aquilo que lhes é proposto. Tive a oportunidade de observar nas salas de aula onde estagiei que comumente eram jogos de fixação da operação de adição, de leitura e a escrita, que as crianças jogavam sempre no coletivo. Esses jogos e tantos outros auxiliam a criança a desenvolver o raciocínio, o cálculo mental no presente e na fase adulta.

Infelizmente não são todas as escolas que, consideram o jogo como uma estratégia eficaz de aprendizado, na verdade a maioria delas não o faz, pois como ressalta Mantovani de Assis, apud Juan Delval “A escola está muito fundamentada sobre a divisão entre o trabalho e o prazer.” (MANTOVANI DE ASSIS, 2002, p.2.), com isso, os/as professores/as talvez possam passar a acreditar que durante o jogo as crianças não estão aprendendo, pois estão desenvolvendo uma atividade com prazer e sem muito esforço. Entretanto, essa concepção é falha já que as crianças também realizam muito esforço quando jogam, sem que tal esforço as impeçam de sentir prazer na atividade que está realizando.

¹ A disciplina apresentada é a EF115A- Jogos, foi realizada no 2º semestre de 2017, ministrada pela Profa^a Dra^a Elaine Prodócimo.

Quando uma atividade é interessante para a criança ela vai se esforçar ao máximo, pois reconhece que está aprendendo determinado conteúdo, isso não ocorre com atividades que não são de seu interesse ou aquelas que eles não conseguem entender para que servem, isto é, porque precisam aprender determinado conteúdo.

Os conhecimentos adquiridos na disciplina citada e tudo o que observei na sala de aula onde estagiei possibilitaram que eu refletisse sobre a importância de as crianças estarem sempre em contato com os jogos, a fim de que a aprendizagem dos conteúdos se tornasse mais fácil e significativa para elas.

Um dos fatores que mais me fizeram escolher esse tema foi a preocupação que eu tenho com a minha futura prática pedagógica, pois sempre considereirei que o que a criança aprende na escola deve ser significativo para ela, além de proporcionar prazer e alegria. Compreendi então que poderia escolher práticas pedagógicas que quando utilizadas incentivassem os alunos a aprender, estimulando-os para construir o conhecimento que fosse do seu interesse, ao mesmo tempo em que os alunos vissem nele alguma utilidade prática para sua vida. Isso implica que tais metodologias deveriam provocar a atividade construtiva do pensamento infantil e possibilitassem aos alunos compreender melhor a utilidade do conteúdo a ser estudado.

Constatei que os alunos ficavam muito empolgados com as atividades e eles se ajudavam, com suas dificuldades, suas alegrias e até quando não entendiam muito bem o que era para ser feito. Observei durante minhas visitas que esses jogos realmente estimulavam e promoviam desenvolvimento desses alunos. Por meio da ludicidade eles se apropriavam do conteúdo de modo prazeroso e percebiam que era possível conciliar a atividade lúdica e as dificuldades que os próprios conteúdos engendravam durante o processo de aprender.

Rosely Palermo Brenelli (1993) em seus estudos ressalta que esse desenvolvimento ocorre, pois, a criança no momento do jogo tem um espaço para pensar, em que é desafiada de modo a superar as dificuldades e isso cria uma vontade maior de jogar. Ao vencer esses desafios as crianças se entusiasmam porque percebem que aprendem coisas novas “brincando”.

O jogo permite que a pessoa se entregue às emoções e desejos, mas é preciso que realmente queira jogar, senão isso pode gerar uma estagnação do pensamento, fazendo com que essa criança não consiga pensar em muitas possibilidades. Para Piaget “Por meio da atividade lúdica a criança assimila a realidade a si própria, atribuindo ao jogo um valor educacional muito grande” (BRENELLI, R,1993, p.12), cada jogada diz muito sobre quem a está realizando, pois é colocado o que a pessoa está realmente pensando.

Desde muito tempo os jogos são utilizados entre as pessoas de diferentes culturas, eles foram se misturando e se modificando, mas sempre sendo praticados, não só pelas crianças, mas também pelos adultos, esses são utilizados para suprir uma necessidade das pessoas e não como alguns dizem que é apenas por distração.

Capítulo 1: O jogo no decorrer da história

Os jogos representam uma construção da cultura popular, que é transmitida de geração em geração, normalmente essa etapa ocorre oralmente, alguns deles sofrem algumas alterações no decorrer do tempo, para que haja uma adaptação nas diferentes gerações e suas peculiaridades, mas esses não perdem a essência e o objetivo.

Todas as pessoas praticam diferentes tipos de jogos, os adultos, os adolescentes, mas são as crianças que mais se utilizam dessa atividade, o jogo e a criança caminham juntos, dessa forma, constroem diversas maneiras de conviver socialmente, reproduzir a cultura infantil, sem deixar de sentir prazer pelo o que está sendo realizado.

1.1 A história do jogo

No Brasil os jogos surgiram pela raiz folclórica, mas com a colonização houve uma mistura na população, os brancos, negros e índios, tinham consigo diferentes culturas e, dessa forma, diversos jogos, que alteraram alguns aspectos do folclore, que acarretou as trocas e descobertas dos inúmeros jogos.

Todas as crianças, brancas e negras, eram amamentadas pelas mulheres negras, com isso, passavam muito tempo de sua infância com elas e não com seus genitores, então elas tinham grande influência sob as crianças, não apenas na educação, mas também nas brincadeiras que iriam ser utilizadas.

Na grande maioria eram jogos que desenvolviam o lúdico, o faz de conta e todas as crianças jogavam em conjunto, porém o tratamento era diferenciado para os filhos de escravos e os filhos dos senhores, quando eram jogos de faz de conta ou quando um adulto estava por perto, caso contrário esse aspecto não era relevante, pois a habilidade era o que importava para as crianças.

A mulher indígena foi também uma grande influenciadora nas brincadeiras e principalmente nos brinquedos, ela foi a base da família brasileira, enriquecendo a cultura com a descoberta de remédios caseiros, a utilização da higiene, os alimentos utilizados, dentre outros aspectos.

Os filhos das indígenas produziam seus brinquedos com barro cozido e representavam animais ou pessoas do sexo feminino nos brinquedos, isso

realizava-se devido a aproximação das crianças com a cultura e seus genitores. As crianças conseguiam acompanhar seus pais nos afazeres diários, isso significa que não há separação entre as crianças e os adultos, por essa razão, a utilização do faz de conta não é intensa nesse espaço, já que eles conseguem acompanhar o que é realizado no dia a dia dos adultos.

Com o passar dos anos as brincadeiras se mantiveram, algumas um pouco modificadas, mas resistiram ao tempo. No estado de São Paulo, as cantigas e rodas não foram esquecidas, essas fazem parte do leque de brincadeira até os tempos atuais.

Um dos lugares mais utilizados pelas crianças para a realização das brincadeiras era a rua, isso acontecia, pois, a rua é um espaço público e todos conseguiam se reunir, mas infelizmente as ruas eram vistas negativamente e acreditava-se que era uma escola do mal, frequentada por crianças de classe baixa.

Huzinga (2005) e Callois (2005) são os principais autores que estudam o papel dos jogos na construção das culturas. Para Huzinga o jogo é o que desenvolve a civilização e a cultura, eles se formaram através dos diversos jogos que os homens realizam desde a sua criação.

Refletindo sob as obras de Huzinga (2005) foi que Callois (2005) afirmou que os jogos não são iguais e que eles atendem a necessidades humanas específicas, com isso, Callois dividiu o jogo em quatro classificações: Agôn, Alea, Mimicry e Ilinx.

Agôn que é o jogo de competição, mas essa competição não pode ser desigual, todos os jogadores devem possuir oportunidades iguais, além de ter disciplina e perseverança.

Alea não depende das habilidades do jogador, o jogo depende inteiramente da sorte de quem está jogando, não é preciso ser experiente e ter uma vasta bagagem de conhecimentos.

Mimicry utiliza da imaginação é um jogo de mímica e disfarce, todos os jogadores devem se entregar as representações de um universo imaginário.

E o llinx é o jogo que causa vertigem e êxtase, que deixa o jogador com alta adrenalina, como os parques de diversão, montanhas russas, dentre outros.

Os jogos permitem que se reconheça os valores e os estilos de cada cultura, suas especificidades, pois é através deles que as culturas se representam no mundo, ocorrendo modificações e trocas de culturas para culturas.

Com os jogos é possível ensinar e promover trocas colaborativas entre as diferentes culturas e povos, como afirma Piaget “[...] educar os povos para compreenderem-se, a viverem juntos em harmonia, a resolverem suas diferenças não pelo antagonismo e pela rivalidade, mas pela cooperação.” (PIAGET, 2003, p. 4).

1.2 Ingresso da criança na escola

Para que as crianças fossem retiradas das ruas foi criado um asilo infantil, nesse lugar as crianças ficavam isoladas de todos, tornando-se pessoas antissociais, tristes e que não tinham mais o desejo de brincar, esses lugares reprimiam as crianças e atrasavam o seu desenvolvimento, pois achavam que as brincadeiras eram perda de tempo e irrelevantes.

Porém, foi criado o jardim de infância no Brasil, que deveria oferecer para as crianças a utilização de jogos para a sua aprendizagem, como afirma Tizuko Kishimoto “[...] o jardim de infância Froebelianos incluem jogos nos quais permite as crianças uma livre exploração, oferecendo apenas o suporte material e jogos orientados nos quais a clara cobrança de conteúdos a adquirir [...]” (KISHIMOTO, 1993, p. 103).

As escolas utilizam tanto os jogos livres quanto os jogos de caráter pedagógico, pois como afirma Tizuko Kishimoto “Todos os jogos são, por sua própria essência, educativos” (KISHIMOTO, 1993, p.108), pois eles permitem que as crianças aprendam a viver em sociedade, estimulam habilidades físicas, morais e sociais. As brincadeiras de faz de conta se aproximam da realidade das crianças e isso acarreta o desenvolvimento intelectual e dos sentidos como o tato de cada uma.

1.3 Jogo segundo Piaget

Piaget (1964) acredita que o jogo é muito importante para o desenvolvimento das crianças e que esse não acaba depois de se tornar adulto, na realidade o jogo perpassa toda a vida do ser humano e não deixa de ser estimulante e desafiador, além de continuar durante todo o período de desenvolvimento.

Em sua perspectiva e por meio de seus estudos Piaget (1964) classificou o jogo em quatro tipos, sendo: jogo de exercício, jogo simbólico, jogo de regras e jogo de construção, todos correspondem a uma determinada faixa etária para ocorrer, mas isso não indica que depois de passada a faixa etária estipulada o jogo não irá ser realizado, o que acontece é uma diminuição, mas não uma extinção do jogo.

Então mesmo que um adulto tenha mais de vinte anos ele poderá realizar um jogo que é considerado para a faixa etária de uma criança de cinco anos, esses jogos vão ser mais difíceis de ser realizados na fase adulta, mas não deixarão de existir.

O jogo de exercício ocorre durante os dois primeiros anos de vida, nesse jogo acontece repetição e regularidades, as crianças jogam com outras crianças, mas na verdade cada uma está jogando seu jogo individual dentro de sua cabeça, a interação ocorre, mas a individualidade está bem marcada nessa fase.

