

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CENTRO DE DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO – CETREDE
DEPARTAMENTO DE FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM PLANEJAMENTO DO ENSINO E
AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM**

**ATIVIDADES LÚDICAS
COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA**

ALEXANDRA DA ROCHA ANDRADE

**FORTALEZA – CEARÁ
OUTUBRO – 2003**

ALEXANDRA DA ROCHA ANDRADE

ATIVIDADES LÚDICAS
COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA

Monografia apresentada à
Coordenação do Curso de
Especialização em Educação da
Universidade Federal do Ceará,
como requisito parcial para a
obtenção do Grau de Especialista
em Planejamento do Ensino e
Avaliação da Aprendizagem

Fortaleza

2003

Monografia apresentada à Coordenação do Curso de Pós-Graduação em Educação como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Planejamento do Ensino e Avaliação da Aprendizagem pela Universidade Federal do Ceará.

A citação de qualquer trecho desta monografia é permitida, desde que seja feita de conformidade com as normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) e da ética científica.

Alexandra da Rocha Andrade

Monografia aprovada em ____/____/____

Prof^a. Neide Fernandes Monteiro Veras - MS.

Orientadora

Isto pode parecer-nos um sonho. Mas o homem é sonhador, porque não é romantismo sonhar com um mundo melhor e sim extremo realismo, uma vez que o sonho reflete as possibilidades reais ainda não efetivadas, mas com tendência a realizar-se em um futuro mais ou menos próximo.

Ernest Bloch

DEDICATÓRIA

- Dedico este trabalho aos meus pais, Francisco Iatagan e Josefina, pelo dom da vida, pela sensibilidade de educadores e pelos constantes incentivos propiciados durante a minha vida pessoal, acadêmica e profissional.
- Ao Michael Herbert, meu irmão, por todo o carinho recebido desde a infância até a atualidade.
- Ao Germano Frota pelos momentos de afetividade, companheirismo e amizade. A ti com amor.

AGRADECIMENTOS

- Agradeço a Deus que com sua sabedoria e onipresença nos ilumina em todos os momentos de nossas vidas, sendo assim a força motriz na execução de nossas tarefas.
- Aos amigos(as) próximos(as) que contribuíram de forma bastante significativa durante a apropriação de novos saberes com sugestões, apoios e socializando conhecimentos.
- A grande incentivadora e professora Neide Fernandes Monteiro Veras pelas orientações consistentes e pela disponibilidade demonstrada por ocasião da construção deste trabalho.

SUMÁRIO

RESUMO	08
1 INTRODUÇÃO	09
1.1 Justificativa	09
1.2 Delimitação do Problema	10
1.3 Questões a Investigar	10
1.4 Objetivos	11
1.5 Epistemologia do Ato de Pesquisar	12
2 RECONCEPTUALIZANDO AS PRÁTICAS EDUCATIVAS A LUZ DOS JOGOS E BRINCADEIRAS	13
2.1 Jogos: Conceitos e concepções	13
2.2 Jogo e Desenvolvimento Infantil	15
2.3 Modalidades de Jogos	19
2.3.1 Jogos Pedagógicos	20
2.3.2 Jogos Recreativos	23
2.4 Tipos de Jogos Pedagógicos	25
2.5 Tipos de Jogos Recreativos	24
2.6 Brincadeiras: conceitos e concepções	26
2.6.1 Tipos de Brincadeiras	30
3 FORMAÇÃO PESSOAL E SOCIAL DA CRIANÇA ATRAVÉS DAS ATIVIDADES LÚDICAS	36
3.1 Desenvolvimento da Auto-estima	36
3.2 Escolha de Jogos e Brincadeiras	37
3.3 A Brincadeira <i>Faz-de-conta</i>	38
3.4 A construção da Auto-Imagem	39
4 O PROFESSOR COMO MEDIADOR DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS INFANTIS	40
CONCLUSÃO	42
BIBLIOGRAFIA	44

