

Data de aceite: 04/06/2025

JOGOS: UMA METODOLOGIA ATIVA DE APRENDIZAGEM UTILIZADA NA DOCÊNCIA EM EDUCAÇÃO INFANTIL

Jéssica Bugança

Bacharel em Psicologia pela Universidade de Passo Fundo; Graduada em Pedagogia pela Faculdade ANHANGUERA e Pós Graduada em Psicopedagogia Clínica e Institucional e Pós Graduada em Avaliações Psicológicas pela FAMESP – Faculdade Metropolitana do Estado de São Paulo

Fabiana da Costa Barbosa

Graduada em Licenciatura de Pedagogia pela FAEL; Pós-graduada em Psicopedagogia na Educação Especial pela FAEL; Pós-graduação em Novas Tecnologias aplicadas a Educação pela FACUVALE

Lilaine Deuner

Graduação em Pedagogia pela Faculdade IDEAU; Pós-graduação em Psicopedagogia Clínica e Institucional pela Faculdade IDEAU (em andamento); Pós-graduação em Educação Especial pela FAVENI

Todo o conteúdo desta revista está licenciado sob a Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).



Rosemari Antunes França

Graduada em Pedagogia – Licenciatura pelo Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSul) – Campus Passo Fundo/RS; Pós-graduação em Educação: Espaços e Possibilidades para a Educação Continuada (em andamento) pelo Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSul) – Campus Pelotas/RS; Pós-graduação em Educação Inclusiva (em andamento), Educaminas – Modalidade EAD; Pós-graduação em Tecnologias Digitais e Inovação na Educação (em andamento) Educaminas – Modalidade EAD

Marilene Moraes Silveira

Graduada em Administração de Empresas- FABE- Faculdade da Associação Brasileira de Educação, Campus Marau/RS; Graduada em Licenciatura Pedagogia - Unipampa/RS (em andamento); Pós-graduada em Educação: Espaços e Possibilidades para a Educação Continuada - EAD- Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSul) – Campus Pelotas/RS; Pós-graduanda em Educação Profissional e Tecnológica - EAD - IFFAR Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Farroupilha (em andamento)

Janice Machado de Camargo

Graduação em Licenciatura em Pedagogia pela UNIFAEL - Marau/RS; Pós graduação em Psicopedagogia Institucional e clínica – FACUMINAS; Pós-graduação em Pedagogia Digital e Inovações Tecnológicas - FACUMINAS e Pós-graduação em Neurociências Aplicada a Aprendizagem – FACUMINAS

Ivanir Miranda

Graduação em licenciatura em Pedagogia (em andamento) Unifael - Marau/RS

Raquel Daniel Formagini

Curso Técnico em enfermagem pela Universidade de Passo Fundo - UPF; Graduação em Pedagogia/Licenciatura - Unopar Anhanguera (em andamento); Pós graduação em AEE - Atendimento Educacional Especializado, Pós-graduação em Tecnologia da educação, Pós-graduação em Psicopedagogia com ênfase em diagnóstico e Pós-graduação em Educação especial e musical (todas em andamento) pela EDUCAMINAS

Lucia Adriana Rodrigues Cabreira

Graduação em Licenciatura em Pedagogia - Unopar Anhanguera (em andamento); Pós-graduação em AEE - Atendimento Educacional Especializado (em andamento) e Pós Graduação em Ludicidade Aplicada à Educação (em andamento) – ambas pela EDUCAMINAS

INTRODUÇÃO

Seguindo um dos princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) — documento que regula e guia o currículo da educação básica no País —, que é o aluno como protagonista do seu processo de aprendizagem, as metodologias ativas são uma maneira atual de pensar o ensino tradicional.

Esse modelo metodológico apresenta um contraponto importante à postura passiva que coube aos alunos por muito tempo. Paulo Freire criticava o velho modelo de educação bancária, aquela em que o professor vê o aluno como um banco no qual deposita o conhecimento. Já as metodologias ativas propõem uma aprendizagem mais ativa e significativa para o aluno, possibilitando a reflexão e o interesse em seu próprio desenvolvimento.

Tendo em vista a relevância do assunto, é importante também ressaltar a necessidade do professor em sala de aula, pois em nenhum momento as metodologias ativas reduzirão sua importância. Ao contrário, o que acontece é que o professor passa a atuar de modo mais estratégico e pensante, agindo como um mediador e facilitador entre o conhecimento e o estudante. Também, o seu papel se torna ainda mais ativo, pois é ele que estimulará a curiosidade e o engajamento do aluno.

A aprendizagem ativa estimula redes cognitivas e sensoriais do cérebro, e isso ajuda no processo de armazenamento das novas informações. Ainda, a aprendizagem é mais efetiva quando as crianças participam. Tomemos como exemplo os estímulos empíricos iniciais da infância.

Portanto, ela conta com abordagens que focam no desenvolvimento das habilidades que exigem pensamento crítico e criativo. As atividades tendem a explorar os conceitos aprendidos dentro de aplicações práticas, permitindo que o aluno desenvolva estratégias próprias para o processo de aprendizagem.

Assim, tendo como foco a docência na educação infantil diante do uso de jogos como uma metodologia ativa, sabendo que o século XXI exige o desenvolvimento de habilidades específicas para que a criança se torne um adulto autônomo, o sistema educacional precisa se adequar para que as gerações futuras sejam capazes de enfrentar as diversidades da vida.

Diante do exposto, a proposta de tema para este projeto é Jogos: Uma Metodologia Ativa De Aprendizagem Utilizada na Docência em Educação Infantil.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

Manter o foco no desenvolvimento da proatividade dos pequenos e permitir a exposição deles aos problemas mais complexos, para que tomem decisões e aprendam a aplicar os conceitos em sala de aula e em outras instâncias.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Encorajar o uso e a conservação de jogos tradicionais;
- Por termo à exploração das brincadeiras infantis através da manipulação da publicidade, acabar com a produção e a venda de brinquedos de guerra de jogos violentos de destruição;
- Proporcionar a todas as crianças bons materiais lúdicos, sobretudo para as que têm necessidades especiais, através da pesquisa e cooperação com serviços da comunidade como grupos de animação para crianças em idade pré-escolar, bibliotecas e veículos de animação itinerantes de brinquedos;
- Participar de modo colaborativo das atividades;
- Trabalhar entre pares e times;
- Aplicar conceitos em situações reais do mundo.

PROBLEMATIZAÇÃO

Qual a função do professor perante o lúdico? Um expectador? Ou é aquele que fará o espetáculo acontecer?

Brougère (1998, p. 122) cita “como, pois, conciliar essa necessidade de jogar que é irresistível no ser humano com a educação que deve dar-lhe? Muito simples: fazendo do jogo o meio de educar o aluno”.

A intenção, segundo Moura (1991), parte do professor, sendo estabelecida segundo seu plano de ensino que esteja vinculado a um projeto pedagógico da escola, como um todo. O objetivo do jogo é definido pelo educador através de sua proposta de desencadeamento da atividade de jogo, que pode ser o de construir um novo conceito ou aplicar um já desenvolvido. Assim sendo, um mesmo jogo pode ser utilizado, num determinado contexto, como construtor de conceitos e, num outro contexto, como aplicador ou fixador de conceitos. Cabe ao professor determinar o objetivo de sua ação, pela escolha e determinação do momento apropriado para o jogo. Neste sentido, o jogo transposto para o ensino passa a ser definido como jogo pedagógico.

Através dos jogos e brincadeiras, as crianças se preparam para a vida adulta, e sabemos o quanto é necessário ensinar e aprender a conviver, uns com os outros, na sociedade, pois as brincadeiras tem um grande poder educativo. Para isso, é preciso criar uma pedagogia baseada no respeito, ajuda mútua, cooperação e no amor, os seres humanos precisam de alegria para viver com plenitude (SOLER 2005).

Conforme as orientações dos novos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's, MEC, 1998, p.47), as atividades com jogos podem representar um importante recurso pedagógico, já que:

“Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações”

Além disso, nos PCN's existe a defesa de que os jogos podem contribuir na formação de atitudes – construção de uma atitude positiva perante os erros, na socialização (decisões tomadas em grupo), enfrentar desafios, desenvolvimento da crítica, da intuição, da criação de estratégias e dos processos psicológicos básicos.

Muitas vezes os educadores tentam utilizar jogos em sala de aula sem, no entanto, entender como dar encaminhamento ao trabalho, depois do jogo em si. Também, nem sempre dispõem de subsídios que os auxiliem a explorar as possibilidades dos jogos e avaliar os efeitos dos mesmos em relação ao processo ensino-aprendizagem. A grande maioria ainda vem desenvolvendo as atividades com jogos espontaneamente, isto é, com um fim em si mesmo, “o jogo pelo jogo”, ou imaginando privilegiar o caráter apenas motivacional.

A mediação do docente com seu aluno na hora do jogo é muito importante e deve ser feita no momento certo. Assim o aluno assimilará melhor o conteúdo trabalhado, poderá vivenciar, descobrir, criar e recriar regras.

Conforme Spodek e Saracho (1998) pode haver dois modos de mediação por parte do professor durante o jogo ou brincadeira: o participativo e o dirigido. Sendo que no modo participativo a mediação visa à aprendizagem incidental, ao encontrar um problema os alunos tentam, junto com o professor, encontrar a solução. Já no modo dirigido o professor utiliza o lúdico para inserir a aprendizagem dos conteúdos e dirigir as atividades para situações lúdicas.

Independente dos modos de mediação o professor precisa ter em mente que o lúdico deve ser encarado com muita seriedade, ou seja, o professor que irá utilizar o lúdico em suas aulas deve saber planejar, organizar o ambiente e os materiais e ter consciência da funcionalidade motivadora do lúdico e sua contribuição no desenvolvimento de seus alunos. O professor não deve utilizar o lúdico para preencher o tempo livre após uma explicação ou avaliação e sim utilizá-lo como fim pedagógico.