Esses jogos são constituídos por um conjunto variado de comportamentos, que se repetem sem se modificar e sem outra finalidade a não ser a de repeti-los. Nesse tipo, de jogo observa-se que o sujeito põe em funcionamento um conjunto de esquemas pelo próprio prazer de fazê-los funcionar. Piaget (1975, p.144) nos dá um exemplo:

(...) quando um sujeito pula um riacho pelo prazer de saltar e volta ao ponto de partida para recomeçar, etc., executa os mesmos movimentos que se saltasse por necessidade de passar para a outra margem; mas fá-lo por mero divertimento e não por necessidade, ou para aprender uma nova conduta. (PIAGET, 1975, p.144).

No jogo de exercício não se observa a intervenção de simbolismo nem regras. A atividade não tem uma finalidade adaptativa, mas apenas de prazer

funcional, isto é, prazer pela própria atividade ou prazer de "causar um fenômeno".

O jogo de exercício é o primeiro a aparecer. Observa-se esse tipo de jogo desde a segunda à quinta fase do desenvolvimento sensório-motor, na criança pequena e também nas crianças mais velhas e até mesmo nos adultos pode-se observar esse tipo de jogo

Jogo simbólico ou faz-de-conta implica a representação, isto é, diferenciação entre significantes e significados. Nesse tipo de jogo, um determinado objeto é usado como símbolo para representar outro objeto ou situações não vivenciadas no momento. Um pequeno socador de pilão é usado como colher para alimentar a boneca. Uma pulseira de contas transforma-se numa "saladinha" para alimentar a boneca. As pedras podem ser usadas para representar docinhos que a criança finge comer.

O jogo simbólico aparece na sexta fase da inteligência sensório-motora, alcança seu apogeu no período pré-operatório e declina no período das operações concretas. Ele abrange dos dois aos sete anos de idade, consiste numa imitação distorcida da realidade do cotidiano da criança ou de referências que ocorrem em seu dia a dia. As crianças também jogam esse jogo no coletivo, contudo, sem socializarem o pensamento de cada uma.

O jogo de regras tem início aproximadamente aos quatro anos de idade, mas ele só se intensifica aos sete anos e percorre até os onze anos, ele é realizado com parceiros, possui regras que os jogadores devem cumprir, pois obrigatoriamente é igual para todos que o utilizam. Como o nome indica, esses jogos implicam a intervenção de regras, que por sua vez, supõem necessariamente as relações sociais ou interindividuais. A regra é uma regularidade imposta e sua violação representa uma falta. O jogo de regras, tais como o de bolas de gude, o de esconde-esconde etc., geralmente, são transmitidos de geração para geração sem a intervenção do adulto. Portanto, são transmitidos socialmente e aumentam de importância à medida que a vida social da criança progride.

Por fim, o jogo de construção para Piaget "[...]caracteriza-se como uma transição entre os jogos simbólicos e os de regra, situando-se a meio caminho

entre o jogo e o trabalho inteligente, ou entre o jogo e a imitação” (Piaget, 1971 apud FURTADO; OLIVEIRA, 2005, p. 4).

Nesse tipo de jogo em vez de a criança representar, por exemplo, um avião por meio outro objeto qualquer, ela constrói realmente um avião, colocando-lhe asas, bancos. Como explica Mantovani de Assis:

Nos jogos de construção o significante (o aeromodelo construído) confunde-se com o próprio significado (avião de verdade). Piaget admite que os jogos de construção não definem uma fase entre outras, mas situam-se numa posição entre o jogo e o trabalho inteligente, ou entre o jogo e a imitação, consistindo numa representação adaptada. (MANTOVANI DE ASSIS, 2014, p.166).

É nesse período do jogo de construção que a criança constrói o sentido de objeto. Todos os jogos se relacionam e são utilizados por todas as pessoas, durante o nascimento até a fase adulta, todos passaram e continuam passando por todos os jogos e suas características, sendo utilizados com prazer e muito envolvimento, pois no momento do jogo ocorre uma entrega completa.

Capítulo II - Estudos que utilizaram do jogo para o desenvolvimento da criança

Diversos estudiosos refletiram e estudaram a importância dos jogos para o desenvolvimento da criança, pensando que ela deve aprender com suas peculiaridades e com prazer, cada pesquisador utilizou um foco específico para ser desenvolvido.

Por exemplo a área da matemática, foi escolhido um determinado jogo como estimulador para o desenvolvimento do raciocínio das crianças. No entanto todos os estudos apresentaram um único objetivo, que seria mostrar o quanto eficaz é a aplicação de jogos no ambiente escolar para o desenvolvimento completo da criança.

Esses pesquisadores acreditam e desejam demonstrar a partir de seus estudos que cada um aprende de uma maneira e com seu tempo, com isso, o jogo seria uma das diversas maneiras de impulsionar a aquisição do conhecimento e de se fazer pensar com outras visões, com tentativa e erro.

2.1 Rosely Brenelli

Rosely Brenelli (1993) realizou uma pesquisa com 24 crianças, de duas escolas estaduais, que apresentavam dificuldades no processo de ensino aprendizagem, para que fosse possível visualizar e comparar os resultados, as crianças foram divididas em dois grupos, essa divisão aconteceu aleatoriamente, sem intervenção de nenhum/a professor/a, 12 crianças ficaram no grupo experimental e 12 ficaram no grupo controle.

Esses grupos tiveram tratamentos diferenciados durante o período de pesquisa, o grupo experimental teve durante os jogos algumas intervenções pedagógicas, que eram feitas pelas pesquisadoras, já o grupo controle não sofria, em nenhum momento, intervenções.

As visitas da experimentadora aconteciam durante a semana, em dois encontros por semana, e no período de aula das crianças, elas eram chamadas individualmente e a atividade acontecia, durante 45 minutos, em uma das escolas era utilizada a sala de vídeo e na outra a biblioteca, para que o encontro ocorresse.

Para que fosse possível obter resultados concretos e visíveis, foi aplicado um pré-teste, antes de qualquer interação com os jogos, e um pós teste, depois da relação com os jogos e para o grupo experimental, depois das intervenções pedagógicas durante os jogos. O pré-teste e o pós-teste foram realizados individualmente, tanto para o grupo experimental, quanto para o grupo controle.

Foram escolhidos dois jogos para que a pesquisa ocorresse, o jogo Cilada e Quilles. O jogo Cilada é um quebra cabeça que pode levar o jogador a cometer uma cilada, por não encaixar direito as peças na matriz, esse jogo possui uma matriz e diversas peças para o encaixe, cada conjunto de peças forma um quebra cabeça diferenciado, isso indica que a forma de encaixar é diferente de uma para a outra, as peças possuem formato de figuras geométricas, exemplo o quadrado, algumas peças têm dois formatos e outras três formatos.

O jogo Quilles é um tabuleiro que possui em uma das laterais uma haste com uma bola amarrada por um barbante na ponta, na parte debaixo do tabuleiro se encontram alguns pinos, o jogo consiste em balançar a bola para derrubar os pinos e o objetivo é derrubar a maior quantidade de pinos possíveis. Esse jogo foi escolhido para que as crianças tivessem um contato maior com o lúdico dos jogos, já que o jogo Cilada necessita que a criança pense mais rigorosamente em suas ações e suas jogadas.

Os resultados mostraram que o progresso do grupo experimental foi maior em relação ao grupo controle, isso mostra o quanto os jogos junto com a intervenção pedagógica auxilia no desenvolvimento individual de cada criança, como afirma Brenelli “[...] a criança foi solicitada a agir e suas ações desencadearam os mecanismos responsáveis pela construção do conhecimento” (BRENELLI, 1993, p. 297).

Durante cada jogo a criança era responsável por suas jogadas, era preciso que essa pensasse em diferentes maneiras, que buscasse diversas alternativas para cada jogada, isso influencia no desenvolvimento da criança, pois ela aplica sua inteligência e raciocínio, que muitas vezes não é valorizada em sala de aula, para conseguir o resultado desejado no jogo.

Por mais que houve um maior progresso em um dos grupos, não se pode deixar de mencionar as mudanças que ocorreram no grupo controle, mesmo que

essas sejam pequenas, quando a criança entra em contato com o jogo esse a estimula de alguma forma. Com a intervenção pedagógica, esse estímulo é maior, mas não deixa de existir, Brenelli (1993) afirma visando suas pesquisas em Piaget “[...] o jogo é uma atividade particularmente poderosa para estimular a atividade construtiva da criança” (BRENELLI, 1993, p.295).

Esse fator mostra a importância de se utilizar jogos no ambiente escolar, pois as crianças e seus/suas professores/as aprenderão de forma prazerosa e construtiva, não separando a diversão do aprender.

2.2 Cecília Fukiko Kamei

Cecília Fukiko Kamei Kimura (2005) desenvolveu sua pesquisa com os/as professores/as de escola pública. Foram escolhidas dez professoras que ministravam na sexta série do ensino fundamental. Para que a pesquisa fosse realizada foi aplicado um questionário de trinta e cinco perguntas para cada /as, essas perguntas envolviam a área da matemática e a segunda etapa era o jogo de xadrez.

O principal objetivo dessa pesquisa foi analisar como o jogo pode interferir na vida dos estudantes, de forma positiva e ajudá-los, nesse caso, com os números negativos.

O jogo escolhido para auxiliar no desempenho dos estudantes com número negativo foi o xadrez, pois o tabuleiro apresenta um quadrado de positivo e um de negativo, as linhas de cada quadrado são numeradas e os números vão aumentando de valor conforme cada linha acima ou abaixo.

O tabuleiro de xadrez possui algumas ferramentas que ajudam no desenvolvimento do pensamento matemático de cada criança, pois ele faz com que cada estudante possa criar diferentes estratégias, obter diferentes pontos de vista, desenvolver sua parte cooperativa, o raciocínio lógico matemático, dentre outras oportunidades de exploração.

A matemática é temida e supervalorizada pelas pessoas, pois acreditasse que ela é uma matéria nobre, por apresentar elevado nível de dificuldade entre os estudantes e muitas vezes causar medo e angústia. Esse pensamento reflete nos/nas professores/as e em suas atividades, muitas vezes eles acreditam que

são os alunos que não se esforçam ou não prestam devidamente atenção nas aulas, mas eles mesmos responderam que não utilizam nenhum livro didático crítico em suas aulas, que escolhem suas bases de trabalho conforme o que acham necessário para a aprendizagem dos estudantes.

A utilização do jogo com os/as professores/as foi para que eles refletissem em cada jogada e fizessem uma relação com o conteúdo de números negativos, para que eles pudessem aplicar diferentes maneiras didáticas com seus alunos, pois o jogo proporciona o entendimento e não uma memorização forçada de conteúdo.

Em diversos momentos os alunos ficam sem entender e decoram para o momento de avaliação, além de instigar os alunos com novos desafios que os deixarão motivados para alcançar o objetivo e tranquilos para que possam aprender cada um com a sua peculiaridade, deixando o medo e a angústia de lado, porque com o jogo é possível realizar diversas jogadas, pensar em diferentes maneiras e sempre inovar, aprender com o coletivo ou individual, com muito prazer.