RESUMO

Este trabalho sobre *As Atividades Lúdicas como Prática Pedagógica* se constitui o objeto de estudo desta monografia. A finalidade do trabalho foi reconceptualizar os conceitos, as concepções e os embasamentos teóricos relativos a adoção das atividades lúdicas como modalidade de procedimentos pedagógicos através de uma pesquisa bibliográfica. Verificou-se ao longo do estudo que o tema vem sendo estudado há várias décadas. Embora os estudos sobre jogos e brincadeiras infantis tenham sido bastante enfatizados na literatura educativa, somente, a partir do advento dos Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil – RCN, em 1998, se tornou uma prática pedagógica oficializada. É importante, porém, que sejam envidado esforços por aqueles que fazem a escola com a ajuda mútua da família para que os jogos e brincadeiras infantis como prática educativa se torne uma realidade. Torna-se, também, importante que a formação dos professores que lecionam na educação infantil tenham uma qualificação acadêmica mais apropriada às características do educando nesta fase de ensino, principalmente, para as crianças carentes que em geral seus pais não sabem quase nada a este respeito, achando que se soubesse que a criança ia para a escola só para brincar era melhor ficar em casa. Conclui-se que muito se tem falado e escrito sobre os jogos e as brincadeiras infantis, no entanto, se faz necessário que o falar assuma a dimensão do realizar com vista à implementação desta modalidade de construção de saberes na realidade escolar brasileira.

1 INTRODUÇÃO

1.1 JUSTIFICATIVA

A necessidade de trabalhar com jogos e brincadeiras na Educação Infantil se torna imprescindível em face da clientela se encontrar na fase pré-operatória. A criança nesta fase ainda executa muitas ações, imaginações e fantasias. Por tanto, a adoção dos jogos, brincadeiras livres e dirigidas como práticas educativas são pedagogicamente consistentes porque estimulam o desenvolvimento da habilidade psicomotora, lingüística e social, além da recreação que elas proporcionam.

O tema foi sugerido pelas crianças da Educação Infantil através de uma enquête onde abordava o assunto jogos e brincadeiras durante o estágio para processo de seleção no Centro de Arte e Recreação Pica Pau Amarelo. Diante desses fatos, viu-se a necessidade de estimular essa vivência com os mesmo numa proposta dinâmica construindo individual e coletivamente conhecimentos significativos que façam parte de suas descobertas sobre o assunto.

Brougére (1995) ressalta que

a brincadeira possibilita à criança desenvolver sua imaginação, expressar seus dramas e construir sua consciência da realidade. Ao imitar o adulto e ao brincar de 'faz-de-conta' está demonstrando sua vontade de crescer; pois, nesse momento, a brincadeira representa 'o mundo que ela quer conquistar'. É através do jogo, do brinquedo e da brincadeira que a criança compreende sua sociedade e sua cultura, pois eles são portadores de seus valores e permitem, ao mesmo tempo, a construção de significados e interpretações que se adaptam a diversas realidades (p. 10).

Diante do exposto, a finalidade desta pesquisa é averiguar se as práticas educativas, calçadas em jogos e brincadeiras, promovem os mesmos êxitos pedagógicos que as outras abordagens metodológicas.

1.2 DELIMITAÇÃO DO PROBLEMA

Como as atividades lúdicas proporcionam novas aprendizagens tornando-se um fator relevante e existencial no processo de desenvolvimento humano?

1.3 QUESTÕES A INVESTIGAR

1.3.1 Questão Básica

- Qual a importância dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento da criança e como contribuem para a construção do desenvolvimento cognitivo?

1.3.2 Questões Correlatas

- Quais os conceitos e concepções de jogos e brincadeiras expressos na literatura sobre o assunto?
- Como o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil aborda a adoção dos jogos e das brincadeiras para promover práticas educativas adequadas ao desenvolvimento da criança?
- Como os jogos e as brincadeiras são utilizados no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil?

- Quais os jogos e brincadeiras mais utilizados na educação e na construção do conhecimento e da auto-imagem infantil?
- A adoção dos jogos e brincadeiras como prática educativa são importantes para a formação pessoal e social da criança?
- Como deve atuar o professor, como mediador da construção do conhecimento, através da utilização dos jogos e brincadeiras nas práticas educativas?