Conforme Dohme (2003), a partir daí o aluno passa a ver o professor de uma forma mais próxima, não é o adulto que espera dele um comportamento sério que o faça compreender as “coisas difíceis” que eles estão ensinando. Mas é o adulto que de forma leve e alegre entra no “mundo da criança” para transmitir aquilo que sabe.

Dessa forma, atividades lúdicas, entre elas os jogos, quando bem orientadas, tem ação preventiva e terapêutica, criando associações emocionais agradáveis que favorecem a autoestima, os laços de companheirismo e a aprendizagem, por produzirem equilíbrio entre as exigências e o prazer.

Professores são os profissionais preparados para auxiliar o aluno em seu processo de aprendizagem, selecionando e organizando as informações e direcionando as atividades escolares. Entretanto, suas vivências anteriores, pessoais e como alunos, sustentam sua ação docente.

Ao utilizar o lúdico em sala, o professor precisa ter a consciência de que o mesmo pode dar ou não os resultados esperados, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores, os quais irão variar de acordo com o grupo, cabendo ao professor adaptar conforme o grupo com o qual pretende trabalhar, para que isso ocorra com sucesso é necessário que o professor esteja capacitado, e, sobretudo, consciente de que atividades e

experiências alternativas, como o lúdico, promovem a aprendizagem no aluno. Conforme aponta Carneiro (2011), “falta preparo aos profissionais que atuam no mercado, mas acima de tudo, falta disponibilidade para mudar”.

O presente trabalho visa contribuir com outros educadores, demonstrando o quanto o lúdico na sala de aula pode promover o desenvolvimento de habilidades como: autonomia, cooperação, descoberta e raciocínio, pois o brincar é um instrumento de aprendizagem e parte do processo educativo da criança.

Para este estudo proponho a seguinte questão: como o jogo no contexto lúdico da sala de aula pode contrapor a resistência dos professores em adotá-lo em seus planejamentos educativos, utilizando-os apenas como recreação informal e promover aprendizagem das crianças inseridas na Pré Escola II da Educação Infantil?

Segundo Vygotsky (1991), durante a pré-escola ou em idade escolar, as habilidades conceituais da criança são ampliadas a partir do brinquedo, do jogo, e, portanto, do uso da imaginação. Segundo ele, ao brincar, a criança está sempre acima da própria idade, acima de seu comportamento diário, maior do que é na realidade. Assim sendo, quando a criança imita os mais velhos em suas atividades culturalmente e/ou socialmente padronizadas, ela gera oportunidades para o seu próprio desenvolvimento intelectual.

Sendo assim o jogo lúdico é uma atividade que tem valor educacional intrínseco. Leif (1978), diz que “jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa”.

REFERENCIAL TEÓRICO

Os pequenos estão deixando pais e professores com cabelos em pé. Afinal, foi-se o tempo que lápis de cor e folhas de papel eram capazes de prender a atenção de uma criança por horas. Eles podem até se entreter, mas logo vão procurar uma outra atividade: os eletrônicos. E as discussões não param: horas de tela, regras, inconveniências, medos... ufa. Mas a verdade é que a tecnologia, a internet e todos seus benefícios vieram para ficar (e isso não é uma ameaça!).

Percebe-se que as mudanças na sociedade do século XXI, têm impactado significativamente o modelo de ensino, a partir deste pressuposto é possível deduzir a necessidade de transformação nesse cenário ainda com viés tradicionalista. Para Castanho (2000)

no ambiente escolar convencional mesmo os bons professores trabalham na perspectiva de transmissão de conhecimento, o que é aceito ou até esperando pelos alunos. Pautam sua prática em suas próprias vivências como alunos, repetindo as experiências que consideram positivas e evitando as negativas, acarretando assim um ciclo de reprodução. Alguns professores podem até apresentar bem o conteúdo, mas desconhecem procedimentos que levariam os alunos a desenvolverem autonomia intelectual e administrarem sua própria aprendizagem. (Castanho, 2000, p. 81).

A educação formal e tradicionalista, precisa abrir espaço para uma educação que busque atender às necessidades educacionais dos sujeitos, que estão além da transmissão de conteúdo, uma educação que se preocupe com a apropriação do conhecimento, para que então ocorram transformações tanto educacionais quanto sociais.

A aplicação das Metodologias Ativas de Aprendizagem, se apresenta como uma proposta inovadora para o ensino, de forma específica, por ter como principal característica o aluno como protagonista da aprendizagem. O

uso dessas metodologias propõe desenvolver tanto cognitivo quanto sócio emocional, aliados a autonomia, proatividade, trabalho em equipe, resolução de problemas, autoestima.

Para Oliveira (2009)

Ensinar e aprender estão sendo desafiados como nunca antes. Há informações demais, múltiplas fontes, visões diferentes de mundo. Educar hoje é mais complexo porque a sociedade também é mais complexa e também o são as competências necessárias [...]. Precisamos repensar todo o processo, reaprender a ensinar, a estar com os alunos, a orientar atividades, a definir o que vale a pena fazer para aprender, juntos ou separados. (Oliveira, 2009, p.01).

É válido que o professor busque e conheça diversas metodologias de ensino, para construção de uma aprendizagem significativa que contribua para formação integral, emancipatória do aluno. E as Metodologias Ativas vêm ao encontro desses anseios, pois ela coloca o aluno no centro da ação, sua aplicação é integrada, ou seja, vai além dos conteúdos abordados.

As escolas que nos mostram mais caminhos estão mudando para um modelo mais centrado em aprender ativamente com problemas reais, desafios relevantes, jogos, atividades e leituras, valores fundamentais, combinando tempos individuais e tempos coletivos; projetos pessoais de vida e de aprendizagem e projetos em grupo. Isso exige uma mudança de configuração do currículo, da participação dos professores, da organização das atividades didáticas, da organização dos espaços e tempos.

A aprendizagem é mais significativa quando motivamos os alunos intimamente, quando eles acham sentido nas atividades que propomos, quando consultamos suas motivações profundas, quando se engajam em projetos em que trazem contribuições, quando há diálogo sobre as atividades e a forma de realizá-las.

Além da mobilidade, há avanços nas ciências cognitivas: aprendemos de formas diferentes em ritmos diferentes e temos ferramentas mais adequadas para monitorar esses avanços. Podemos oferecer propostas mais personalizadas, monitorando-as, avaliando-as em tempo real, o que não era possível na educação mais massiva ou convencional.

A personalização (aprendizagem adaptada aos ritmos e necessidades de cada pessoa) é cada vez mais importante e viável. Cada estudante, de forma mais direta ou indireta, procura respostas para suas inquietações mais profundas e as pode relacionar com seu projeto de vida e sua visão de futuro. É importante aprender a relacionar melhor o que está disperso, a aprofundar as informações relevantes, a tecer costuras mais complexas, a navegar entre as muitas redes, grupos e ideias com as quais convivemos. Num mundo tão agitado, de múltiplas linguagens, telas e efervescências aprender a desenvolver roteiros individualizados de acordo com as necessidades e expectativas é cada vez mais importante e viável.

Trabalhar com desafios hoje é mais complexo, porque cada um dos alunos envolvidos tem expectativas diferentes, motivações diferentes, atitudes diferentes diante da vida. O educador precisa descobrir quais são as motivações profundas de cada um, o que o mobiliza mais para aprender, os percursos mais adequados para sua situação e combinar atividades grupais e pessoais de aprendizagem cooperativa e competitiva, de aprendizagem tutorada e autônoma, com tecnologias próximas da vida dos alunos. E isso exige mediadores muito experientes e preparados.

Os professores podem utilizar a tecnologia em suas disciplinas ou áreas de atuação, incentivando os alunos a serem produtores e não só receptores. Podem disponibilizar os conteúdos (ao menos, uma parte deles) em ambientes virtuais de aprendizagem, para sentirem-se livres da tarefa monótona, repetitiva,

cansativa e pouco produtiva de falar e escrever os mesmos assuntos para diversas turmas e concentrar-se em atividades mais criativas e estimulantes, como as de orientação, tirar dúvidas, aprofundar as informações básicas adquiridas e contextualizá-las. As tecnologias nos libertam das tarefas mais penosas – as repetitivas – e nos permitem concentrar-nos nas atividades mais criativas, produtivas e fascinantes.

Sozinhos vamos até um certo ponto; juntos, vamos além. Essa interconexão entre a aprendizagem pessoal e a colaborativa, num movimento contínuo e ritmado, nos ajuda a avançar muito além do que o faríamos sozinhos ou só em grupos. Os projetos pedagógicos inovadores conciliam, na organização curricular, espaços, tempos e projetos que equilibram a comunicação pessoal e colaborativa, presencial e online e que, sob orientação de um orientador, nos levam a um patamar mais elevado de síntese e de novas habilidades.

Ao se retratar da educação infantil, para obter uma aprendizagem significativa é necessário despertar na criança seu interesse e sua curiosidade por aquilo que se quer ensinar a ela, sendo necessário fazer uso de recursos pelos quais elas possam se sentir envolvidas. Conforme Piaget (1978, p.81) “A brincadeira favorece a autoestima das crianças auxiliando a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa, contribuindo para a interiorização de determinado modelo adulto”. Portanto, é de suma relevância para o bom desempenho de sua autonomia e identidade, sabemos que para crianças uma simples brincadeira sempre está presente na maior parte de suas interações e o docente precisa estar atento para que essa interação ocorra e possa entender e respeitar todas as manifestações delas.

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (Almeida, 2000, p. 63)

É essencial que esse profissional esteja preparado para fazer essa mediação entre o objeto de estudo e a informação a ser absorvida pelas crianças. O lúdico não pode ser apenas lúdico, é importante que exista base em tudo o que se propõe para as crianças, nesse caso as brincadeiras de cada criança precisam ter seu tempo respeitado, pois elas não aprendem da mesma forma e no mesmo tempo. Por isso, é importante levar em consideração o ambiente social ao qual elas estão inseridas. Conforme a BNCC, “A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças”.

Ao observar as interações e as brincadeiras entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (BRASIL 2017, p.35). Isso confirma que a brincadeira está atrelada ao dia a dia das crianças e que a aprendizagem relacionada a elas se torna mais proveitosa e prazerosa. A BNCC diz que a brincadeira potencializa e estimula a formação das crianças em suas interações como um todo.