Esta pesquisa mostra o quanto é importante que o/a professor/a entenda as necessidades e a diferença que o jogo e sua didática interferem em suas aulas e no aprendizado dos/as alunos/as, por essa razão é preciso que o professor/a jogue e analise quais possibilidades o jogo causa.

2.3 Lino de Macedo et al

Para que essa pesquisa ocorresse foi preciso a aprovação do comitê de ética da UNICAMP (Universidade Estadual de Campinas) e da Secretária de Educação, pois envolvia entrevistas e análises.

Foram utilizados diferentes tipos de análise, os jogos lúdicos, Kalah, Sobe e desce, Pirâmide, Matix, Imagem e ação, Pingo no i, Descubra o animal e Cilada, além das propostas de conteúdos que foram indicadas pela professor/aa, Português e Matemática.

As crianças não foram escolhidas aleatoriamente, mas depois de uma entrevista realizada com a professora da turma, que indicou doze alunos, da

terceira série, seis alunos com dificuldade de aprendizagem e seis alunos com bom desempenho escolar, com idades entre nove e dez anos.

Todas as observações feitas pelo pesquisador aconteceram dentro da sala de aula, pois acredita-se que a afetividade influencia diretamente o comportamento dos alunos, essas crianças agem de forma natural, pois não se encontram em ambientes diferenciados, mas sim no mesmo lugar do dia a dia e com os mesmos colegas de turma.

A sala não era dividida no momento das observações, então todos os trinta alunos da sala permaneciam na mesma durante toda a análise, porém esse fator não influenciava as doze crianças que já haviam sido escolhidas anteriormente para a pesquisa.

As observações foram divididas em dois períodos, pois foram analisadas tanto a parte lúdica, seis observações, como as atividades de Português e Matemática, seis observações. Era destinada uma hora para cada observação realizada. Todas as atividades e todos os jogos foram aplicados na sala pela própria professora, que passou por um treinamento antecipadamente.

Depois de coletado todos os dados, foi efetuada a análise dos resultados visando, principalmente, os aspectos afetivos, que eram “[...] envolvimento, concentração, flexibilidade, tolerância à frustração, cooperação e tranquilidade” (MACEDO, 2009, p.186), mas esses só puderam ser totalmente definidos com a análise completa dessa pesquisa qualitativa.

Para que se pudesse analisar a dimensão da afetividade os observadores estipularam uma forma de marcação, que visaria aos aspectos afetivos tais como o envolvimento, concentração, flexibilidade, tolerância à frustração, cooperação e tranquilidade, com isso, era marcado ponto positivo, quando a criança apresentava os aspectos afetivos, intermediário quando apresentavam parcialmente os aspectos afetivos e negativo quando não apresentavam aspectos afetivos. Todos esses itens foram analisados durante as atividades realizadas pelos alunos.

Conforme a análise os estudantes foram classificados de acordo com o nível de afetividade que foi transmitido durante as realizações das atividades.

Foram classificados com perfil A quando tinham pontuação positiva, perfil B quando tinham pontuação intermediária e perfil C quando apresentavam pontuação negativa.

As primeiras atividades a serem realizadas foram com diferentes gêneros textuais (jornal, texto informativo e instrucional), uma atividade de leitura e escrita de livros infantis e duas atividades de matemática (cardápio e gastos do mês), depois de terminada essas atividades, os jogos eram realizados.

Todas as atividades deveriam ser realizadas individualmente, mas as crianças poderiam sentar-se em duplas, em semicírculos, da forma que elas achassem que seria melhor, todas ganhavam folhas de papel e seguiam as questões que eram colocadas na lousa pelo/a professor/a.

As crianças que não apresentavam queixa de dificuldade na aprendizagem mostravam ser mais cooperativas, pensavam antes de responder as perguntas feita pela professor/aa e anotadas na lousa, eram mais flexíveis para as modificações de pensamento, eram tranquilas e conseguiam escutar e aguardavam para falar, além de serem mais tolerantes á frustrações, dessa forma, apresentavam maior disposição mesmo se tivesse cometido um erro.

Já as crianças que apresentavam dificuldades com a aprendizagem não apresentavam muita concentração e envolvimento, tentavam cumprir apenas o que era proposto pelo/a professor/a, eram mais dispersas e individualistas, mostravam ser mais agitadas e não conseguiam esperar a vez do outro de falar, além de possuírem baixa tolerância à frustração.

Nessa etapa da observação tiveram perfis A, B e C, em ambos os grupos, mas predominou o perfil C no grupo que tinha queixa de dificuldade e o perfil A para as crianças que não apresentavam dificuldades de aprendizagem.

Nas atividades dos jogos as crianças se sentavam em duplas, as carteiras eram unidas dois a dois, cada dupla escolhia o jogo desejado e se duas duplas disputassem o mesmo jogo era decidido no “par e ímpar”, que também é considerado um jogo.

Todas as crianças já sabiam jogar todos os jogos, pois aprenderam cada jogo antes do início das jogadas que seriam observadas pelos pesquisadores.

Durante os jogos foi possível observar envolvimento, concentração, cooperação, em muitos momentos, tolerância, flexibilidade em diferentes duplas e situações. Essas características foram apresentadas pelas crianças com e sem queixa de dificuldade de aprendizagem.

Os estudantes com queixa de dificuldades de aprendizagem apresentaram diferenças nos resultados das tarefas escolares e nas tarefas lúdicas, com as tarefas que envolviam os jogos. Nos jogos estavam quase sempre presentes as condutas afetivas positivas, o mesmo ocorreu com o perfil, nas atividades escolares foi predominante o perfil C e nas atividades com jogos o perfil A.

As crianças sem queixa de dificuldades de aprendizagem mantiveram o perfil A em ambas as atividades apresentadas durante todas as observações. Entretanto, apresentaram mais condutas afetivas positivas nas atividades envolvendo os jogos, como por exemplo, apresentaram maior envolvimento, tranquilidade, cooperação, dentre outros.

Por essa razão, “[...] vale destacar que as atividades escolares eram realizadas individualmente e, sendo assim, não propiciavam interações sociais afetivas, ao passo que a atividade lúdica pressupõe esse tipo de interação” (MACEDO, 2009, p.206).

Todas as crianças se interessam e se engajam de diferentes maneiras na mesma atividade proposta pelo/a professor/a, isso pode ocorrer, pois cada criança apresenta suas peculiaridades e, dessa maneira, estão presentes em diferentes níveis do desenvolvimento.

Capítulo III - Curso: Jogar e construir conhecimentos: trabalhar o jogo na escola e na intervenção psicopedagógica

Esse curso foi proposto pelo LPG - Laboratório de Psicologia Genética, que fica localizado na Faculdade de Educação da UNICAMP, é um curso de Difusão Científica, que pode ser realizado por pessoas que estudam ou não na Universidade Estadual de Campinas. Foi ministrado pela Profa. Me. Daniela Borges da Silva e pelo Prof. Mestrando Leonardo Crevelário de S. Carvalho, sob coordenação da Profa. Dra. Orly Zucatto Mantovani de Assis.

Os encontros aconteciam uma vez por semana, às quintas-feiras, e as aulas eram divididas pelos dois professores/as e por professor/aas convidadas pelo Laboratório. Todos utilizavam a teoria de Jean Piaget para embasar suas explicações e aulas.

O curso era teórico prático, pois além de expor a teoria, os pensamentos sobre os jogos, as características, eram também relacionados como tal se encaixava na prática, foram exibidos diversos jogos em todas as aulas.

Para que os estudantes pudessem expor os conhecimentos construídos ao longo das aulas, foi proposta a construção de jogos que seriam apresentados ao final do curso, no qual os próprios estudantes deveriam produzir e apresentar no último dia de aula.

3.1 Conhecimento lógico-matemático, conhecimento físico e conhecimento social

Para Piaget, o conhecimento é produzido quando a criança realiza ações sobre os objetos, sendo assim, o conhecimento procede da ação direta da criança ao longo de sua própria experiência. Os conhecimentos são desenvolvidos de diferentes formas, de modo a contemplar os três tipos de conhecimento existentes: o conhecimento lógico-matemático, o conhecimento físico e o conhecimento social.

O conhecimento lógico matemático, tem sua origem na coordenação das ações que a criança realiza sobre os objetos. Este tipo de conhecimento não pode ser ensinado diretamente, é preciso que seja construído por meio da ação e relação entre sujeito e objeto. Ele não possibilita regressões e uma vez que o conhecimento é construído pela criança, ele não pode ser esquecido. Esse

conhecimento acontece por meio da invenção, a criança tem que estar ligada ao objeto real e não possuir apenas figuras e fotos do que está sendo falado.

Mantovani de Assis afirma que, “O conhecimento lógico-matemático implica a ação sobre os objetos e a “abstração reflexiva”, resultando da ação real ou representada que a interação do sujeito com os objetos possibilita” (MANTOVANI DE ASSIS, 2010, p.64).

Nesse processo o professor/a tem o papel de auxiliar e incentivar as crianças a desenvolverem e aperfeiçoarem o seu raciocínio, não impondo nenhuma resposta padrão e esperada por ela, pois todos têm uma hipótese diferenciada sobre uma mesma coisa.

Alguns exemplos de jogos que auxiliam o desenvolvimento desse tipo de conhecimento são: afunda e flutua, stop, blocos lógicos (classificar, tamanho, seriação), jogo da velha, tangran, jogos de cartas, caixa surpresa, cara a cara, amarelinha, banco imobiliário, dentre outros.

O conhecimento físico possibilita a descoberta das propriedades dos objetos. Assim sendo, é possível reconhecer cor, forma, textura, entre outras características. Essas propriedades são descobertas a partir da manipulação dos objetos. Para tanto, é necessário pegar, sacudir, dobrar, encaixar, a fim de que ele seja investigado ao máximo.

Jogos envolvendo tamanho, forma, cores, espessura são exemplos dos que proporcionam a aquisição do conhecimento físico porque propiciam a descoberta durante a realização do jogo.

Sendo assim, Mantovani de Assis explica que,

Enquanto o conhecimento físico é abstraído dos próprios objetos, o conhecimento lógico-matemático, ao contrário, é abstraído das coordenações das ações que o sujeito exerce sobre os objetos. Enquanto os objetos constituem a fonte do conhecimento físico, o sujeito constitui a fonte do conhecimento lógico-matemático. (2013. p. 93)

O conhecimento social é adquirido por meio da interação social, ele é assim intitulado, pois procede das pessoas e das informações que as crianças recebem de outras pessoas, essas informações são apresentadas de diferentes maneiras e com diversos pontos de vista e também por culturas diferentes.

Segundo Mantovani de Assis (2010) “O conhecimento social consiste em um conjunto de ideias que permitem aos indivíduos o conhecimento de si mesmo e dos outros, a compreensão das relações interpessoais e de grupos e o funcionamento geral da sociedade” (MANTOVANI DE ASSIS, 2010, p. 70).