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Geral

Averiguar a importância das atividades lúdicas na construção do conhecimento infantil onde se envolvem as funções cognitivas, sócio-afetiva, lingüística, ressaltando o processo de socialização.

1.4.2 Específicos

- Conceituar jogos e brincadeiras;
- Classificar os diversos tipos de jogos e brincadeiras;
- Demonstrar como os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil abordam o tema jogos e brincadeiras infantis como variável desencadeadora das práticas educativas.
- Explicar como o jogo contribui positivamente para o desenvolvimento infantil;
- Explicar a importância dos jogos recreativos e pedagógicos na formação pessoal e social da criança.

1.5 A EPISTEMOLOGIA DO ATO DE PESQUISAR

Este trabalho foi desenvolvido através de pesquisa bibliográfica na qual foram analisadas opiniões coletadas de vários autores sobre o assunto entre eles: Negrine (1994), Marli (2000), Brougère (1995).

Na primeira etapa da pesquisa fez-se um levantamento dos locais onde se pudesse desenvolver a pesquisa. A pesquisa foi iniciada na biblioteca da UFC em seguida, através de empréstimos de livros à biblioteca e amigos. Também foram oferecidas outras fontes de pesquisa pela professora da disciplina.

O trabalho apresenta quatro unidades de estudos. Inicialmente, se delineiam o problema, as questões a investigar: a básica e as correlatas, assim como, os objetivos do estudo. Em seguida, se faz um relato dos estudos sobre o tema. A importância dos jogos e brincadeiras para a formação pessoal e social da criança está contemplada na unidade três. O professor como mediador das práticas educativas através dos jogos e brincadeiras encerra a unidade quatro. Conclui-se o trabalho sugerindo que a adoção dos jogos e das brincadeiras como prática educativa deixe de ser uma falácia e se torne uma ação concreta.

2 RECONCEPTUALIZANDO AS PRÁTICAS EDUCATIVAS A LUZ DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

2.1 JOGOS: CONCEITOS E CONCEPÇÕES

Jogo se origina do vocábulo latino *locus*, que significa diversão, brincadeira. Em alguns dicionários parece como sendo a atividade lúdica com um fim em si mesma, embora ocasionalmente possa se realizar por motivo extrínseco. Os jogos apresentam significados distintos uma vez que pode significar desde os movimentos que a criança realiza nos primeiros anos de vida agitando os objetos que estão ao seu alcance.

A partir dos séculos XIX e XX o estudo científico do jogo ganha novas dimensões. Surgem teorias que dão destaque a esta atividade com enfoques variados e, em certos casos, bem divergentes. Entre elas destacam-se: a Teoria do Recreio, de Shiller (apud NEGRINE, 1994) que preconiza que o jogo serve para recrear-se isto é, que sua finalidade intrínseca é o recreio.

Os jogos infantis têm um valor inestimável no desenvolvimento infantil. O que se observa na prática, contudo, é que esses estudos muito pouco têm influenciado na estruturação curricular, pois as instituições de ensino, ainda têm explorado muito pouco o jogo como recurso psicopedagógico. O recomendável seria que as disciplinas curriculares responsáveis pelas expressões e práticas corporais abordassem o jogo como objeto de estudo e como ferramenta pedagógica, considerando que já faz algum tempo que investigações relacionadas ao tema vêm atribuindo valor destacado ao jogo infantil como alavanca de desenvolvimento e de aprendizagem.

Existem abordagens em que o jogo é visto como atividade de prazer, espontânea e voluntária. Os jogos historicamente são de grande valor, não apenas pelo interesse que universalmente despertam nas crianças, mas também pela alegria que eles manifestam ao jogar.

Os jogos trazem ainda, a grande vantagem de oferecer, aos que deles participam, excelentes oportunidades para o desenvolvimento físico, mental, emocional e social.