A criança brinca para conhecer a si própria e aos outros em suas relações recíprocas, para aprender as normas sociais de comportamento, os hábitos determinados pela cultura, para conhecer os objetivos em seu contexto, ou seja, o uso cultural dos objetos, para desenvolver a linguagem e a narrativa, para trabalhar com o imaginário, para conhecer os eventos e fenômenos que ocorrem a sua volta (KISHIMOTO, 1994, p.19).

Sabe-se que a Base Nacional Comum Curricular é um documento normativo que define as aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver nas etapas e modalidades da educação básica. Fundamentada nas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) e também na lei nº 9.394/96 (LDB) em seu artigo Art. 29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade em seu aspecto escolar.

Na educação infantil o desenvolvimento e a aprendizagem se dão por meio de brincadeiras e interações. E a BNCC vem reforçando isso quando revela em sua estrutura, organizada em seis direitos de aprendizagem que estão relacionados com as dez competências gerais da base, o “direito de brincar”.

Quando afirma que:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BRASIL, 2017, p. 36).

Os aprendizes da atualidade são indivíduos que têm acesso a uns cem números de informações. Portanto, para que sejam motivados e seduzidos a participar de seu desenvolvimento escolar é crucial para os docentes tentar entendê-los e investir em um modelo pedagógico que lhes permita empreender uma forma de ensinar e aprender de modo coletivo, participativo e desafiador, que provoque o senso crítico, criativo em ambos os atores do processo.

É importante que os responsáveis pelos estudantes compreendam os objetivos das metodologias ativas e aprendam a lidar com os

recursos tecnológicos disponíveis. Isso é essencial para que seja mantida a sinergia entre a família e a escola, visando a um diálogo transparente e positivo diante das novas necessidades que o projeto educacional vai impor.

A aprendizagem significativa é aquela que possibilita a construção do sujeito. Para tanto, o conhecimento é construído e reconstruído dialeticamente pelos educadores e aprendizes e, a partir dessa reconstrução, o estudante desenvolve competências que o torne autônomo, questionador e consciente da necessidade de um constante aprendizado, que está sempre inacabado.

Na construção da aprendizagem, o educador é o responsável pelo engajamento do aluno, assumindo o papel de designer de experiências cognitivas, estéticas, sociais e pessoais. Cabe a ele a condução da formação de competências e a colaboração no processo para que o estudante aprenda a aprender. Diante de interesses e necessidades, o educador se torna mediador e procura instigar o aprendiz à pesquisa e ao desenvolvimento de uma visão crítica, por meio de formulação de problemas e hipóteses. Nesse processo, cabe ao estudante ser protagonista da sua aprendizagem.

Quando falamos de autonomia para aprender, entendemos por autonomia a capacidade do indivíduo em desenvolver a sua própria aprendizagem por meio da construção interdependente entre pares e com consciência sobre os seus objetivos e estratégias de ação. Conforme explica Vygotsky, um dos estudiosos de referência em desenvolvimento da aprendizagem, a autonomia plena, denominada por ele como “zona real”, é o processo que conseguimos realizar por conta própria, e a “zona potencial” é quando o nosso nível de autonomia é bastante baixo e só conseguimos realizar o processo com a mediação de alguém. A diferença entre essas zonas, chamada de “zona proximal”, é o potencial de desenvolvimento de autonomia, a ser trabalhado no processo de aprendi-

zagem. Sendo assim, a autonomia para aprender continuamente é conquistada ao longo do tempo, a partir de sucessivos aprendizados. Ela será fruto de diferentes estratégias didáticas intencionais e sistematizadas que propiciarão o desenvolvimento das competências essenciais para este fim.

Para aprender ao longo da vida com autonomia, é preciso saber construir conhecimento, individualmente e de forma colaborativa. A construção do conhecimento está associada ao processo de acesso à informação e à sua significação subjetiva, ou seja, o aprendiz transforma a informação em algo que faça sentido para ele, a partir do “diálogo” com seus conhecimentos prévios, suas emoções e sua maturidade cognitiva de processamento. O conhecimento é algo pessoal e quanto mais conhecimento crítico, maior a possibilidade de ampliação de conhecimentos.

Quando trabalhamos com metodologias ativas – colaborativas e cooperativas (collaborative and cooperative learning) –, que integram o grupo de técnicas Inquiry-Based Learning (IBL) e que tem suas raízes na visão de Vygotsky, de que existe uma natureza social inerente ao processo de aprendizagem – base de sua teoria de Desenvolvimento por Zona Proximal (DZP) – a construção do conhecimento permite o desenvolvimento de importantes competências, como:

- saber buscar e investigar informações com criticidade (critérios de seleção e priorização) a fim de atingir determinado objetivo, a partir da formulação de perguntas ou de desafios dados pelos educadores;
- compreender a informação, analisando-a em diferentes níveis de complexidade, contextualizando-a e associando-a a outros conhecimentos;
- interagir, negociar e comunicar-se com o grupo, em diferentes contextos e momentos;

- conviver e agir com inteligência emocional, identificando e desenvolvendo atitudes positivas para a aprendizagem colaborativa;
- ter autogestão afetiva, reconhecendo atitudes interpessoais facilitadoras e dificultadoras para a qualidade da aprendizagem, lidando com o erro e as frustrações, e sendo flexível;
- tomar decisão individualmente e em grupo, avaliando os pontos positivos e negativos envolvidos;
- desenvolver a capacidade de liderança;
- resolver problemas, executando um projeto ou uma ação e propondo soluções.

O uso de jogos como meio para a aprendizagem é, sem dúvida, uma grande iniciativa para o desenvolvimento dessas relevantes competências para a vida do aprendiz. Entretanto, no momento da pesquisa e seleção dos jogos, é necessário identificar de que maneira o recurso desenvolve o conteúdo curricular, promove o engajamento do aprendiz e o desenvolvimento de suas competências. Esse é um grande desafio para os educadores, que, por sua vez, assim como os estudantes, também devem estar abertos ao novo, a “aprender a aprender”.

O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem é, certamente, uma das mais bem aceitas metodologias ativas. Há diversos universos e habilidades a serem explorados e estimulados através desse recurso. Pode-se desenvolver, por exemplo, um game dentro da própria sala de aula, levando os alunos a utilizarem a criatividade para desenvolver regras, possibilidades, narrativas e contextos, tudo em torno do tema obrigatório da grade curricular, mas em um ambiente muito mais dinâmico.

Quando falamos do termo gamificação nos referimos ao uso de técnicas de design e de

mecânicas de jogos para enriquecer contextos que geralmente não possuem relação direta com esse universo. Nesse caso, a sala de aula ganha total liberdade para se tornar o cenário de um emocionante game em que os alunos podem interagir com os conteúdos e entre si, em uma saudável e educativa competição.

Os jogos possuem a capacidade de evidenciar o seu desempenho para o aluno de forma muito mais leve e divertida, promovendo maior engajamento e estímulo ao estudo dos conteúdos propostos. Esse recurso pode se dar desde a construção da dinâmica do game do zero como também pode utilizar produções já existentes e populares no universo dos alunos.

Um dos principais objetivos da escola é proporcionar a socialização, por esse motivo não devemos isolar as crianças em suas carteiras, devemos incentivar os trabalhos em grupos, a trocas de idéias, a cooperação que acontece por ocasião dos jogos.

Segundo Wayskop (1995), tanto Rousseau como Ariés, contribuíram para um novo sentimento de valorização da infância. Para Rousseau, tal valorização baseava-se em uma concepção protetora da criança e aparecia em propostas voltadas para a educação dos sentidos da criança, utilizando brinquedos, e direcionadas à recreação.

“...No princípio da vida quando a memória e a imaginação são ainda inativas, a criança só presta atenção àquilo que afeta seus sentidos no momento, sendo suas sensações o primeiro material de seus conhecimentos oferece-las numa ordem conveniente e preparar sua memória a fornece-las um dia na mesma ordem de seu entendimento, mas como ela só presta atenção a suas sensações, basta primeiramente mostrar-lhe, bem distintamente a ligação destas sensações com os objetos que a provocam. Ela quer meter a mão em tudo, tudo manejar: não contrarieis esta inquietação; ela sugere um aprendizado muito necessário. Assim é que ela aprende a sentir calor, frio, a dureza, a moleza, (...).” (Rousseau, apud Leme Goulart, 1994: p. 14).

CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS

Os jogos podem ser classificados de várias formas diferentes e alguns autores se dedicam ao estudo dos jogos de acordo com critérios variados. Nessa pesquisa será evidenciado o abrangente estudo de Piaget que classificou os jogos em três grandes categorias que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil.

- Jogos de exercício sensório-motor: É o primeiro que aparece no comportamento da criança, surge como uma série de exercícios motores simples, inclusive repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, além do fato de questionar pelo simples prazer de perguntar, sem interesse pela resposta, nem pelo problema que questiona.

Estes jogos iniciam na fase maternal e predominam até os 2 anos de idade, mas se mantêm durante toda a infância e mesmo na fase adulta. Seguindo esta mesma linha de Piaget, Friedmann (1992, p.174) declara:

Desde os primeiros meses, as crianças repetem todo o tipo de movimento e de gestos. Elas têm prazer com a repetição, com o resultado imediato dos efeitos produzidos. Estes jogos fazem a sua aparição com os primeiros exercícios sensoriais e motores simples ou combinações de ação com ou sem finalidade aparente, como puxar um fio, abanar um objeto sonoro, bater num objeto mole, fazer rodas um pião, dar pancadas, etc. Os jogos de exercícios prolongam-se por vezes até a idade adulta, mas implicam em poucas aquisições novas assim geralmente tentem a diminuir de intensidade e de importância com a idade.

Ribeiro (2005, p.36) descreve a classificação dos jogos da seguinte maneira:

O jogo de exercício é o primeiro a aparecer e seus primórdios são encontrados já nas primeiras condutas aprendidas do bebê colocando em ação um conjunto variado de condutas, as quais modificam as estruturas a elas subjacentes e que têm como finalidade o prazer funcional que a criança com elas obtém.