Os exemplos de jogos que proporcionam que contemplam o conhecimento social são: stop, música da comida brasileira, jogo da velha, tangran, jogo com cartas, jogo da qualidade (linguagem descritiva), amarelinha (entre os pares), jogos que envolve dinheiro.

3.2 Exemplos de jogos que foram construídos no curso

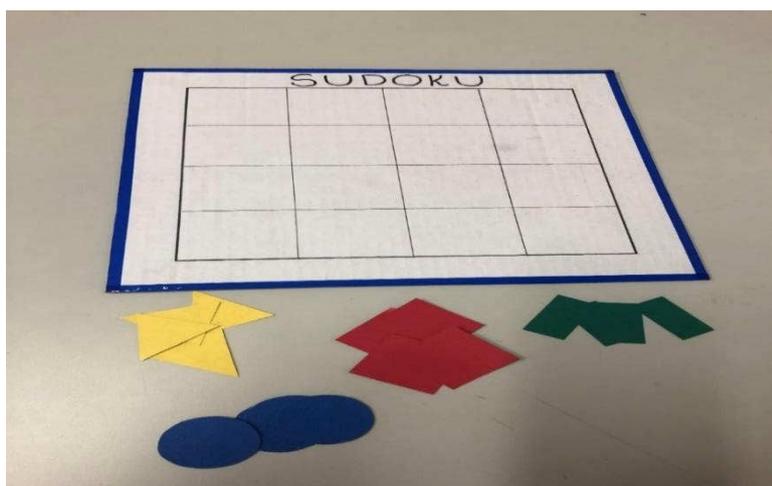
No curso: “Jogar e construir conhecimentos: trabalhar o jogo na escola e na intervenção psicopedagógica”, os estudantes foram orientados para que todos construíssem jogos que poderiam ser uma adaptação de jogos já existentes ou a invenção de novos jogos, a única exigência era ser construído pelos próprios estudantes e não comprado.

Os jogos poderiam ser construídos coletivamente ou individualmente, essa escolha era feita pelos próprios estudantes, se a opção escolhida fosse o coletivo, ficava, também, a critério do grupo, decidir quantas pessoas iriam participar da equipe.

Todos apresentaram seus respectivos jogos para toda a sala e explicaram como era jogado, as possíveis regras, número de pessoas para jogar, movimentos utilizados, dentre outras peculiaridades.

Registrei todos os jogos e explicações sobre como utilizá-los, também deixei registrado os autores, por conseguinte, quem o construiu.

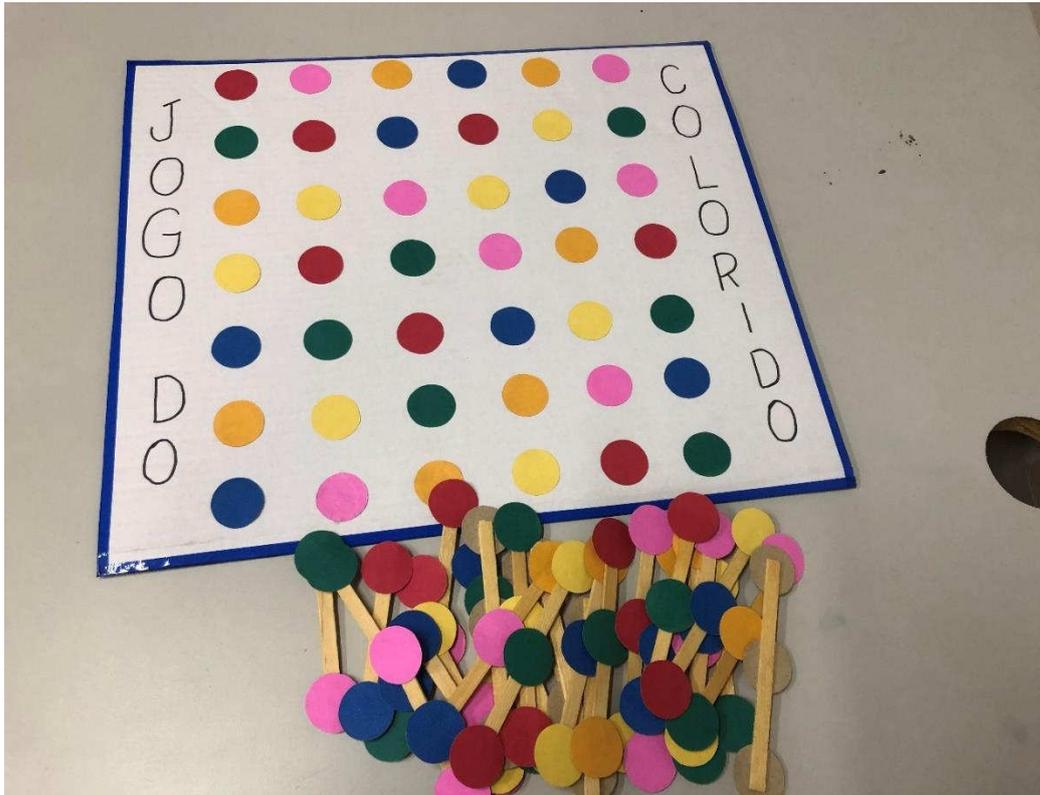
Sudoku de formas geométricas



Produzido por: Maiara de Castro e Rosenei Dal Pozo de Castro.

Esse jogo, sendo uma releitura do Sudoku original, tem algumas características próprias, pois ao invés dos números, utiliza as formas geométricas (triângulos, círculos, quadrados e retângulos de diferentes cores), têm por objetivo completar todas as casas desenhadas no tabuleiro, pois essas têm o mesmo número de formas geométricas. Mas, esse jogo se torna desafiador, pois a regra é não repetir nenhuma forma geométrica nas linhas vertical e horizontal. Dessa forma, o jogador terá que encontrar soluções para que essa repetição não ocorra.

Jogo do Colorido



Produzido por: Maiara de Castro e Rosenei Dal Pozo de Castro.

Esse jogo possui um tabuleiro e algumas peças que são formadas por palito de sorvete e três círculos de diversas cores colados em cada palito. O tabuleiro também possui esses círculos colados, com sequências diferenciadas. O objetivo desse jogo é encaixar todas as peças no tabuleiro, de modo que as sequências dos círculos (palitos) sejam encaixadas nas mesmas cores no tabuleiro. Assim, o jogador deve achar a sequência do palito, no tabuleiro. O jogo termina quando o tabuleiro estiver com todos os encaixes preenchidos.

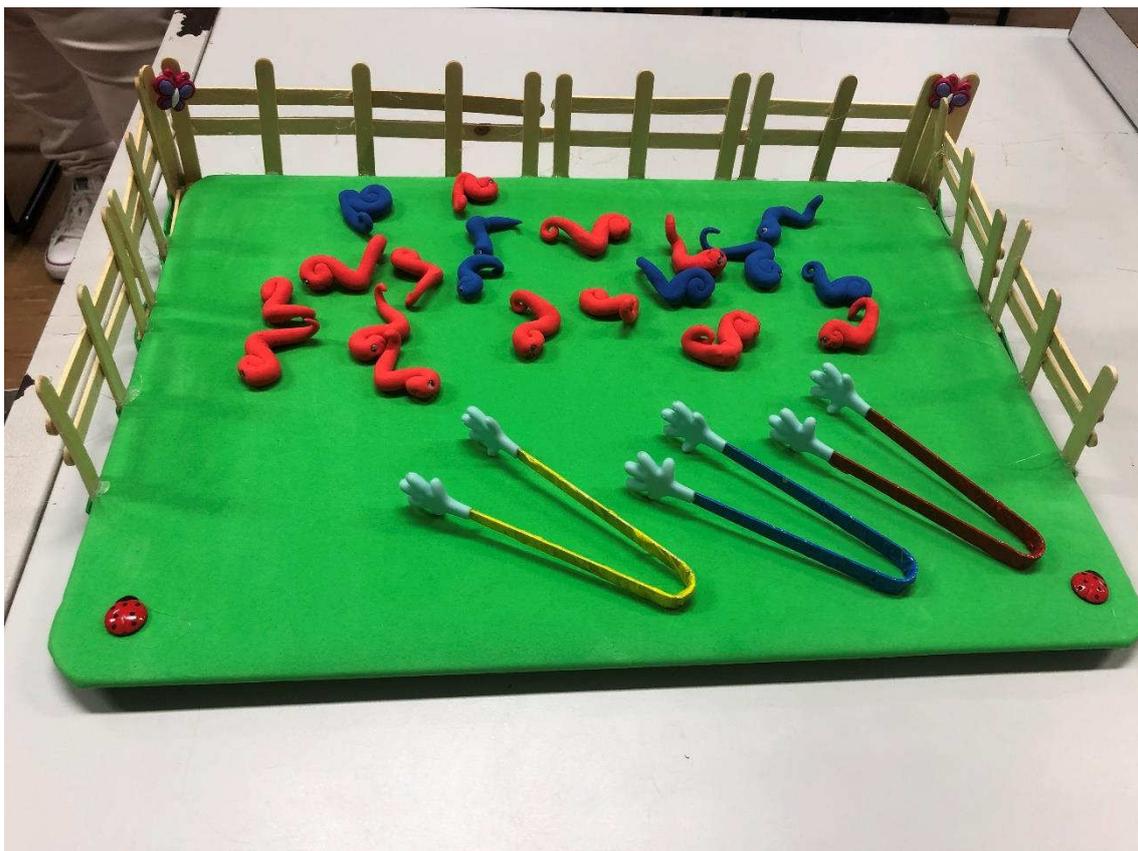
Bingo de Sílabas



Produzido por: Elisangela Nogueira de Queiros.

Esse jogo possui um tabuleiro, nesse tabuleiro se encontram diferentes tampas de garrafas, cada uma com uma sílaba, essas tampas ficam uma do lado da outra, em formato de relógio e no centro do tabuleiro, se encontra uma seta que gira. O jogo se inicia quando a primeira criança ou o/a professor/a girar essa seta, quando a seta parar, ela indicará a tampa com uma sílaba, então os jogadores deverão anotar essa sílaba no papel, que lhe foi entregue no início do jogo, ao se passar algumas rodadas (a escolha da pessoa que tiver jogando) vai ser o momento de iniciar a segunda parte do jogo, que é a formação de palavra a partir das sílabas sorteadas anteriormente com o girar da seta. As palavras só poderão ser formadas utilizando as sílabas sorteadas, como também cada sílaba formando uma palavra.