Na realidade, essas afirmativas, quando se trata do jogo infantil, partem do pressuposto de que todo jogo é indicativo de boa saúde, sem sequer questionar o componente simbólico, que indica o nível de desenvolvimento em que a criança se encontra.

A pré-história do jogo infantil fundamenta-se em toda experiência lúdica que a criança experimenta, só ou em grupo, em casa ou nos mais distintos espaços lúdicos por onde transita no dia-a-dia que formam base de sua construção corporal antes ela chega à escola, seja esta formal ou não-formal. O adulto, na escola, ao propor as atividades lúdicas de jogo para as crianças, geralmente esquece ou desconsidera sua bagagem lúdica, e isso às vezes torna a atividade escolar enfadonha, pouco atrativa, não despertando o interesse da criança. Os jogos permitem liberdade de ação, pulsão interior, naturalidade, atitude e, conseqüentemente prazer raramente encontradas em outras atividades escolares, devendo por isso ser estudados pelos educadores como mais uma alternativa pedagógica a serviço do desenvolvimento integral da criança.

O jogo é preferido pela criança sadia como forma de preencher seu tempo livre. Pode-se interpretá-lo de distintos pontos de vista, dependendo do momento e do espaço em que ocorre, do conteúdo e da estrutura que a criança utiliza para jogar.

De qualquer forma, a observação de crianças nos indica que o jogo lúdico é uma variável presente no comportamento infantil de forma permanente.

2.2 JOGO E DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O jogo contribui poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões do jogo estão intrinsecamente vinculados: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança. Do ponto de vista intelectual, o jogo é o principal fator no desenvolvimento da força de controle muscular, do equilíbrio e dos sentidos em geral; do ponto de vista da sociabilidade, o jogo é uma atividade que implica relação e comunicação entre os iguais, e isso ajuda a criança a conhecer as pessoas que a rodeiam e a aprender normas de comportamento social, do ponto de vista afetivo, o jogo é uma atividade de treinamento que permite à criança se expressar livremente.

Gordobil (apud, NEGRINE, 1994) ressalta que o jogo é a atividade por excelência da criança, uma atividade vital que possibilita à criança se conhecer a si mesma e a formar conceitos sobre o mundo.

O jogo se confunde muito com toda atividade global da criança, ainda que o jogo seja espontâneo e não receba objetivos das disciplinas educativas.

Segundo Wallon (op. cit.), o jogo para as crianças é expansão e nesse sentido, se opõe à atividade *séria* que é o trabalho. *Desde o momento em que uma atividade se torna utilitária e se subordina como meio a um fim, perde a atração e as características de jogo* (p. 29).

A compreensão infantil é tão-somente uma simulação que vai do outro a si mesmo, e de si mesmo ao outro. A imitação como instrumento dessa fusão representa uma ambivalência que explica certos contrastes nos quais o jogo encontra alimento. A imitação, nesse caso, é uma imitação seletiva da criança e se vincula às pessoas que têm prestígio para ela, isto é, seres que suscitam seus sentimentos e que exercem uma atração, estando, portanto, presente seu afeto.

No jogo da criança existe uma inquietude de culpabilidade que se combina com a agressividade. A fonte comum dessas duas variáveis é o

desejo da criança em se colocar no lugar dos adultos. O jogo de papai-mamãe ou de estar casados, as crianças buscam uma reprodução dos atos e dos gestos de seus pais; levadas pela curiosidade procuram experimentar os motivos íntimos daquilo que imitam e, ao mesmo tempo, ao não ter conhecimento delas, buscam os motivos em sua experiência pessoal de jogo. A criança, inicialmente, faz explorações de seu próprio corpo; depois, do corpo do outro.

Com relação aos fatores de desenvolvimento psíquico na criança, a atividade mental evolui de sistema em sistema, isto é, que não se desenvolve em uma espécie de crescimento contínuo. Nesse sentido, não é a materialidade de um gesto que importa, mas o sistema ao qual pertence o gesto no instante em que se manifesta. Naquilo que se refere ao ato motor, situação predominante nos jogos das crianças, o movimento pode ser técnico ou simbólico, sem fazer referência ao plano da representação e do conhecimento, fato que parece somente se dar na espécie humana. O ato da inteligência desemboca em equilíbrio entre a assimilação e a acomodação uma vez que a imitação prolonga esta última por si mesma – é possível afirmar que o jogo é essencialmente assimilação, que está sobre a acomodação.