Assim, a partir da influência da postulação de Rousseau sobre a natureza do conhecimento da criança, deu-se início à elaboração de métodos próprios para a educação infantil, e o brinquedo é introduzido nos currículos das pré-escolas (Wayskop, 1995). É o que se verifica, por exemplo, nas propostas de alguns estudiosos e educadores do século XVIII em diante (Pestalozzi, Froebel, Decroly e Montessori, entre outros) nas quais se evidencia o interesse dos mesmos pelas crianças pequenas.

Se o objetivo é formar professores que vão educar crianças de 0 a 6 anos, em escolas temos que questionar como crianças dessas faixas etárias aprendem, se desenvolvem e se socializam.

São pelo contato com brinquedos e materiais concretos ou pedagógicos que se estimulam às primeiras conversas, as trocas de idéias, os contatos com parceiros, o imaginário infantil, a exploração e a descoberta de relações. Portanto, estudar o brinquedo e o material pedagógico é essencial para a formação docente.

Partindo do pressuposto de que é brincando que a criança ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações, interessei-me pelas atividades lúdicas e seus valores, também sua aplicação na área educacional.

Portanto, acredita-se que é através do uso dos jogos que poderemos introduzir os educandos e estimular e seu desenvolvimento lógico, definido, fazendo relações, concluindo e concretizando de forma agradável e interessante.

Para Vygotsky (1994, p.56) “[...] o jogo traz oportunidade para o preenchimento de necessidades irrealizáveis e também a possibilidade para exercitar-se no domínio do simbolismo”.

- Jogos Simbólicos: Estes predominam entre os 2 e 6 anos de idade e tem como função assimilar a realidade, consistem em uma transformação do real em função dos desejos. Nessa fase a criança reproduz nos jogos a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações, além de desenvolver uma maneira de se auto-expressar.

Conforme o simbolismo decai começa a aparecer frequentemente desenhos, construções com materiais didáticos, trabalhos manuais, representações teatrais, entre outros. De acordo com Piaget (1978) os jogos de construção não definem uma fase entre outras, mas ocupam, no segundo e sobre tudo no terceiro nível, uma posição situada a meio de caminho entre o jogo e o trabalho inteligente.

Friedmann (1992, p.174) afirma que:

Os jogos de construção e de ordenação fundados sobre uma forma lúdica compreendida na acoplagem, não constituem uma etapa como as outras nesta seqüência. Eles marcam uma posição intermediária, uma espécie de fronteira entre as formas principais. Se o mesmo pedaço de madeira, ao longo da etapa precedente, serviu para representar um barco, um carro, pode agora servir para construí-lo, juntando-o a outros elementos, combinando-o para fazer um todo. As formas de atividades lúdicas que correspondem a uma tal definição são, pois, chamadas, em termos da presente análise, de jogos de acoplagem.”

Na concepção de Piaget (1975), os jogos de construção não se constituam em outra classe, pois ele considera que este jogo é uma transição entre os jogos e as condutas de adaptação.

Segundo Ribeiro (2005, p.38): “(...) os jogos de construção são aqueles que a criança reproduz objetos ou situações que representam, em grande medida, objetos reais ou situações sociais. (...)” Nestes jogos, a criança não apenas imagina o brinquedo, ela transforma um objeto qualquer, no brinquedo imaginado.

- Jogo de regras: Caracterizado por um conjunto de leis imposto pelo grupo, este começa a se manifestar por volta dos 6 anos de idade e continua por toda a vida do indivíduo. O jogo de regra pressupõe a existência de parceiros, um conjunto de obrigações (as regras) e um tipo de punição para o descumprimento das mesmas, o que lhe confere um caráter eminentemente social, por isso ele aparece assim que a criança abandona a fase egocêntrica possibilitando desenvolver os relacionamentos afetivo-sociais.

Segundo Friedmann (1995, p.175):

Estes jogos iniciam-se muito progressivamente entre os quatro e os sete anos, e de modo confuso. É sobretudo durante o período dos sete anos que eles se desenvolvem sobre a forma de jogos de regras simples e complexas, diretamente ligadas à ação e geralmente sustentadas aos outros procedimentos lúdicos que têm tendência para se atenuar, subsistem, podendo desenvolver-se nos adolescentes e nos adultos, tomando uma forma mais elaborada. Eles se interessam mais por jogos de regras complexas, mais independentes da ação e baseados em raciocínios e combinações puramente lógicas, hipóteses, estratégias e deduções, tal como xadrez, jogos de estratégia complexos, jogos esportivos complexos, etc.

Segundo Ribeiro (2005, p.37):

(...) este tipo de jogo introduz a regra como elemento novo, que resulta da organização coletiva das atividades lúdicas. (...) tem seu apogeu a partir dos sete, quando a criança já venceu uma importante etapa em direção ao pensamento socializado, e diferentemente dos de exercício e dos jogos simbólicos, não declina com a idade. Pode assumir a forma de combinações sensório-motoras (como nas corridas ou nos jogos com bolas) ou intelectuais (por exemplo, os jogos de cartas ou de tabuleiro), envolve a competição entre indivíduos e é regulamentado por um código transmitido de geração a geração, ou mesmo por acordos momentâneos feitos entre os jogadores, mas que são mantidos enquanto dura o jogo.

Como nessa fase a criança está socializada, a consciência de regra é percebida quando “a criança aprende as regras do outro, mesmo praticando-as de maneira fantasiosa” (PIAGET, 1980, p. 39).

À medida que a criança cresce, ela avança em seu processo de desenvolvimento, suas ações se tornam cada vez mais complexas e assim se faz necessário novas aprendizagens que irão integrar-se com as já existentes, o jogo faz parte de cada fase do desenvolvimento do indivíduo e de acordo com esta concepção os jogos de regras que são os mais complexos se estendem por toda a vida do ser humano.

Dentro deste contexto vamos nos ater nesta pesquisa as ideias provenientes de Zabala em seu livro *A Prática Educativa: como ensinar* (1998) que trata das relações interativas na classe, do papel dos professores e alunos, da distribuição do tempo e organização dos conteúdos.

Em sua obra Zabala (1998) traz uma análise quanto aos conteúdos trabalhados em sala, das quais ele divide em conteúdos conceituais, atitudinais e procedimentais.

Os conteúdos conceituais são aqueles específicos de cada unidade escolar, se considera os conteúdos de aprendizagem, no caso desta pesquisa são os conceitos que devem ser aprendidos de Ecologia no sexto ano do Ensino Fundamental, como por exemplo, os conceitos de organismo, população, comunidade, entre outros.

Os conteúdos atitudinais fazem parte de um eixo transversal com objetivos relacionados com a ética e a moral, a análise desses conteúdos consiste em perceber se os estudantes aprenderam a ser mais tolerantes, respeitosos e cooperativos com as atividades em grupo.

Já os conteúdos procedimentais estão relacionados com a interpretação e realização de planos, neste caso, como os estudantes se organizam e planejam a construção dos jogos, ou mesmo, a criação e interpretação dos manuais de cada jogo, assim como a confecção dos jogos.

MÉTODO

As atividades apresentadas a seguir são um extrato de todo o projeto planejado e executado no decorrer dos meses de agosto a novembro do ano de 2023, numa turma do pré-escolar II, servindo como exemplo e amostragem do que foi desenvolvido na Escola.

Observação: Foram utilizadas todas as brincadeiras expostas no item recursos, sendo que cada semana foi variado, aonde abaixo segue a amostragem da 1ª semana.

• Segunda-Feira

1º Momento: Entrega de crachás para as crianças. Os crachás estarão dispostos sobre a mesa e cada criança deverá vir e pegar o crachá de um colega da sala; ela falará como é o colega e os outros tentarão adivinhar quem ele pegou, logo após ele fará a entrega do mesmo, e assim sucessivamente.

2º Momento: Será proposta aos alunos a ginástica dos bichinhos, desenvolvendo assim o esquema corporal dos educandos e fazendo a socialização entre a professora e os alunos.

- A primeira será a ginástica do canguuru: todos deverão colocar os cotovelos juntos ao corpo, erguendo o antebraço à altura do peito, dobrando os punhos e voltando as mãos para baixo, ficando de cócoras e dando pulos curtos, caindo sempre nas pontas dos pés.

- A ginástica do coelho: colocar as palmas das mãos no chão como apoio. Apoiar-se também nas pontas dos pés. Estender os braços para sustentar o peso do corpo. Pular para frente aproximando os joelhos dos cotovelos.

- A ginástica da girafa: parar nas pontas dos pés, braços erguidos, mãos unidas, punhos dobrados e palmas viradas para baixo. Mover as mãos para um lado e

para outro, como se fosse a girafa olhando para os lados. Fazer movimento de pinça com os dedos, para imitar a girafa comendo.

- A ginástica do pato: marchar movendo os quadris ao mudar os pés, alternadamente, imitando o andar do pato. Fazer o grasnido do pato enquanto anda.

- O mergulho do pato: ajoelhar com os braços erguidos, curvar-se para frente até tocar o chão com a cabeça. Os braços ficam alongados para trás.

- A centopeia: formar uma fila. Os participantes devem segurar na cintura do outro, com as pontas dos pés voltadas para fora. A coluna avança e recua, num movimento sincronizado, deslocando, ao mesmo tempo, os pés do mesmo lado.

→ Que peça da escola está em frente da sala de aula?

→ E a peça que está ao lado direito?

→ Dizer todas as peças que conhecem e para que sirvam.

3º Momento: As crianças selecionarão e recortarão, em revistas diversas, locais de uma escola, verbalizando sua funcionalidade, colocando e formando um painel coletivo.

4º Momento: As crianças dramatizarão espontaneamente a funcionalidade dos locais da escola. Deixar que as próprias crianças organizem-se em pequenos grupos, de acordo com suas preferências. O professor incentivará questionando:

→ Quem quer brincar de lidar no jardim?