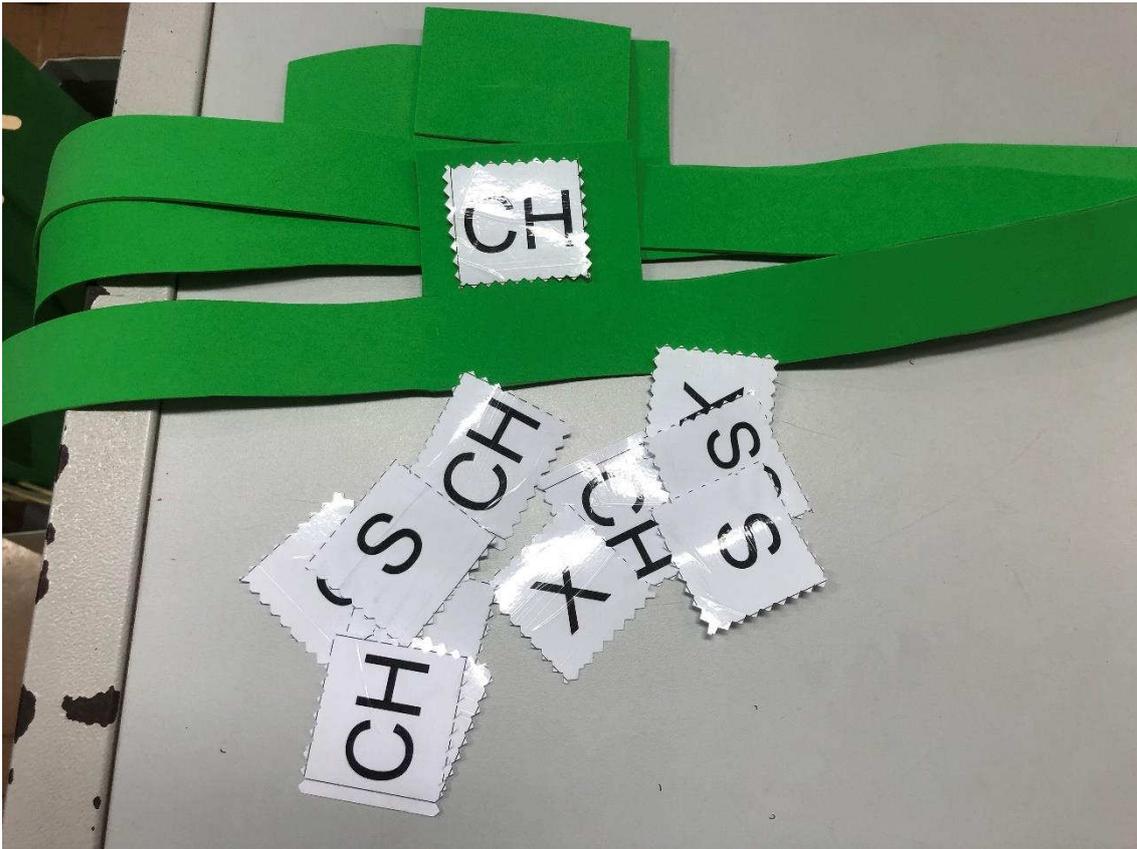
Pescando Minhocas



Produzido por: Elisangela Nogueira de Queiros.

Esse jogo possui como principal objetivo o desenvolvimento da coordenação motora fina (pinça) das crianças pequenas, pois com os pegadores as crianças devem pegar, de uma a uma as minhocas que estão dentro do cercado, essas minhocas são leves e os pegadores precisam de pouca força para fechar.

Descobrimdo os Sons



Produzido por: Elisangela Nogueira de Queiros.

Esse jogo possui fichas com as letras e sílabas S, SS, CH e X e uma faixa que o jogador deve colocar na cabeça, encaixando uma das fichas. O jogo começa quando o/a professor/a ou um/a aluno/a falar uma palavra, que tenha as letras e/ou sílabas S, SS, CH ou X, nesse momento os jogadores terão que pensar com qual dessas letras a palavra citada se forma, exemplo: o/a professor/a fala coxa da perna, o jogador irá pensar e encaixar na faixa que está em sua cabeça a letra que acredita que forma a palavra coxa. Depois que todos os alunos encaixarem as fichas, a pessoa que falou a palavra irá dizer qual é a ortografia correta.

Bilboquê



Produzido por: Michele S. J. Cuchi, Nadejda M. F. Santos, Fabricia B. R. da Silva, Débora A. M. da Silva e Mariane L. Santana.

Esse jogo deve ser jogado por duas pessoas, uma pessoa de cada lado da garrafa, esses jogadores iram segurar em duas argolas, uma em cada mão, o objetivo do jogo é fazer essa garrafa se movimentar de um lado para o outro, ir de um jogador para o outro, quando uma jogadora abre as mãos a outra jogadora fecha e vice-versa, dessa forma que a garrafa se movimenta¹.

¹ Este jogo também é intitulado de Vai e Vem, no entanto, o jogo apresentado pelas alunas foi construído com materiais não estruturados.

Puxa e Pega



Produzido por: Michele S. J. Cuchi, Nadejda M. F. Santos, Fabricia B. R. da Silva, Débora A. M. da Silva e Mariane L. Santana.

Esse jogo é jogado individualmente, cada jogador com seu estilingue na mão, a bolinha de isopor é colocada dentro do estilingue, o jogador deve puxar a bexiga, que se encontra embaixo do objeto, e soltar, fazendo esse movimento a bolinha irá ser arremessada para cima e o jogador deve tentar pegar ela novamente com o estilingue.

Foguete Personalizado



Produzido por: Michele S. J. Cuchi, Nadejda M. F. Santos, Fabricia B. R. da Silva, Débora A. M. da Silva e Mariane L. Santana.

Esse jogo deve se iniciar com cada jogador produzindo e enfeitando seu foguete e também o lançador do foguete, que é produzido por duas varetas de churrasco, palito de sorvete, fita adesiva e elástico. O jogador deve encaixar seu foguete no lançador de foguete, puxar o palito de sorvete com o elástico e soltar, quando esse movimento for realizado o foguete é disparado.

Peteca



Produzido por: Michele S. J. Cuchi, Nadejda M. F. Santos, Fabricia B. R. da Silva, Débora A. M. da Silva e Mariane L. Santana.

Esse jogo deve ser produzido por cada jogador, pode também um dos jogadores ter produzidos todos e emprestar para outros jogarem. O objetivo do jogo é bater na peteca e manter ela no alto, pode ser jogado individualmente, como coletivamente, a quantidade de pessoas à escolha de quem irá jogar.

Escutando a Chuva



Produzido por: Michele S. J. Cuchi, Nadejda M. F. Santos, Fabricia B. R. da Silva, Débora A. M. da Silva e Mariane L. Santana.

Esse jogo deve ser produzido com um tubo de PVC, arame e arroz, esses dois objetos ficam dentro do tubo, fica a critério de quem irá utilizar encapar ou não o tubo, deixando a brincadeira mais atrativa e lúdica. O objetivo do jogo é virar esse tudo de um lado para o outro, quando virado o barulho de chuva começa, vai ficando forte e fraco.

Chegada



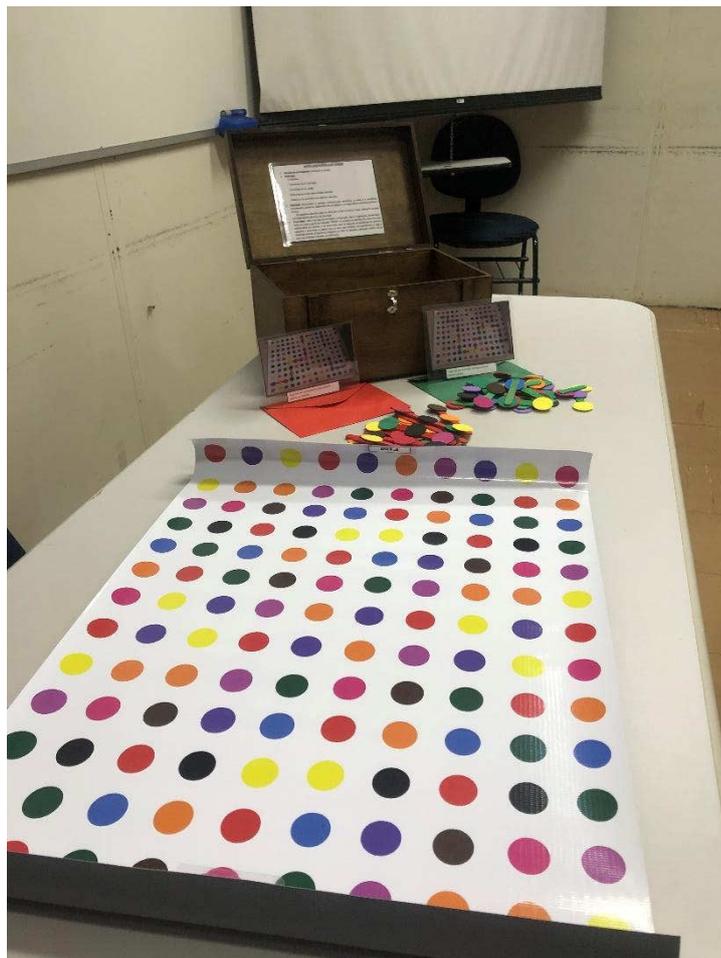
Produzido por: Michele S. J. Cuchi, Nadejda M. F. Santos, Fabricia B. R. da Silva, Débora A. M. da Silva e Mariane L. Santana.

Esse jogo é desenvolvido por diversas maneiras, pode ser jogado por no máximo seis jogadores, cada um escolhendo uma cor. A primeira maneira é jogada com o dado de cores e um dado de números, o jogador joga o dado de cores e depois o de números, a cor que irá andar com a tampinha é a que foi retirada pelo dado de cores e assim sucessivamente, até chegar na última casa, no caso na chegada, lembrando que no caminho há fichas para dificultar ou facilitar a passagem da tampinha.

A segunda maneira, o nível de dificuldade aumenta, o jogo possui três dados, um de cores e dois de números, o jogador deve jogar o dado de cores, para saber quem irá andar e depois os dois dados de números, os números deveram ser resolvidos pelos jogadores com alguma operação matemática (adição, multiplicação, divisão e subtração), essa operação deve ser escolhida antes de iniciar o jogo, o jogador só caminha com a tampinha, se o mesmo acerta a operação matemática.

E a última maneira a ser jogada é utilizando os dois dados, um de cores e um de números e as fichas com as operações a ser realizadas, o jogador deve jogar o dado de cores, depois o de números e sortear uma operação, o mesmo deve responder a operação corretamente, com isso, ele irá avançar com a tampinha para a chegada.