O jogo adquire regras ou adaptações espontâneas que imitam o real; o simbólico de assimilação individual dá passagem à regra coletiva ou ao símbolo representativo ou objetivo, ou a ambos. Qualquer observação, por mais assistemática e eventual que seja, indica que a criança joga independentemente do lugar em que se encontre, mas o jogo como ferramenta pedagógica ainda é muito pouco potencializada, exceção feita à Educação Física que, por sua natureza, utiliza com freqüência os jogos tradicionais e desportivos em seu conteúdo programático. O jogo a que nos referimos engloba todas atividades lúdicas que a criança utiliza para brincar. Como fundamento se invoca o valor do jogo no desenvolvimento infantil, por um lado, como atividade prioritária para a criança no seu tempo livre e, por outro, como recurso pedagógico a partir da aula. Também, observa-se a atitude que o adulto adota quando utiliza o jogo como meio pedagógico, pois assumem novas posturas quanto às características do jogo, principalmente, quando estes

são realizados em outros espaços lúdicos planejados e organizados previamente. O significado simbólico do jogo não varia de um espaço para outro; o que varia são os objetos que a criança utiliza para representar, ou a expressividade motriz que ela experimenta ao jogar. Por exemplo, se na sala de psicomotricidade a criança faz de uma almofada um cavalo, no pátio pode subir em um tronco de árvore para representar que está em cima de um cavalo, de uma motocicleta ou de um carro. Para representar, a criança não necessita de nenhum objeto ou material concreto, pois o próprio corpo é o instrumento técnico mais natural do homem. Isso significa que a mímica, os gestos e a expressividade do olhar dão razão às suas representações e imaginações.

Correr pela sala, pelo pátio ou em qualquer outro lugar, dizendo que está conduzindo uma motocicleta, um carro, andando a cavalo; ou fazendo uma série de gestos sucessivos, dizendo que tem uma potente arma de fogo, forma parte do jogo cotidiano da criança. A diferença fundamental não está no instrumento técnico que ela utiliza para representar, mas no componente simbólico e na expressividade motriz que experimenta. Conseqüentemente, se a imaginação faz parte da lógica interna, a expressividade motriz certamente, faz parte da lógica externa do jogo infantil.

A criança segue uma *trajetória* ao jogar. Em um determinado espaço de tempo a criança não joga representando somente um papel; vivencia diferentes papéis, mudando de jogo à medida que cada papel que ela assume atinge certo grau de saturação.

A trajetória no jogo indica que a criança joga de muitas maneiras em um determinado espaço lúdico, ao mesmo tempo em que o papel inicial se apresenta ela assume o jogo e serve de modelo a outras crianças, que ao imitá-la também mudam de jogo, tornando assim a atividade lúdica entre os iguais de influência mútua e interativa. A permanência na representação de um determinado papel no jogo varia à medida que a criança comprova suas capacidades de representar, assegurar-se de suas condutas motrizes, vivencia novos papéis e percebe que serve de modelo para que outras crianças a imitem.

Dito de outra forma: quando a criança percebe que o papel que representa no jogo atrai adeptos, além de se tornar líder e determinar os papéis das outras crianças no jogo, ela também determina a variação da trajetória a ser seguida no jogo. As evidências se manifestam que quanto mais papéis a criança é capaz de representar no jogo, maior é a expressividade motriz que ela experimenta, entendida como uma totalidade e não somente de um ponto de vista da biomecânica do movimento.

Tudo parece indicar que a liberdade que a criança tem para atuar determina a trajetória, ao mesmo tempo em que serve de indicador do nível de desenvolvimento em que a criança se encontra para viver diferentes papéis no jogo configuram o nível de desenvolvimento sócio-afetivo em que a criança se defronta.