→ Quem quer brincar de varrer a escola?

→ Quem vai ficar na sala de aula?

→ Quem vai lavar as mãos e escovar os dentes?

O professor conversará com os grupos visando sempre a verbalização da funcionalidade dos locais da escola.

- **Terça-Feira**

Neste dia da semana a aula é diversificada, sendo que existem professores responsáveis por cada disciplina e o professor titular têm seu dia xadrez

1º Momento: Educação Física

2º Momento: Artes

3º Momento: Conto

4º Momento: Música

- **Quarta-Feira**

1º Momento: Será entregue a cada criança uma forma geométrica (círculo, triângulo, retângulo, quadrado) de diversas cores. As crianças formarão equipes seguindo o critério das formas geométricas e das cores. Ex: Todos os círculos amarelos, todos os quadrados verdes, retângulos azuis, etc. Após formarem os grupos será escolhido um líder que irá a frente buscar os crachás das crianças da equipe.

2º Momento: Após a formação das equipes e entrega dos crachás, o professor fará a apresentação das figuras geométricas apresentadas (pode utilizar os blocos lógicos, ou o quadro negro). Após a apresentação será proposta a brincadeira. As crianças dispostas na sala obedecerão ao comando da professora:

- Agrupar-se-ão por formas, por cores.

- Expressar as figuras geométricas com o próprio corpo.

3º Momento: Recortar figuras geométricas, compor outras formas e colocá-las em cartolina, organizando um quadro mural com figuras compostas por elementos geométricos.

4º Momento: No pátio traçar figuras geométricas no chão com giz. Propor a brincadeira: Todas as meninas no círculo e os meninos no quadrado, não podem ficar ninguém de fora. Andar sobre as formas geométricas seguindo a ordem da professora: rápido, devagar, correndo, agachado,

etc. Formar equipes de 3 alunos em cada forma geométrica. Questionar quantos alunos ficará sem equipe, quantos sobram. Podendo variar dependendo da realidade e do entusiasmo da turma.

• **Quinta-Feira**

1º Momento: Cada aluno buscará o seu crachá.

2º Momento: Confeção de brinquedos. Agrupar as sucatas que serão utilizadas, questionar as formas geométricas de cada objeto. Brinquedos que podem ser confeccionados:

- Uma televisão: retirar a parte de trás de uma caixa de papelão grande. Riscar a lápis o retângulo que será a tela e com estilete, recortá-lo fazendo cantos arredondados. Cobrir a caixa com papel fantasia. Recortar e colar os quadradinhos no painel.

- Carimbos de caixa-de-fósforos e passar um fio de cola contornando o desenho. Sobre a cola ajeitar um pedaço de barbante, cuidando para que as pontas fiquem unidas. Esperar secar e, se preciso pôr mais cola.

- Telefone: utilizar dois tubinhos de papel higiênico, latinhas, copinho de iogurte, dois quadrados de cartolina, quatro metros de barbante e cola.

- Sapato de lata: utilizar duas latas do mesmo tamanho. Com um prego fazer um furo de cada lado da lata. Por este furo, passar um cordão com tamanho suficiente para que a criança o tenha nas mãos. (Pode organizar uma corrida).

- Vai e vem de garrafa descartável: Duas garrafas descartáveis e barbante. Deixar que as crianças usem sua imaginação para inventar alguns brinquedos.

3º Momento: Brincar com os materiais confeccionados no pátio.

• **Sexta-Feira**

1º Momento: Entrega dos crachás. Deixar as crianças inventarem uma nova maneira de entregar os crachás.

2º Momento: Levar as crianças ao pátio para recreação. Será proposta pintura livre com tinta sobre o papel manilha.

- Brincadeiras: busca de sapatos, jogo do círculo, stop bola.

3º Momento: Colocar uma música de relaxamento e pedir que as crianças desenhem o que mais gostaram de fazer durante a semana, pedir para que cada uma fale sobre o seu desenho.

4º Momento: Entrega de lembrancinhas (na última semana da execução do projeto)

CRONOGRAMA DO PROJETO

Etapas do Projeto	Período
1. Planejamento	Se deu início ao planejamento no dia 2 de Agosto se estendendo até o dia 30 de Agosto.
2. Execução	Foi realizada a execução durante os meses de setembro e outubro.
3. Avaliação	A avaliação aconteceu entre os dias 1 e 2 de Novembro.

RECURSOS E MATERIAIS

Serão utilizados recursos como:

- Exercícios baseados em solução de problemas: a proposta é apresentar problemas do mundo real alinhados com as teorias que podem ajudar na resolução. Assim, o aluno pode aplicá-las de acordo com suas habilidades analíticas;

- Jogos: ajudam a desenvolver o senso de colaboração, mantêm uma competição apenas em nível saudável e estimulam o sistema cognitivo;

- Mapas conceituais: por ser uma ferramenta mais visual, auxiliam na compreensão e organização das informações;

- Debates: além de desenvolver o pensamento crítico e raciocínio lógico, esse tipo de atividade estimula a oratória;
- Tomada de decisão: habilidades como capacidade analítica e negociação são desenvolvidas nesse tipo de atividade, pois as tomadas de decisões envolvem a perda ou ganho de uma série de fatores;
- Sala de aula invertida: o aluno recebe o conteúdo antecipadamente, assim o tempo utilizado em sala de aula será para aprofundamento e para tirar dúvidas junto ao professor e demais colegas de classe.

Aqui se encontra uma lista das brincadeiras utilizadas no referido projeto:

- 1. Busca de sapatos
- 2. Jogo do círculo
- 3. Stop bola
- 4. Caçadores de urso
- 5. A ponte do rio que cai
- 6. A caçada
- 7. Cara e careta
- 8. Manter a área livre
- 9. Corrida de tartaruga
- 10. Pack men gigante
- 11. Dentro e fora
- 12. Caranguejo com corda
- 13. Handebol recreativo
- 14. Voleibol com balões
- 15. Dinâmica do “o que você parece pra mim”
- 16. Bola à torre
- 17. O grande duelo
- 18. Jogo de queimada
- 19. Cabra-cega
- 20. Salada de frutas

- 21. Jogo dia e noite
- 22. Cubos ou pirâmides
- 23. Passe de bola
- 24. Corrida em duplas
- 25. Minivoleibol

1. Busca de Sapatos

1 – A brincadeira é feita com um grupo de oito ou dez participantes.

2 – O animador determine que todos descalcem os sapatos, colocando-os amontoados, no centro do círculo.

3 – Todos retornam para o círculo, bastante aberto, e afastando do montão de sapatos.

4 – A um sinal dado pelo animador, todos correm para o centro do círculo, procurando seu par de sapatos, calçando-o

5 – Será permitido atirar para longe os sapatos dos outros.

6 – Será vencedor quem por primeiro calçar seu par de sapatos.

2. Jogo do Círculo

1 – O animador faz um círculo no meio da sala.

2 – Depois de dividir o grupo em dois subgrupos, vendam-se os olhos de todos os participantes, que deverão permanecer fora do círculo.

3 – A seguir o animador ordena que todos se dirijam para dentro do círculo.

4 – Será vencedor o subgrupo que tiver maior número de participantes dentro do círculo.

5 – Caso a brincadeira se realizar dentro de uma sala escura ou a noite, será desnecessário vendam os olhos dos participantes.

3. Stop Bola

Material: uma bola leve

Cada equipe deverá ter um monitor para auxiliá-la. Com todos reunidos na quadra, o monitor solicita algo relacionado ao jogo “Stop” (exemplo “fruta com a letra B!”) e lança a bola para o alto. Quem pegar a bola deve responder a solicitação. Acertando ela terá o direito de pedir uma tarefa a ser realizada pelo grupo. O monitor da continuidade a atividade alterando as solicitações. Não há vencedores, a brincadeira acaba segundo a vontade do grupo.

Objetivo: Integração

4. Caçadores de Ursos

Material: bolas

Divisão por duas equipes de número igual de integrantes. Queimada onde há um espaço em círculo no centro onde ficam os ursos. Os caçadores ficarão do lado de fora do círculo, tendo em mãos algumas “bolas”. Num determinado tempo (pré-estabelecido pelo monitor) os caçadores terão que acertar todos os ursos, se o fizerem vencerão. Caso sobre apenas um urso, estes serão os vencedores.

5. A Ponte do Rio que Cai

Material: 2 Arcos (bambolê), Corda (s), 2 bolas grandes, 2 bolas médias.

A atividade pode ser feita tanto em quadra, salão ou campo (basta ter espaço).

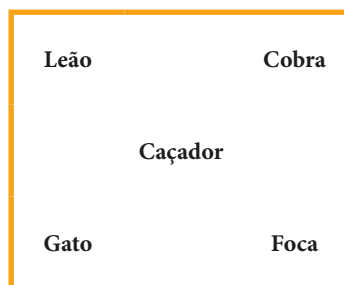
Dois equipes (pedem para escolher o nome e o grito de guerra), a corda é colocada de forma retilínea (reta) e no centro, em cada extremidade ficará um arco (será o ponto de partida para atravessar), as equipes ficarão uma em cada lado (fundo) com uma bola pequena para cada equipe.

A determinação das distâncias da corda do centro e as do fundo é decidida em relação ao espaço e pelo próprio professor (monitor). Um aluno de cada equipe ficará dentro de um arco das extremidades e segurará uma

bola grande, dado o sinal, eles atravessaram ao mesmo tempo segurando a bola grande e pisando na corda (ponte), não pode pisar fora (quem pisar a outra equipe ganha um ponto), e para ficar emocionante, as equipes situadas ao fundo arremessarão as bolas pequenas na pessoa da equipe oposta (só vale arremessar na cintura para baixo), cada acerto vale um ponto. Após ter atravessado trocá-se os atravessadores por outros da equipes e continua a atividade.

6. A Caçada

Nos quatro cantos de uma quadra existiram quatro tipos de animais e ao centro está o caçador, como mostra o esquema.



Um dos jogadores será escolhido para ser o caçador, os outros divididos em quatro grupos de animais, sendo que cada animal tem o seu canto. O caçador permanece ao centro.