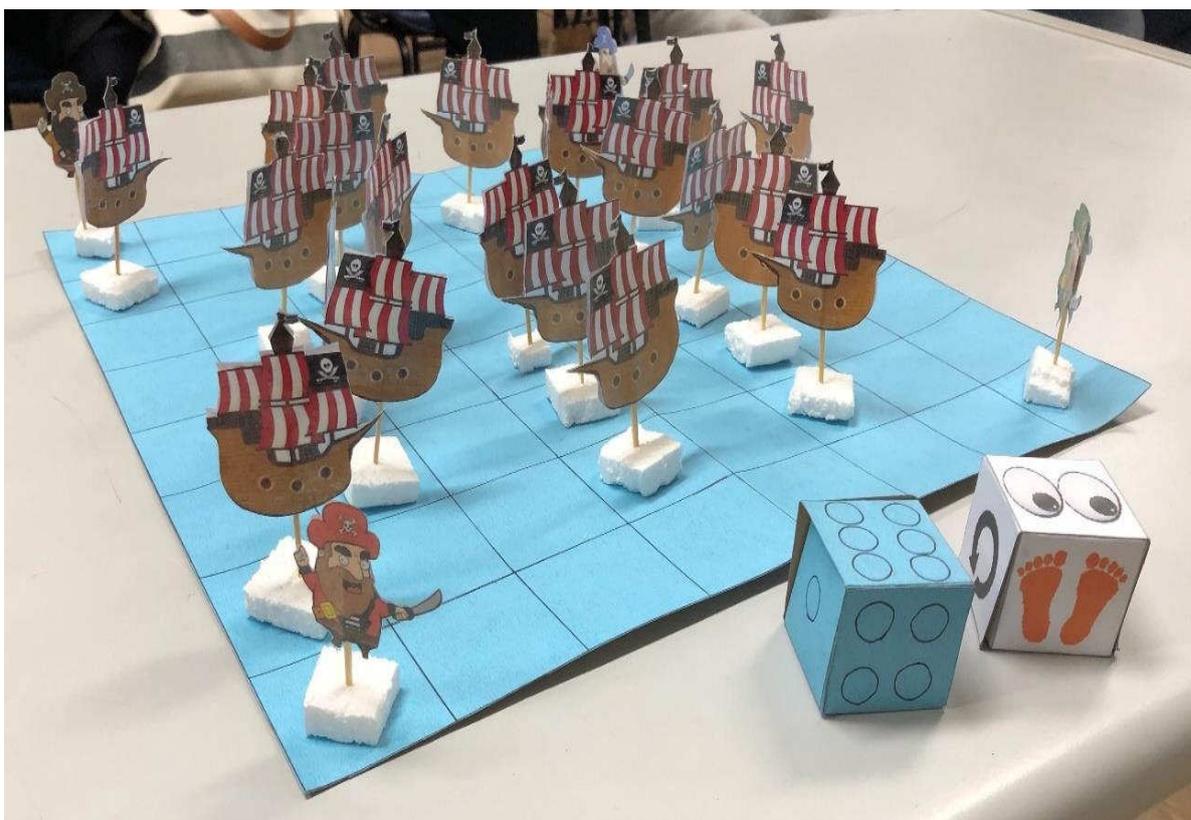
Labirinto das Cores



Produzido por: Suelen Costa, Viviane Magalhães, Tassia Tonetto, Sarah Aiello e Priscila O. Massari.

Esse jogo se inicia quando um mediador indicar que deve se começar a jogar e pode ser jogado individualmente ou em duplas. Para dar continuidade ao caminho a ser percorrido, os jogadores deverão observar todas as sequências de cores que estão presentes no tabuleiro e encontrar os palitos que correspondam as cores das bolinhas do tabuleiro e o jogo termina quando os jogadores chegarem ao “FIM” do tabuleiro, essa palavra está representada no próprio tabuleiro. Os palitos utilizados ficam separados por envelopes, verde e vermelho, cabe ao jogador escolher qual cor irá utilizar, essas duas cores possuem bolinhas para se chegar ao final do tabuleiro e uma representação dentro do envelope de que palitos devem ser usados, essa representação deve ser entregue ao jogador somente no final da partida.

Em Busca das Moedas de Ouro



Produzido por: Milena C. Baradel e Rafaela Dias.

Esse jogo pode ser jogado por no mínimo dois jogadores e no máximo quatro. As peças do jogo são distribuídas entre os jogadores, cada um recebe cinco piratas, da mesma cor, seis navios com moeda, três navios com bomba e dois navios vazios, essas peças devem ser distribuídas pelos jogadores no tabuleiro, a única regra dessa distribuição é que os piratas devem iniciar o jogo em um dos quatro cantos do tabuleiro.

O jogador que iniciar o jogo deve jogar o dado de figuras, que é representado **por olhos**, que indicam que o jogador pode ver embaixo de um dos navios, **por pés**, que mostra que o jogador irá andar com o pirata e a **seta de círculo**, tirando essa imagem o tabuleiro deve ser girado. Ao retirar uma dessas três opções o jogador só irá jogar o dado de números, se o primeiro dado tiver caído na figura dos pés ou a seta de círculo, com isso, o número indicaria quantas casas o pirata pode andar lembrando que só é permitido o pirata andar na vertical ou horizontal, passando entre os navios, ou quantas vezes o tabuleiro deve girar.

Ao andar e se posicionar no mesmo espaço que um navio o jogador deve olhar o que tem nele. Se for moeda, o jogador pega o navio para ele, se for bomba o navio é retirado e o jogador perde seu pirata e deve colocar outro em um dos quatro cantos do tabuleiro. Caso não houver nada, o navio é retirado e o jogo segue.

O jogo é finalizado quando todos os navios forem recolhidos pelos piratas, se por acaso um dos jogadores perder todos os piratas, o jogo continua com os outros jogadores, ao final, quando não houver mais navios no tabuleiro, todos os jogadores devem contar os navios com moedas e ganha quem tiver o maior número de moedas.

Geo Quizz



Produzido por: Anne, Jéssica, Juliana e Marisa.

Esse jogo pode ser jogado por grupos de pessoas, pois é um quizz relacionado ao conhecimento dos estados do Brasil e suas especificidades, na verdade as características de cada região, então um dos jogadores é responsável por fazer o questionamento para os outros jogadores e esses devem responder corretamente a que Estado a dica se refere. Exemplo: o jogador que irá ser o mediador, irá sortear um envelope, esse vai ter a cor da região que irá ser citada, no papel aparece uma dica e a capital, esse mediador vai ler a dica para os demais jogares e as opções de respostas, então os jogadores devem acertar o Estado.

3.3 Importância da consigna

As consignas auxiliam no processo de ensino aprendizagem, pois são utilizadas pelos/as professores/as como uma forma de fazer pedidos para que os alunos possam realizar as tarefas, mas esses pedidos são completos e mostram tudo o que será necessário realizar. Tanto o/a professor/a como a criança terão noção do todo da atividade e não partes picadas que são explicadas pelo/a professor/a aos poucos e que muitas vezes fazem a atividade se tornar desinteressante.

Como afirma Barbosa e Carlberg (2014), “Uma das reclamações de professores/as é a falta de interesse dos alunos; por seu lado, uma das queixas que os alunos mais costumam fazer é referente à falta de sentido de muitas tarefas que lhe são solicitadas” (BARBOSA; CARLBERG, 2014. p. 25).

Os alunos realmente não se interessam pelas atividades ou será que eles não compreendem o real motivo de se estar executando o que foi pedido? Pois em muitos casos os/as professores/as vão informando aos poucos os/as alunos/as ou só falam o que eles acreditam que é necessário para a criança guardando para si todo o resto da informação e explicação da atividade que precisa ser realizada.

A consigna muitas vezes é confundida com enunciado, mas essas duas possuem objetivos um pouco distintos, pois o enunciado é o que deve ser apresentado de determinado produto, sem reflexões, experimentações, trocas entre iguais, já as consignas envolve a disponibilidade total do que é para ser realizado, deixa os alunos escolherem qual o melhor caminho a ser resolvido e as novidades que ocorrem não possuem um engessamento para serem resolvidas, como diferencia Barbosa e Carlberg (2014),

[...] o principal aspecto diferenciador entre esses dois elementos está no fato de a consigna apresentar aos alunos a proposta como um todo, estimulando-os a se organizar e a chegar aos resultados sabendo com que intenção estão sendo esperados (BARBOSA; CARLBERG, 2014. p. 59).

Com isso, todos os/as alunos/as conhecem as intenções e o que as consignas estão desejando que se realize, mas cada um comporta a liberdade de apresentar sua resposta, dessa maneira, as respostas são múltiplas de acordo com cada criança.

Para que o professor/a desenvolva uma consigna é preciso que essa apresente um sentido genético (contexto, histórias e as origens), um sentido éidico (observação da parte e do todo para a realização das tarefas) e um sentido tólico (intenções, aspirações e tarefas que poderão surgir), dessa forma Barbosa e Carlberg (2014) afirmam,

Podemos definir consigna como uma instrução ampliada que, além de explicar o que é para ser realizado, delinea caminhos, apresenta os recursos disponíveis para a realização da tarefa e os objetivos a serem atingidos, deixando, porém, espaço para: a forma de organização da tarefa, as escolhas, a resolução dos conflitos que podem surgir durante a execução da tarefa, a criação e a autoria (BARBOSA; CARLBERG, 2014. p. 38).

A consigna deve em todo momento ser esclarecedora para o aluno, é preciso que ele entenda qual o percurso que deve seguir e em que ponto se deve chegar para que a tarefa seja realizada com segurança e propriedade, dessa forma, no final os alunos irão apresentar quais foram as respostas obtidas.

As consignas dispõem de cinco funções, têm a função de abertura que é utilizada para iniciar um novo assunto, um novo projeto, a função de desenvolvimento para os projetos que já estão em andamento, a função de fechamento que serve para encerrar determinado assunto, a função de organizadora de classe, o/a professor/a pode escolher trabalhar diversos temas e cada grupo estuda um tema específico e depois socializa com o restante dos colegas e a função de avaliação para que se avalie um grupo ou os alunos individualmente.

As consignas podem ser orais ou escritas, basta o/a professor/a analisar qual é a melhor para o que se pretende realizar, nos jogos as consignas são muito utilizadas na chamada da criança para jogar e explorar o que o jogo apresenta e possui de misterioso.

Capítulo IV - Importância do jogo para o desenvolvimento da criança

No presente capítulo será abordada a teoria do desenvolvimento intelectual de Jean Piaget, as características e os jogos que cada fase mais utiliza e como a inteligência se constrói progressivamente. Além, das dificuldades e dúvidas que os/as professores/as enfrentam em acrescentar os jogos em suas práticas, e também, os benefícios e objetivos da utilização dos jogos para o desenvolvimento infantil.

4.1 Teorias do desenvolvimento de Piaget

O desenvolvimento intelectual, para Piaget, é dividido em estágios, são eles: o sensório motor (0 a 2 anos), o pré-operatório (2 a 7 anos), operatório concreto (7 a 11 anos) e o operatório formal (a partir de 12 anos). Esses estágios são, característicos do desenvolvimento da inteligência da espécie humana. A sequência hierárquica desses estágios permanece sempre a mesma, não sendo possível saltar um estágio. O que pode ocorrer é um adiantamento ou atraso no ritmo do desenvolvimento, mas um estágio complementa o outro, pois a criança se desenvolve com esse processo.

A inteligência se constrói progressivamente, isso acontece pela interação entre sujeito e o mundo físico e social, onde se desenvolve. Por essa razão que ocorrem atrasos ou avanços no processo de passagem de um estágio para outro no desenvolvimento intelectual.

O sensório motor acontece no período de zero a dois anos de idade, é nesse estágio que a inteligência prática é construída pela criança, isso ocorre a partir de reflexos que garantem a sobrevivência do bebê. Piaget constatou a existência de seis fases no desenvolvimento da inteligência prática ou sensório-motora.