Por exemplo, representar o médico, a enfermeira, um ferido, um carro que corre muito, o *superman* que voa, um dos três mosqueteiros, a vovó que é muito velha e necessita de uma bengala para andar, o rei ou a rainha, determina não somente o nível de maturidade mental que provavelmente serve de suporte ao seu desenvolvimento. Não basta potencializar o jogo como componente pedagógico e reconhecer seu valor, mas se devem buscar estratégias de intervenção para facilitar o desenvolvimento sócio-afetivo da criança.

Portanto, observar a trajetória que a criança segue ao jogar pode indicar as limitações que apresenta em uma atividade lúdica. Neste sentido, tão importante como oportunizar que a criança jogue e através do jogo represente papéis, é também fundamental que o adulto, além de observar, crie um espaço de tempo para que as crianças falem de seus jogos. Escutar a criança falar de suas produções lúdicas é mais uma estratégia pedagógica que aqueles que trabalham no campo lúdico nunca devem desprezar. Oportunizar momentos para a criança comunicar aos demais suas produções e os papéis que vivencia no jogo faz parte da estratégia pedagógica como meio facilitador no processo de desenvolvimento e de aprendizagem.

2.3 MODALIDADES DE JOGOS

2.3.1 Jogos Pedagógicos

Os jogos são tipos de atividades que podem ser praticadas em todas as matérias, de diversas maneiras, facilitando a aprendizagem, desenvolvendo a originalidade, a criatividade dos alunos, enriquecendo e vivenciando fatos.

O professor que utiliza os jogos torna-se mais seguro, desenvolvendo também a sua criatividade, inovando suas aulas e criando outros jogos.

Os jogos pedagógicos são excelentes recursos que o professor poderá lançar mão no processo ensino-aprendizagem, porque contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual e social na criança.

A atividade lúdica proporcionada pelos jogos deve ser o desencadeador de todo o processo de aprendizagem.

O jogo desenvolve a imaginação e exige a tomada de iniciativas, desafiando a sua inteligência para encontrar soluções para os problemas.

Através de jogos, as crianças desenvolvem o seu raciocínio e constroem o seu conhecimento de forma descontraída. Ao tomar decisões usando as regras para deter resultados desejados, estas mesmas regras fazem com que as crianças construam os seus limites agindo como sujeito de sua aprendizagem.

2.3.2 Jogos Recreativos

É imprescindível conhecer o tamanho da importância que o jogo recreativo tem para a criança que em idade pré-escolar encara o jogo como coisa séria.

É diante da brincadeira que a criança consegue travar conhecimento com o mundo e adaptar-se ao que o cerca.

Devido aos diversos compromissos, os adultos como os pais, familiares e muitas vezes educadores nem sempre têm condições para atender esta necessidade e este direito da criança, pois dentre outros está declarada na Declaração Universal dos Direitos da Criança (DUDC) que *criança em idade escolar tem direito à recreação*.

A falta de estimulação, compreensão, valorização e acompanhamento podem causar vários prejuízos para o desenvolvimento físico, psíquico e social da criança.

Recreação rima com diversão e educador rima contudo que é desafio, com tudo que é novo, contudo que é avanço, enfim, educador deve ser completo, ter de tudo um pouco e abraçar a recreação como uma forma inovadora que transversalmente perpassa idéias, movimentos, criticidade, atenção e conhecimento.

2.4 TIPOS DE JOGOS PEDAGÓGICOS

a) JOGO DE ESCONDER OBJETOS

OBJETIVOS: Desenvolver habilidades motoras e perceptivas e a compreensão da permanência de objetos (os objetos continuam a *existir* mesma quando ocultados).

MATERIAL: Panos ou fraldas coloridos e pequenos brinquedos que possam ser ocultos sob os panos.

COMO JOGAR: Esconda um ou mais brinquedos debaixo de panos. Inicialmente, é importante que os alunos vejam os objetos serem escondidos. Em seguida, solicite aos alunos que descubram em que lugar está, por exemplo:

- o patinho de borracha
- a bola
- a boneca

Quando os alunos dominarem melhor o jogo, pode-se esconder objetos sem que eles vejam e, depois, pedir que eles descubram onde estão.

b) JOGO QUEM SE LEMBRA?