Dado o sinal de início, um monitor, gritará o nome de dois bichos e todos representantes desta espécie deverão trocar de lugar. O caçador irá persegui-los e todos que forem pegos terão pontos a menos para sua equipe!

Faremos isso várias vezes, algumas com mais de um caçador, e ao final contaremos os pontos de cada equipe.

7. Cara e careta

Dois equipes, uma cara e a outra careta. Cada uma posicionada em cima das duas linhas de 3m da quadra de vôlei, uma de frente para a outra. Quando o monitor gritar “CARA”, a equipe CARA deve correr e pegar

os integrantes da equipe CARETA, eliminando-os. Quando o monitor gritar “CARETA”, a equipe CARETA deve correr atrás da equipe CARA, para pegá-los.

Existe um limite ao final de cada lado da quadra onde a equipe que está pegando, não pode ultrapassar, e caso isso aconteça, quem ultrapassou é considerado pego também.

Quem for pego, senta do lado correspondente ao da sua equipe, e aguarda torcendo para que seu time vença.

Vence a equipe que eliminar todos os integrantes da equipe adversária.

8. Manter a área livre

Material: Balões, rede de voleibol/elástico/cordão, música.

Formação: Dois grupos

Organização: Solicitar ao grupo que se posicionem, cada um em uma área de jogo, separados pela rede. Cada participante de posse de um balão, deverá enchê-lo.

Desenvolvimento: Com o início da música, todos os participantes deverão passar o balão para o campo adversário, devolvendo os que passarem para o seu campo. A cada interrupção da música o monitor efetuará a contagem. No momento da interrupção o grupo que tiver menos balões em seu campo marca ponto.

Nota: O monitor deverá ir construindo as regras junto com os alunos, no momento em que forem ocorrendo às infrações.

Variações: corrida em volta dos cones. Fileiras

9. Corrida de Tartaruga

Os participantes deverão ser divididos em duas equipes, dispostas em fila, cada participante deverá ir até o centro da quadra, apoiando-se nos braços-esticados- e pernas-também esticadas- e voltar. Vence a equipe que terminar primeiro.

10. Pack Men Gigante

Esta atividade utiliza todas as linhas de uma quadra poliesportiva. Todos os participantes só poderão se deslocar andando por cima das linhas da quadra. Para mudar de linha, deverão ir até a junção entre elas, não podendo saltar.

Haverá uma pegadora, que também se deslocará da mesma forma. Ninguém poderá correr apenas andar rápido. Para pegar, o pegador deverá estar na mesma linha que o fugitivo, e bastará tocá-lo, não sendo necessário segurá-lo. Estando dois participantes na mesma linha, um não poderá passar pelo outro, nem no mesmo sentido, nem em sentidos diferentes, pois estariam saindo da linha. Se ocorrer tal situação, ambos deverão chegar a um acordo sobre para que lado seguir. Certamente o pegador tirará proveito dessa indecisão, aproximando-se desses fugitivos. O fugitivo que for pego, deverá sentar-se sobre a linha, no mesmo local onde foi pego, fazendo assim um obstáculo no caminho, onde somente o pegador poderá ultrapassá-lo. A atividade terminará quando sobrar somente um fugitivo sem ser pego, esse será o vencedor. Essa atividade poderá ser feita tantas quantas vezes quiserem, reiniciando sempre com um ou mais pegador (es) diferente (s) da (s) partida (s) anterior (es). Poderá ser aumentado o número de pegadores, dificultando assim, a fuga.

Como variação pode-se fazer com que o fugitivo que for pego, passará a ser o pegador, e o pegador anterior, passará a ser fugitivo.

Nesse caso a atividade continuará enquanto houver motivação.

11. Dentro e Fora

Descrição/Objetivo: testar a rapidez de ação das crianças quando fornecida um “comando”

Grau de Dificuldade: Simples

N.º de crianças: no mínimo 2 (ideal: até 4)

N.º de adultos: 1 organizador

Requisitos: 1 razoável espaço numa sala que tenha um tapete (ou então tenha um chão com 2 tonalidades diferentes)

Importante: o tapete deve estar bem firme no chão (preso por móveis, etc.) para evitar escorregões perigosos.

Regras/Funcionamento:

O organizador da brincadeira informa às crianças que em cima do tapete é a região conhecida como Dentro e fora do tapete é a região conhecida como Fora.

Todas as crianças toda vão para fora do tapete, ou seja, para “Fora” para que o jogo se inicie.

O organizador começa a falar em voz alta, as regiões para onde as crianças devem saltar e assim, se o organizador falar a palavra “dentro”, as crianças devem pular para cima do tapete (= “**Dentro**”) e quando falar a palavra “**fora**”, as crianças devem pular para fora do tapete (= “Fora”)

O organizador continua a falar as palavras mágicas (“**Dentro ou Fora**”) num intervalo cada vez mais curto (3 a 5 segundos) de forma absolutamente aleatória: Dentro, Fora, Dentro, Dentro, Fora, Dentro, Dentro, Fora, Fora, etc.

Como o tempo é curto e a cada mudança de palavra, as crianças devem obedecer e saltar, o risco de que algumas delas cometam um erro é grande.

Quando isto acontece, as crianças que erraram são eliminadas desta rodada.

Convém lembrar que os erros são de 2 tipos: a criança pode saltar para “**Dentro**” (ou “**Fora**”) indevidamente ou “esquecer” de saltar.

Quando só sobrar uma criança na rodada, ela é declarada vencedora desta rodada e ganha 1 ponto.

Sucedem-se 5, 10 ou 15 rodadas e declara-se vencedora a criança que tiver mais pontos.

12. Caranguejo Com Corda

Material: corda

Descrição: divididos em cinco colunas, uma corda para cada grupo, estendida. Ao sinal do professor, os alunos terão que andar de costas apoiados sobre as mãos e pés, sem encostar (o bumbum) na corda.

13. Handebol Recreativo

Material: Bola de handebol e bambolê

Desenvolvimento: Dois times de 6 alunos cada time, uma quadra, se forem crianças menores de creches ou da educação infantil deve-se usar somente meia quadra para facilitar a atividade e um bambolê amarrado no gol de altura conforme a idade das crianças.

Desenvolvimento: Cada bola que passará por dentro do bambolê vale um gol e quando a bola arremessada não passar pelo meio do bambolê, a equipe que arremessou perde a posse da bola e a outra equipe dará saída no centro da quadra.

Objetivo: Esta atividade auxiliará no desenvolvimento da coordenação motora das crianças, além de ser uma forma diferente e divertida de jogar handebol, pode-se também trabalhar a união da equipe e a integração entre os alunos.

14. Voleibol com balões

Objetivo: Manter a área livre.

Material: Rede de voleibol (2º ano para cima); elástico ou cordão (creche e séries até 1º ano); balões e um rádio para uma música de fundo.

Formação: Dois grupos.

Organização: Solicitar ao grupo que se posicionem, cada um em uma área de jogo, separados pela rede, cordão ou elástico. Cada participante de posse de um balão deverá enchê-lo.

Desenvolvimento: Com o início da música, todos os participantes deverão passar o balão para o campo adversário, devolvendo os que passarem para o seu campo. A cada interrup-

ção da música o monitor efetuará a contagem. No momento da interrupção o grupo que tiver menos balões em seu campo marca ponto.

Nota: O monitor deverá ir construindo as regras junto com os alunos, conforme a faixa etária da turma no momento em que forem ocorrendo às infrações.

15. Dinâmica do “O que você parece pra mim”

Esta dinâmica pode ser empregada de duas maneiras, como interação do grupo com objetivos de apontar falhas, exaltar qualidades, melhorando a socialização de um determinado grupo.

Material: papel cartão, canetas hidro cor e fita crepe.

Desenvolvimento: Cola-se um cartão nas costas de cada participante com uma fita crepe. Cada participante deve ficar com uma caneta hidro cor. Ao sinal, os participantes devem escrever no cartão de cada integrante o que for determinado pelo coordenador da dinâmica (em forma de uma palavra apenas), exemplos:

- 1) Qualidade que você destaca nesta pessoa;
- 2) Defeito ou sentimento que deve ser trabalhado pela pessoa;
- 3) Nota que cada um daria para determinada característica ou objetivo necessário a atingir nesta dinâmica.

16. Bola a Torre

É um jogo de iniciação desportiva conhecido, porém, busque junto aos alunos iniciativas para introduzir novas regras; conceitos e, até mesmo uma nova perspectiva no jogo.

A ideia é dividir a turma em três equipes mistas (meninos e meninas), onde serão colocadas cadeiras nas linhas de fundo da quadra e uma em uma linha lateral. Nessas cadeiras ficará um representante de cada equipe em

cima e, o objetivo principal é a sua equipe passar a bola, aproximar-se da cadeira onde está o seu representante e passar a bola, sem que esse aluno/representante da cadeira deixe a bola cair para consignar um ponto.

Dica 1 - Professor, como forma de segurança ao aluno que está em pé na cadeira, portanto, um pouco mais vulnerável, coloque a cadeira com o encosto voltado para frente, pois caso o aluno se desequilibre ele poderá chegar ao solo com mais segurança, apoiando na cadeira.

Dica 2 - Coloque em volta da “torre” alguns pequenos cones ou garrafas pet em volta da cadeira com um diâmetro em torno de 1 metro (em volta da cadeira), o que servirá como mais uma forma de proteção aos alunos que estiverem em pé, em cima da cadeira, pois os demais alunos que estiverem jogando não poderão invadir esse espaço.

17. O grande duelo

Dividir os jogadores em duas equipes e dar a cada jogador um prendedor de roupa, um pedaço de giz e um lenço.

Em seguida, marcar uma zona de jogo o mais ampla possível.

Quando dois jogadores de equipes diferentes se encontram, dizem “desafio”. O primeiro a ver o adversário e a dizê-lo decide que “arma” será utilizada no duelo

Se escolher o giz, ganha o primeiro que conseguir riscar a pé do adversário. O vencido passa seu giz ao vencedor.