A primeira fase é marcada pelo exercício e aperfeiçoamento dos reflexos, que ocorre no período de zero a um mês. Os reflexos são ações involuntárias e quando o bebê nasce suas ações começam a acontecer por meio dos reflexos. Como afirma Mantovani de Assis (2010), “pode-se afirmar que o reflexo se consolida e se reforça em virtude do seu próprio funcionamento” (MANTOVANI DE ASSIS, 2010, p.37).

A segunda fase caracteriza-se pelas primeiras adaptações em que na vida dos bebês ocorrem as reações primárias. Essa fase acontece de um a quatro meses de vida. Nessa fase, que começa a acontecer a criação dos hábitos, a criança interage com o seu corpo, visualizando o que lhe agrada e o que não é bom e é nessa fase que a estrutura intermediária entre o reflexo e a inteligência se estabelece.

A terceira fase, dos quatro a oito meses, as reações se tornam secundárias por que agora focalizam os objetos e os processos de interesses se estendem, tendo uma duração maior do que costumava ter. O bebê interage com o meio, reconhece que pode balançar os braços, chacoalhar o brinquedo.

A quarta fase, dos oito aos doze meses, se localiza nas reações secundárias que são aplicadas a novas situações, as ações são diferentes dependendo da situação, em cada uma delas há um objetivo a ser alcançado e também é nessa fase que duas ações são realizadas em conjunto, exemplo, tirar o pano de cima de um objeto desejado e depois pegá-lo. É nessa fase que a criança realiza o primeiro ato inteligente.

A quinta fase é marcada por reações terciárias e a invenção de novos meios por experimentação ativa, acontece dos doze aos dezoito meses. A criança tenta compreender suas ações e não apenas repeti-las, os atos de inteligência são mais complexos, porque implicam a utilização de instrumentos e as condutas típicas que surgem nessa fase são: a posto sobre a do barbante e a da vara. O bebê busca diferentes soluções para uma situação problema, usa de alongamento para a conquista de objetos que estão mais distantes ou mais altos.

A sexta fase, dos dezoito aos vinte e quatro meses, em o ensaio e erro pouco a pouco é abandonado e substituídos pelas combinações mentais, que possibilitam o surgimento de novas invenções. Agora criança consegue representar mentalmente suas ações e antecipar na memória o que pode ser feito e o que poderá resultar.

Os jogos presentes nessa faixa etária são os blocos de construção, os blocos de encaixe, as massinhas, dentre outros.

O estágio pré-operatório acontece dos dois aos sete anos, nele ocorre uma interiorização dos esquemas de ações, que foram construídos anteriormente pela criança, a inteligência representativa está ativa conseguindo diferenciar passado, presente e futuro, a criança é capaz de diferenciar significados e significantes, é possível a representação do objeto mesmo sem ter o mesmo presente.

A imitação está extremamente presente nessa fase, isso sucede principalmente na imitação dos pais e familiares que estão mais presentes na vida da criança, o livro nesse período é uma forma de jogo, então ele precisa estar presente nesse momento do desenvolvimento.

Nesse estágio os jogos que mais aparecem são massa de modelar, quebra-cabeças, miniaturas de utensílios domésticos, bonecas carinhos brincadeiras que utilizam da imaginação da criança, brincadeiras cantadas, faz de conta, entre outros.

O estágio operatório concreto ocorre dos sete aos onze anos, possui como características o aparecimento das noções de conservação, classificação e seriação, cuja construção se inicia no estágio sensório-motor. É nesse estágio que as ações interiorizadas, são coordenadas e se tornam reversíveis, transformando se em operações, que constituem o raciocínio lógico. É nesse estágio que se inicia o jogo de regras.

Os jogos que são utilizados nesse período são: pega, esconde-esconde, quebra-cabeças mais complexos, jogo da memória, cubo mágico, tangran, dentre outros.

O último estágio a ser construído é o operatório formal, que se inicia a partir dos doze anos de idade. Nesse estágio a pessoa é capaz de formular e testar diversas hipóteses, possui capacidade de raciocínio hipotético dedutivo e sistemático, as estruturas formadas anteriormente se tornam mais complexas.

O xadrez, banco imobiliário, raio x, entre outros jogos são característicos desse período.

4.2 Enfrentamentos que os/as professor/as sofrem com a utilização de jogos em suas práticas

As escolas acreditam que os jogos são ferramentas interessantes para ser utilizadas no decorrer das aulas e nas metodologias desenvolvidas em sala de aula, então por que não se coloca em prática todas essas opiniões?

Como já exposto em muitos estudos os/as professores/as e a própria equipe de coordenação não recebem o auxílio e a formação de que precisam para se sentirem confiantes e seguros para utilizar jogos no trabalho pedagógico. Como afirma Lino Macedo (2009),

As estratégias pedagógicas raramente envolvem jogos e, apesar de considerarem interessante ou resultados que observaram quando os estagiários os introduzem com a finalidade de promover a aprendizagem de habilidades ou conteúdos, os professores parecem não compreender a real importância do jogo para a educação e se sentem incapazes de trabalhar com estes" (MACEDO, 2009 , p.25).

O conhecimento ocorre quando o jogo se inicia, esses aspectos podem ser observados, como se pode analisar na citação de Macedo (2009), os/as professores/as veem na prática, como essa ferramenta pode ser utilizada para benefício de todos.

Os/as professores/as em diversas ocasiões duvidam das habilidades dos seus alunos e acreditam que esses não conseguem se interessar por muito tempo em uma mesma atividade, o que dificulta o trabalho pedagógico na visão do docente, que almeja uma sala de aula organizada e silenciosa, esses aspectos são vistos como prioridade e referência de aprendizado.

Tendo em vista os estudos de Selma Wassermann (1990),

Nunca conseguem estar atentas durante muito tempo- é uma espécie de rótulo, que nós inventamos, para explicar por que razão as crianças pequenas não se mostram interessadas em fazer o que nós achamos que elas deveriam fazer (WASSERMANN, 1990, p.14).

Como as crianças aprendem com prazer e confiança? Essa é uma pergunta que deveria ser feita por todas as professoras e professores, as atividades devem interessar, instigar e dar prazer para as crianças, elas precisam gostar do que estão fazendo e a utilização dos jogos em sala de aula

pode ajudar as crianças e os/as professores/as no processo ensino aprendizagem.

Mas é importante que os/as professores/as estejam cientes que a sala de aula é um lugar vivo e que precisa ser explorado, as crianças precisam trocar experiências e saberes, isso às vezes toma tempo, que não é um tempo perdido, mas um ganho riquíssimo de conhecimentos diversos.

Todas as turmas apresentam características próprias e podem na visão dos/das professores/as sair do “controle”, porém é importante refletir e questionar essa palavra, as crianças realmente precisam de controle? Elas não têm a liberdade de trocar saberes e se autocontrolar?

Como afirma Macedo (2009), alguns/as professor/as possuem diversos receios com o trabalho prático, por acreditarem que não conseguiram deixar tudo em ordem dentro da sala de aula,

Embora muitos educadores saibam da importância da atividade lúdica e da atividade diferenciada, poucos as utilizam, justificando que são situações trabalhadoras, geram indisciplina e não é possível realizá-las em uma sala de aula com muitos alunos (MACEDO, 2009, p. 210).

Outro fator que impede o desenvolvimento de jogos em sala é o barulho, que muitas vezes é visto por classes vizinhas como um incômodo. Desse modo, outro impasse surge para o/a professor/a que deseja utilizar jogos com seus alunos, como desenvolver conhecimentos sem atrapalhar a sala ao lado?

É preciso que toda a escola trabalhe em conjunto, que um entenda as necessidades e desejos do outro, o diálogo nesse momento é importante entre os/as professores/as, pois é necessário que uma classe respeite a outra, que a escola trabalhe em conjunto, de maneira democrática, que todos consigam se desenvolver, sem que um atrapalhe o outro. O processo de ensino aprendizagem deve ser construído coletivamente.

Além de que todas os/as professores/as deveriam ter formação e instrução em novas metodologias, terem conhecimentos sobre diversos jogos, como trabalhar com cada um, como deve ser feito para que o jogo realmente seja utilizado de forma eficiente e não só por passa tempo ou modismo.

OS/as professores/as deveriam deixar explícito em suas práticas a importância do trabalho coletivo, das trocas de conhecimentos, para que ocorra um desenvolvimento pleno e não determinar e impor um ambiente autoritário no qual as crianças possuem medo, como afirma Wassermann (1990), “Ao permitir que as crianças façam as suas opções estamos a admitir implicitamente que acreditamos nelas e na sua capacidade de realização efetiva” (WASSERMANN, 1990, p.18).

O/a professor/a no momento dos jogos tem um papel muito presente, pois ela precisa estar atenta a todos os detalhes, “Qualquer professor/a que tenha observado as crianças a brincar, também sabe que o jogo é humanizador” (WASSERMANN, 1990, p.31).

A reflexão sobre a prática é sempre fundamental, nenhum professor/a deve ser fechado para novas experiências, deve-se reinventar a cada dia e a utilização de jogos é um caminho que vai beneficiar ambos os envolvidos, mas não se deve pensar que a introdução dele é fácil, todo novo processo deve ser estudado e muito bem analisado.

É considerável que os/as professores/as não desistam de tentar, por mais que vários obstáculos atrapalhem o caminho, para que consigam ser independentes e para realizar o que acreditam em suas práticas, pois as crianças merecem o melhor que o/a professor/a tem para oferecer, que vai despertar a sua criatividade, desenvolvimento e prazer no momento de aprender, como afirma Wassermann (1990), “O jogo é a nossa maior fonte de criatividade” (WASSERMANN, 1990, p.30).

Os/as professores/as precisam demonstrar quais as suas necessidades e opiniões, pois “Quando os professores fazem aquilo em que acreditam e acreditam naquilo que fazem sentem-se, curiosamente, mais libertos” (WASSERMANN, 1990, p.55).

O desenvolvimento deve ocorrer de forma natural e com o tempo de cada criança, mas é preciso que cada professor/a se sinta livre, não obrigado a seguir regras vindas da coordenação, se sentindo pressionado.

Assim sendo, o professor/a vai trabalhar em sua prática de modo que se sinta confiante e transpareça essa confiança para seus alunos/as, estimulando-os/as a serem confiantes também, e se desenvolverem de forma que eles se sintam felizes.

4.3 Benefícios e objetivos do jogo para o desenvolvimento da criança

A criança desenvolve a interação, a afetividade, inteligência, reconhece a importância de que um ganha e o outro perde, mas isso não quer dizer que um é melhor que o outro, só que foram utilizadas estratégias diferentes.

Com isso, novas estratégias são formadas, é preciso pensar no novo, nas possibilidades, desenvolver a concentração e observação, essas são habilidades que serão desenvolvidas e que irão ajudar em todos os âmbitos, inclusive de sala de aula.

Pensando no desenvolvimento das crianças é preciso que o jogo seja de acordo com cada um, pois para que se entregue e que a ação seja prazerosa e instigante é preciso que a criança consiga jogar o que foi proposto.

Ao considerar esses aspectos a escolha do jogo e o nível de dificuldade não pareça tão fácil, mas que também não se torne impossível, pois são coisas que desmotivam o interesse e a necessidade do pensar e gostar do que se faz.