Se escolher o prendedor, o vencedor é aquele que conseguir prender o seu na roupa do outro. Este passará o prendedor para o ganhador.

Se escolher o lenço cada jogador o prende atrás nas calças como se fosse um rabo, o que conseguir arrebatá-lo primeiro ganha o lenço.

Quando um jogador perde o prendedor, o giz ou o lenço retira-se do jogo.

Passado algum tempo, os jogadores se reúnem e faz-se a contagem dos objetos para apurar com quantos cada equipe terminou o jogo.

18. Jogo de queimada

Divida a turma em três grupos mistos (meninos e meninas). Inicie o jogo de queimada utilizando as regras tradicionais do jogo: duas equipes jogando, onde uma tenta jogar a bola nos jogadores do outro time para levá-lo ao campo de queimado, esse, por sua vez, tentará retornar para a sua equipe através de arremessos. A 3ª equipe estará de fora, aguardando a sua vez de jogar. Organize o jogo por tempo ou por pontos, combine com seus alunos.

Após os alunos experimentarem o jogo com as regras já dominadas por eles interrompa o jogo e faça uma reunião no centro da quadra, onde o principal objetivo é dinamizar o mesmo jogo inserindo outras regras, em especial, possibilitando que todos os colegas tenham a oportunidade de jogar; realizar e inserir algum tema de alguma disciplina da escola (aspecto interdisciplinar), como , por exemplo, matemática - cada jogador queimado da outra equipe somaria 3 pontos e, caso algum jogador da sua equipe fosse queimado subtrairia 1 ponto, etc.

19. Cabra-cega

Os alunos fazem o seguinte diálogo:

- Cabra cega?!
- Senhor.
- De onde vieste?
- De trás da serra.
- Que trouxeste?
- Um saquinho de farinha.
- Dá-me um bocadinho?
- Não chega mais perto de mim minha velha.

As crianças todas tentam beliscar o saquinho de farinha que a cabra-cega, de olhos vendados, no meio da roda tem em uma das mãos; e ela tenta agarrar as que lhe aproximam. A que se deixa prender, ou tocar, passa a ser cabra-cega e a brincadeira recomeça.

20. Salada de frutas

A turma será dividida em quatro círculos com números iguais de alunos. Os círculos serão dispostos nos quatro cantos da quadra. Cada aluno dos círculos estará representando uma fruta (maçã, pêra, mamão, abacaxi e uva).

Assim, num círculo com mais ou menos 5 alunos, cada um representará uma fruta acima citada. Ao sinal do professor, os círculos girarão, e, quando ele disser *salada de frutas* deverão se desfazer e formar outros círculos, apenas com um tipo de fruta. Será vencedor o grupo de frutas que primeiro se encontrar, em sua totalidade;

21. Jogo dia e noite.

O professor orienta as crianças no jogo de “dia e noite”. Esses formando duas colunas sendo uma chamada de “dia ou terra” e a outra de “noite ou céu”. Essas colunas ficam paralelas entre si, separadas uma da outra por uma distância de dois metros. A um sinal do professor, por exemplo, se ele disser “dia”, os alunos dessa coluna têm que fugir até um ponto demarcado, perseguidos pelos alunos da outra equipe. O professor pode chamar qualquer um dos nomes indicados e os alunos devem atender fugindo e perseguindo.

Variações: novos nomes podem ser acrescentados, e assim mais colunas terão.

22. Cubos ou pirâmides.

Os alunos organizam-se em duas colunas, paralelas entre si, atrás de uma linha traçada no chão. A dez metros dessas colunas e à frente delas, vários tipos de objetos (cubos, pirâ-

mides, bolas, nas cores vermelha, azul, etc.) foram espalhados no chão. O professor define, para cada equipe (coluna), um tipo de objeto, por exemplo, cubos ou pirâmides. A um sinal do professor, o primeiro aluno de cada coluna corre até os objetos, pega um exemplar da classe definida pelo professor, volta ao seu lugar e coloca o objeto ao seu lado. Em seguida parte o segundo aluno de cada coluna, e assim por diante, até que todos realizem a tarefa. Tratava-se de uma corrida de estafetas, uma brincadeira tradicional da educação física.

Variações: podem-se mudar os objetos, ou suas cores, ou a sequência dos alunos para ir pegar os objetos.

Materiais: cubos, pirâmides, bolas.

23. Passe de bola.

Os alunos organizam-se em círculos de seis ou oito pessoas em cada um deles, todos voltados para o exterior do círculo. Ao sinal do professor, os alunos de cada círculo que estavam de posse de uma bola de meia a passam de mão em mão durante, por exemplo, duas voltas. Cada equipe tenta concluir as voltas mais rapidamente que as demais.

Variações: variar o tamanho e o peso das bolas.

Materiais: bola de meia, bolas de diversos tamanhos e pesos.

24. Corrida em dupla.

Traçar círculos a giz no chão da quadra de educação física. As crianças correm pela quadra em duplas. Haverá sempre um círculo a menos que o número de duplas. A um sinal do professor, as duplas correm para dentro dos círculos, sendo que em cada círculo só pode permanecer uma dupla. A cada vez, portanto, uma dupla fica de fora.

Materiais: giz

25. Minivoleibol

Regras do jogo: (Resumo das regras recomendadas pela FIVB, para crianças de 10-12 anos)

1. Equipe: Três jogadores e dois jogadores reservas; até três trocas de jogadores em cada set; uma equipe com menos de três jogadores não tem direito de jogo. Vestuário igual.

2. Campo de jogo, rede e bola: largura do campo de jogo: 4,5m; comprimento do campo de jogo: 6m. Linhas demarcatórias com largura de 5 cm; linha divisória central: 10cm de largura. Altura da rede: 2,10m. Bola normal de voleibol ou a bola leve de minivoleibol (240 g em vez de 270 g e 62 cm em vez de 66 cm de diâmetro).

3. Posicionamento dos jogadores: No momento do saque, o jogador de fundo deve estar mais afastado da rede do que os dois jogadores da rede. Ele não pode rebater a bola dentro da área de ataque ou entrar ali para atacar uma bola que se encontra acima da altura da rede.

4. Toque na bola: A bola pode ser tocada com as duas mãos, com uma mão, com os dois braços, com um braço ou qualquer parte acima da linha da cintura. O toque só pode ser curto. Após o máximo de três toques, a bola deve ultrapassar a rede. A bola não pode ser agarrada, socada, conduzida ou segurada.

5. Pontuação: Uma equipe é vencedora do set quando alcançar 15 pontos com uma diferença de no mínimo 2 pontos (15:13, 16:14, e assim por diante).

A facilidade decisiva em relação ao jogo propriamente dito se dá através do reduzido número de jogadores, com o que muitos problemas táticos nem aparecem, e das poucas chances de sucesso dos saques agressivos (pelo menos quando o jogo se realiza em um campo curto e largo). Para os sacadores são válidas as mesmas regras táticas básicas do jogo de saque.

No caso de o primeiro passe ser feito propositalmente para o adversário com muita frequência, deveria ser revalidada a regra suplementar: “Devolver a bola imediatamente é um erro!”. Mais uma solicitação tática: “Na recepção do primeiro passe, quem estiver de costas ou de lado para a rede deve levantar!” ou: “Só pode atacar no segundo passe quem estiver enxergando bola e adversário ao mesmo tempo!” Também deve ter-se o cuidado de fortalecer a tendência do jogo em conjunto no mesmo campo e de lançar as bases para as cortadas.

- Algumas representações gráficas que serão trabalhadas com as crianças do pré-escolar:



- Algumas frases importantes que serão dadas ênfases:

“A infância é o tempo de maior criatividade na vida de um ser humano”.

(J.Piaget)

“As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade”.

(Vygotsky)

“..a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo por isso, indispensável à prática educativa”.

(J.Piaget)

Materiais das atividades em sala de aula:

- Sucatas;
- Figuras geométricas;
- Revistas;
- Cartolinas;
- Giz;
- Lápis de cor;
- Folhas de ofício;
- Barbante;
- Cola e tesoura;
- Crachás.

AVALIAÇÃO

Brincar e jogar são coisas simples na vida das crianças. O jogo, o brincar e o brinquedo desempenham um papel fundamentalmente na aprendizagem, e negar o seu papel na escola é talvez renegar a nossa própria história de aprendizagem. O brincar existe na vida dos indivíduos, embora ao passar dos anos tenha diminuído o espaço físico e o tempo destinado ao jogo, provocado pelo aparecimento de brinquedos cada vez mais sofisticados e pela influência da televisão. Com toda essa questão chegou-se à conclusão da necessidade de se retornar aos estudos dos jogos.

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

Apesar de tantas teorias defenderem uma aprendizagem por meio dos jogos e dos movimentos espontâneos da criança, elas estão longe de usufruir de uma pedagogia fundamentada na ludicidade, criatividade e na expressividade livre dos atos. Para que isso ocorra de maneira proveitosa torna-se necessário aperfeiçoar e instruir professores, sendo que a utilização dos jogos de forma errônea é o principal ponto negativo deste recurso, por isso, é necessário salientar que o sucesso pedagógico de qualquer trabalho vai depender da postura do professor durante as atividades didático-pedagógicas, propondo uma pedagogia baseada na interação coletiva, na criatividade, na ludicidade envolvendo todo o contexto escolar.

Durante a aplicação do projeto, pode-se avaliar que para jogar, a criança requer todo um envolvimento e uma intenção em atingir um objetivo. Em todas atividades propostas, as crianças jogaram de forma que pudessem buscar caminhos para compreender os conteúdos escolares e a superação de suas dificuldades.

Junto aos jogos que ocorreram muitos outros foram inventados pelas crianças, frutos de sua imaginação, organizados a partir do que cada uma aprendeu sobre o seu meio sócio-cultural.