A criança no momento do jogo não deve permanecer apenas no seu equilíbrio, pois como mostra na teoria de Jean Piaget o desequilíbrio provoca a aquisição de novos conhecimentos, já que é preciso buscar novas estratégias para obter o resultado desejado.

Durante as jogadas é preciso que a observação do/a professor/a esteja presente e que não interfira negativamente, isso mostra que todos estão aprendendo em conjunto, pois o aprender e o ensinar estão relacionados. Como afirma Lino de Macedo (2009),

Em uma situação de jogo, o professor é convidado a aprender a observar, a ficar quieto, mas atento para decidir quando vale a pena intervir, Isto é, favorecer o jogo (as atividades dos sujeitos) e não apenas a falar sobre ele, promover a aprendizagem de procedimentos e não “apenas” ensinar estratégias” (MACEDO, 2009, p.61).

Essa afirmação demonstra o quanto o jogo desenvolve a todos, como a aprendizagem se forma no coletivo, durante o jogo todas as pessoas envolvidas

estão pensando e aprendendo, cada um de acordo com sua individualidade e necessidade, utilizando as estratégias que lhes foram oferecidas e que vão sendo construídas com o passar das rodadas, o jogo oferece a aprendizagem da socialização, do prazer e de aquisição novos conhecimentos.

Como afirma Wassermann (1990) “Enquanto se divertem, diferentes estilos de aprendizagem, diferentes ritmos de aprendizagem e diferentes talentos harmonizam-se de forma natural” (WASSERMANN, 1990, p.38).

O jogo permite que a criança esteja refletindo durante todas as suas ações, que ela não tenha medo de errar, na verdade o erro irá ajudar em novas estratégias e a gerar novos conhecimentos, estimula a criança a aprender de forma prazerosa, fazendo o que ela mais gosta e deseja, que é brincar.

É possível que novas amizades sejam feitas durante um jogo, que os desejos dos jogadores sejam realizados e que por um longo ou curto período ocorra uma quebra entre a realidade e a imaginação, o jogo possibilita diversas opções, como por exemplo o cinema.

Como afirmam Camargo, Scaglia e Carneiro (2005) “[...] o cinema empresta das outras artes o caráter de faz-de-conta e nos traz um profundo alívio. Outras vezes, o cinema vira jogo” (CAMARGO, R; SCAGLIA, A; CARNEIRO, K. 2005, p. 2).

A utilização dos filmes em sala de aula pode influenciar o desenvolvimento das crianças e a exposição de diferentes formas de jogar, é possível trabalhar todos os recursos, fazer com que a criança se sinta bem e observe que está aprendendo com diferentes formatos de jogos.

Durante toda a infância e também no processo de desenvolvimento para a vida adulta o jogo está presente, esse é mais intenso e mais apreciado pela primeira infância, mas muitas vezes não é entendido pelos adultos, como afirma Piaget,

A criança consagra certamente a maior parte de seu tempo a brincar, ao menos na medida em que não é impedida pelas suas obrigações escolares ou familiares, trata-se de um bem, para seu equilíbrio atual e futuro, ou um mal a deplorar e a corrigir? (PIAGET, 2003, p.1).

Os adultos muitas vezes não entendem o porquê das brincadeiras, mas isso pode acontecer por eles não possuírem tempo e muitas vezes terem vergonha de praticarem diferentes tipos de jogos, com isso, depositam nas crianças a repreensão, mas esses devem analisar o quanto o jogo é positivo e auxilia de diferentes maneiras.

Os jogos não devem ser só estimulados em um ou outro ambiente, mas deve ocorrer uma união de ambos os espaços, a casa de cada criança, a escola, os centros recreativos, a casa de familiares, é preciso que todos estejam interligados e lutando por um único objetivo, o desenvolvimento pleno da criança, que irá se transformar em adultos.

Considerações finais

Com base nos estudos que foram realizados até o presente momento, a utilização dos jogos são causa de muitas dúvidas, questionamentos e alegrias, pois entender e utilizar os jogos de modo correto não é uma tarefa tão simples como parece, pois eles, assim como todas as outras atividades escolares, necessitam de concentração, esforço e disponibilidade dos jogadores.

Jean Piaget apresentou em diversos estudos a importância de se trabalhar com os jogos nas práticas pedagógicas, para que esses pudessem, de certa forma, contribuir positivamente para o aprendizado mútuo de professores/as e alunos/as, para que ocorra trocas entre de conhecimentos entre os pares e entre estes e os adultos.

Os jogos sempre estiveram presentes na sociedade, por essa razão muitas pessoas acreditam que eles não são capazes de estimular o desenvolvimento pleno, pois causam prazer e alegria em quem o está praticando, mas essa afirmação se torna falha, ao analisarmos estudos que comprovam as potencialidades causadas através dos jogos.

As escolas tradicionais e conservadoras, acreditam que utilizando de jogos dentro das salas de aulas, as crianças iriam sair do “controle”, não sendo possível a realização de pensamentos e desenvolvimento, mas na verdade esse fator deve ser trabalhado, pensado e questionado, pois as crianças iriam estar felizes e aprendendo de forma lúdica, então esse possível barulho não é de bagunça e sim de conversa e trocas de saberes, não prejudicando nenhuma criança, mas promovendo seu aprendizado de forma alegre.

Assim sendo, acredito que os jogos promovem interações e motivações positivas, possibilitando que os alunos sintam maior prazer e alegria nas propostas, contribuindo de maneira eficiente para o desenvolvimento infantil. Vale ressaltar que, os jogos, além de promover e respeitar a ludicidade, o interesse da criança, também, contempla os conteúdos escolares.

Os estudos realizados confirmam que por meio de experiências lúdicas, as crianças usam uma série de habilidades ao mesmo tempo, por isso, os jogos quando bem planejados, incentivam o pleno desenvolvimento, por exemplo, as

crianças aprendem a estabelecer vínculos com outras pessoas, a compartilhar, negociar e resolver conflitos em experiências divertidas.

Assim como qualquer outra atividade, os jogos provocam desequilíbrios, que por sua vez, podem vir a reestruturar estratégias, isto é, forçam a modificação das próprias estruturas intelectuais a partir das diferentes hipóteses e questionamentos, o que assessoria na obtenção, desenvolvimento e fixação de novos e antigos conhecimentos, porque são com os erros que se cria e se pensa em novas possibilidades, dessa forma, o erro contribui para o aprendizado futuro.

Como afirma Piaget (2003), “deixar as crianças jogarem, é então uma higiene mental, tão proveitosa e fácil como deixá-las respirar ar puro é uma higiene física” (PIAGET, 2003, p. 4).

Além de todo o desenvolvimento da inteligência de conteúdos exigidos pela escola e sociedade, os jogos propiciam o desenvolvimento da afetividade, da capacidade de pensar em diversas estratégias, a socialização com outras pessoas, a criação de novas amizades, a paciência, dentre outros aspectos que fazem parte da vida humana e que precisam de certa forma se desenvolver.

Mas o jogo deve ser tratado com respeito, pois não é utilizar de qualquer jogo e qualquer momento/espço que esse vai ser capaz de ajudar no processo de aprendizagem, o jogo deve ser sustentado como algo “sério”, não distribuído para a substituição de algum/a professor/a ou tempo livre do cotidiano escolar.

Acredito que cada vez mais os jogos devem ser exaltados e distribuídos, que eles devem ser passados de geração e geração, respeitados, valorizados e que ocorra diversos estudos, para que dessa forma, seja possível entender cada vez mais suas características, como deve ser realmente utilizado e também em que âmbitos eles mais contribuem.

Jogar é promover alegria, ensinamentos, prazer, um ato que todas as pessoas deveriam concretizar em suas vidas.

Referências bibliográficas

ASSIS, Mucio C. MANTOVANI DE ASSIS, Orly Z. M. **PROEPRE: fundamentos teóricos e prática pedagógica para a educação infantil**. Campinas – SP: Gráfica FE; IDB, 2010.

ASSIS, Mucio C. **Educação e Prazer**. Mucio Camargo de Assis (trad.). In: Transformando a prática em sala de aula. Projeto Formação Continuada de Profissionais do Ensino Fundamental. Mogi Guaçu, SP, 2002.

BARBOSA, Laura M. S; CARLBERG, Simone. **O que são consignas?** Contribuições para o fazer pedagógico e psicopedagógico. Editora intersaberes. 2014.

BRENELLI, Rosely P. **Intervenção Pedagógica, via jogos quilles e cilada, para favorecer a construção de estruturas operatórias e noções de aritméticas em crianças com dificuldade de aprendizagem**. 1993. 361p. Tese (doutorado). Universidade Estadual de Campinas, Campinas-SP, 1993.

BRENELLI, Rosely P. **O equilíbrio entre qualidade e quantidade no jogo Bhaga Chal: Reflexões para educação e cidadania**. DEPE- FE- UNICAMP. In: Educação e Cidadania. XXII Encontro Nacional de Professores do PROEPRE- Programa de Educação Infantil e Ensino Fundamental. Orgs: Mucio C de Assis; Orly Z Mantovani de Assis. Águas de Lindóia- SP, 2005.

CAMARGO, Ricardo L.; SCAGLIA, Alcides. J.; CARNEIRO, Kleber. Tuxen. **O jogo como espaço de transcendência: uma análise dos filmes “A vida é bela” e “Um estranho no ninho” a partir da teoria do jogo**. In: Educação e Cidadania. XXII Encontro Nacional de Professores do PROEPRE - Programa de Educação Infantil e Ensino Fundamental. Orgs: Mucio C de Assis; Orly Z Mantovani de Assis. Águas de Lindóia- SP, 2005.

FURTADO, Valéria Q; OLIVEIRA, Gislene C. **O uso do jogo como estratégia de aprendizagem.** In: Educação e Cidadania. XXII Encontro Nacional de Professores do PROEPRE - Programa de Educação Infantil e Ensino Fundamental. Orgs: Mucio C de Assis; Orly Z Mantovani de Assis. Águas de Lindóia- SP, 2005.

MACEDO, Lino D. **Jogos, Psicologia e Educação: Teoria e pesquisa.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 2009.

MANTOVANI DE ASSIS, Orly Z. M de. e ASSIS, Múcio Camargo (Orgs.) **PROEPRE: Fundamentos teóricos e prática pedagógica para a educação infantil.** Campinas/SP: Graf. FE; Book Editora – 2010.

PIAGET, Jean A. **A formação do símbolo na criança. Imitação, jogo, sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro, LTC, 1964.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação.** 11.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

KIMURA, Cécilia F. K. **O jogo como ferramenta no trabalho com números negativos: um estudo sob a perspectiva da epistemologia genética de Jean Piaget.** 2005. 262p. Tese (doutorado). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

WASSERMANN, Selma. **Brincadeiras sérias na escola primária.** 1.ed. Lisboa, PT: Horizontes Pedagógicos, Instituto Piaget, 1990.

ZAIA, L. L. **O jogo e a higiene mental da criança.** In: PROEPRE 20 anos, Encontro Nacional de Professores. LPG/FE UNICAMP. Águas de Lindóia - SP, 2003.