Foi percebido que as brincadeiras envolvidas no projeto estimularam o interesse das crianças proporcionando o desenvolvimento do pensamento, da linguagem, da espontaneidade, do físico, da socialização, colaboração e afetividade, atingindo plenamente os objetivos esperados nesta prática. Por esse motivo, o projeto foi implantando com sucesso, sendo aplicado e adaptado, adequando-se ao projeto pedagógico da Escola com a revisão, por parte dos profissionais envolvidos, das atividades, tarefas, jogos e brincadeiras inicialmente propostas.

A avaliação será feita conforme as autoras do livro “O poder da observação” que sugerem que o educador faça uma tabela para a avaliação de dada situação com as três colunas a seguir: Na primeira, coloca-se o primeiro nome e idade; na segunda, o que foi observado e, na terceira, o que é possível fazer sobre o que foi observado. Outra sugestão é uma quarta coluna onde se pode anotar suas interpretações e questões sobre aquilo que foi observado. E não esqueça de que a tabela deve ser reavaliada constantemente, pois as situações de observação podem variar entre cada momento da criança.

Caso a turma apresente muitas dificuldades, pode-se trabalhar com projetos de intervenções pedagógicas, quando o professor pode trabalhar com atividades lúdicas atreladas ao conteúdo e adequadas às necessidades e realidades das crianças, para ampliar e desenvolver os seus conhecimentos, como por exemplo:

- Realizar aulas de revisão focadas nos conteúdos com maiores dificuldades;
- Organizar grupos de estudo e monitorias entre os alunos;

- Preparar aulas específicas para trabalhar as habilidades com maiores dificuldades;
- Estimular os alunos com melhores desempenhos a ajudarem os colegas com maiores dificuldades (aprendizagem por pares ou grupos).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como já foi apresentado neste trabalho, pode-se considerar jogo, brincadeira, desenho e toda atividade onde se observem as características de ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo, como proposta voluntária e livre, como também direcionada e planejada, mas que articule a imaginação, a criatividade e a aprendizagem ilusão pelo sentido lúdico.

Para que um professor introduza jogos, brincadeiras e desenhos no dia-a-dia de sua classe ou planeje atividades que contenham essas características, é necessário reconhecer nessas atividades um espaço de investigação e construção de conhecimentos sobre diferentes aspectos do meio social e cultural em que as crianças vivem.

É necessário também que ele veja a criança como um sujeito ativo e criador no seu processo de construção de conhecimento. Isso quer dizer que é preciso que ele coloque as crianças em situação de aprendizagem utilizando aspectos da realidade que elas estão buscando conhecer. Brincar é uma atividade que convive com o cotidiano das rotinas escolares.

Há quem negue essa evidência, e não veja nesta atividade um instrumento importante no desenvolvimento escolar das crianças, identificando-a mesmo como indisciplina dentro das atividades escolares. No entanto, esta saudável indisciplina ocorre todo o tempo, felizmente.

Os educadores estão dando especial importância aos métodos de motricidade, destinados a utilizar como instrumento de percepção o próprio corpo e suas possibilidades criadoras. Tem-se observado que a sensibilidade complementa a imaginação e que ambas as modalidades se integram em métodos concretos que favorecem o equilíbrio psicológico e físico da criança.

Quando a criança sente e expressa o que leva interiormente, libera uma reação ante o meio externo ou reforça uma atitude de criação espontânea pessoal, onde a criança aprende a tomar consciência de si mesma.

Cada movimento corporal demanda uma participação ativa, uma expressão individual, que responde a características mais profundas da personalidade infantil. É uma maneira de impulsar a criatividade através do brincar nas suas formas mais variadas.

Quando está brincando, a criança cria situações imaginárias em que se comporta como se estivesse agindo no mundo dos adultos. Enquanto brinca, seu conhecimento desse mundo se amplia, porque, nesta atividade, ela pode fazer de conta que age como os adultos agem, imaginando realizar coisas que são necessárias para operar com objetos com os quais os adultos operam, e ela ainda não.

O projeto desenvolvido pode e deve aproximar a instituição da realidade, do cotidiano e da vida. Em primeiro lugar indica os caminhos a serem permeados, levando os aprendizes às descobertas. Esses caminhos podem estar bem próximos aqueles que eles já conheciam, bastando apenas o educador indicá-los e conduzi-los.

Enquanto educadores preocupados com o futuro de nossos alunos, temos o compromisso de participar da construção de saberes, utilizando técnicas que surtam os efeitos desejados de forma a amenizar as dificuldades de aprendizagem. Mas antes de utilizar o lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem é necessário que parem de pensar no lúdico

apenas como forma de diversão nas horas livres ou mero “passatempo”, e passar a ser encarado como uma ferramenta de grande importância no ensino-aprendizagem.

O docente deve estar ciente de que o lúdico não é a única opção para melhorar o ensino-aprendizagem, mas deve ser sempre visto como uma importante ferramenta que auxilia na melhora dos resultados por parte dos educadores preocupados em causar mudanças na educação atual.

Mas, se as brincadeiras infantis cooperam para o desenvolvimento e aprendizagem, por que alguns educadores resistem em adotá-las em seus planejamentos educativos, utilizando-as apenas como recreação informal? Provavelmente por tratar-se de algo que exija certo cuidado no seu planejamento e execução, além de que os incentivos prestados aos docentes ultimamente não fornecem os subsídios necessários para os mesmos se adaptarem e utilizarem as novas tecnologias.

Considerando o referencial teórico adotado nesta pesquisa, pôde-se caracterizar o jogo como um instrumento lúdico, apresentando elementos favoráveis à sua aplicação educacional.

REFERÊNCIAS

ARIÉS, P. *História Social da Criança e da Família*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

BEE, Helen. *A criança em desenvolvimento*. 3 ed. São Paulo: Harbra, 1986.

BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato. *O jogo na Sala de Aula*. In: CAVALLARI, Vania Maria (org.). *Recreação em ação*. São Paulo: Ícone, 2011.

CASTANHO, M. E. L. M. A. A criatividade na sala universitária. In VEIGA, I. P. A.; CASTANHO, M. E. L. M. (orgs.). *Pedagogia universitária: a aula em foco*. Campinas: Papirus, 2000, p. 75-90.

CHATEAU, Jean. *O jogo e a criança*. São Paulo: Summus, 1987.

DIETRICH, Knut et al. *Os grandes jogos: metodologia e prática*. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1984.

DOHME, Vânia D'Ângelo. *Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

Através deste trabalho pretendeu-se mostrar que jogo e brincadeira são fundamentais no desenvolvimento da criança. Estes estão inseridos na vida do indivíduo desde o seu nascimento, no contexto social, como também, no seu comportamento. O jogo e a brincadeira são atividades humanas nas quais as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos.

O papel do professor não deverá ser o de guiar explicitamente os passos do aprendiz, mas sim não permitir que este use o jogo sem entender nem aprender nada, é não permitir que o aprendiz se desvie muito do objetivo educacional.

Considerando a amplitude do tema e mediante ao objetivo desse trabalho, percebe-se que há muito por discutir, contudo a iniciativa precisa vir dos professores, eles é que são os mestres e devem trabalhar a ludicidade com seus alunos para um melhor ensino-aprendizagem. Sabe-se das dificuldades, dos obstáculos, portanto se há força de vontade por parte do docente há trabalho com excelentes resultados por parte dos alunos.

FERREIRA, Antônio. E. **Metodologias ativas de ensino e aprendizagem**: uma experiência com docentes da educação básica. Revista online de extensão e cultura – Realização.

FRIEDMANN, A (org.) **O direito de Brincar**: a brinquedoteca. S.P: Scritta, 1992.

LEIF, J. **O Jogo pelo jogo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

LINHARES, Bruna; FERREIRA, I. L.; REIS dos, L. S. **Metodologia ativa do ensino da matemática na educação infantil**. Faculdade FACIMP.

MEC – Ministério da Educação – Secretaria de Educação Fundamental - **PCN's Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. Disponível em: www2.eca.usp.br/moran. Acesso em 30 out. 2021.

MOURA, M. O. **O Jogo e a Construção do Conhecimento Matemático. O Jogo e a Construção do Conhecimento na Pré-escola**. Séries Ideias-FDE, São Paulo, v.10, p. 45-53, 1991.

OLIVEIRA, C. **O uso das TICs na educação e suas reflexões**. 2009. Disponível em: <http://artigos.netsaber.com.br/.../artigosobreosodasticsnaeducacaoesuasreflexoes>. Acesso em 07 out. 2021.

PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia**. 24. ed. Rio de Janeiro: forense Universitária, 1975. _____. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho imagem e representação. 3ªed.Rio de Janeiro: Zahar: 1978.

_____. **A psicologia da criança**. Tradução Octavio Mendes Cajado. 9. ed. São Paulo: Difel, 1980.

PIRES, Luciene. L. de. A.; SILVA da, R. B. **Metodologias Ativas de Aprendizagem**: Construção do Conhecimento. Conedu: VII Congresso Nacional de Educação. Educação como (re) Existência: mudanças, conscientização e conhecimentos. Centro Cultural de Exposições Ruth Cardoso. Maceió – AL, 15,16 E 17 de out. 2020.

RIBEIRO, Marilda P.O. **Jogando e aprendendo a jogar**: funcionamento cognitivo de crianças com história de insucesso escolar. SãoPaulo:EDUC; Fapesp, 2005.(p.36-39)

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades Lúdicas na Educação da Criança**. 3 ed. São Paulo: Atica, 1991.

RIZZO, Gilda. **Educação pré-escolar**. Rio de Janeiro: F. Alves, 1982.

SEBASTIANI, Márcia Teixeira. **Fundamentos Teóricos e Metodológicos da Educação Infantil**. Curitiba: IESDE Brasil, 2005.

SOLER, R. **Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

SPODEK, Bernard; SARACHO, Olívia N. **Ensinando crianças de três a oito anos**. Porto Alegre: Artmed, 1988.

VYGOTSKI, L. S. **A Formação Social da Mente**. 4. ed. Tradução José Cipolla Neto e outros. São Paulo: Martins Fontes, 1991. 168p.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa**: como ensinar / Antoni Zabala; tradução Ernani F. Da F. Rosa – Porto Alegre : Artmed, 1998 (224 p.)