OBJETIVOS: Aperfeiçoar a memória visual e aumentar a atenção pormenores.

MATERIAL: Livro de leitura, folha mimeografada ou xerox de uma leitura.

COMO JOGAR:

- O objetivo é a criança se lembrar de pormenores de um trecho lido.
- O professor escolhe três parágrafos ou a leitura toda.
- Os participantes lêem juntos em silêncio.
- A folha é virada, e cada participante deverá dizer pormenores da leitura feita, até que ninguém se lembre de mais nenhum.
- O último a se lembrar de um pormenor não descrito anteriormente será o vencedor.

c) PROCURE SUA METADE

OBJETIVOS: Estimular o aumento do vocabulário;

Levar a criança a desenvolver as habilidades de leitura;

Aumentar a atenção.

MATERIAL: Rótulos e propagandas

COMO JOGAR:

- O professor ou os alunos coleta rótulos, ou nomes de marcas de produtos em propagandas de revistas e jornais.
- Este material é cortado ao meio e colocado em caixas ou saquinho separados
- A sala será dividida em duas turmas.

- Uma das turmas retirará as metades dos rótulos de uma caixa e a outra turma da segunda caixa.
- Cada criança deverá procurar o seu par através do seu rótulo.
- Quando encontrar o seu par, cada dupla irá formular um texto oral, falando das vantagens de se comprar aquele produto.

d) CAÇA AO TESOURO

OBJETIVOS: Visa a desenvolver a atenção e observação visual.

COMO JOGAR:

- Cada aluno recebe uma folha com o diagrama.
- O professor pede para os alunos formarem palavras utilizando as letras do diagrama.
- O aluno que descobrir o maior número de palavras em menor espaço de tempo será o vencedor.

e) JOGO DAS RIMAS

OBJETIVOS: Desenvolver habilidades na pronuncia de palavras;

Praticar os sons finais;

Enriquecer o vocabulário.

MATERIAL: Recortar de jornais e revistas palavras em tamanhos maiores.

Se quiser que o material dure mais, seria interessante que se colocasse papel mais reforçado atrás das palavras.

COMO JOGAR:

- 04 a 06 jogadores, ou toda a turma participa, separando-se as equipes de meninas x meninos.
- Colocar as palavras dentro da sacola, envelope ou caixa.
- Cada jogador retira uma palavra e deverá dizer uma ou mais palavras que terminem igual.
- Quanto mais palavras ele disser, mais pontos ganhará.

- Um aluno ficará encarregado de marcar no quadro-de-giz os pontos de cada participante.

f) JOGO DAS DIFERENÇAS

OBJETIVO: Explorar habilidades perceptivas e trabalhar a capacidade de observação do aluno, ajudando a desenvolver a memória visual.

MATERIAIS: Pares de cartela: a primeira com uma figura e a segunda com a mesma figura, mas com algum detalhe faltando.

COMO JOGAR: Solicite aos alunos que:

- Comparem duas cartelas e descubram as diferenças entre os desenhos.
- Observando a cartela com o desenho completo, desenhem o que está faltando no outro desenho.

2.5 TIPOS DE JOGOS RECREATIVOS

a) ROUBA O RABO (Recreação para Maternal)

OBJETIVOS: Desenvolver a agilidade;
Desenvolver a percepção visual.

COMO JOGAR: Os jogadores estarão no pátio, cada um com um rabo de barbante preso atrás. Dois jogadores serão os pegadores. Ao sinal eles deverão tirar os rabos das crianças. Quem conseguir pegar mais rabos será o vencedor.

b) O PULO DO SAPO (Recreação para Maternal)

OBJETIVOS: Desenvolver a coordenação motora ampla.

COMO JOGAR: Marcar no pátio as linhas de partida e chegada. Ao sinal dado, os participantes, em posição de sapo (de cócoras), devem sair pulando até a linha de chegada. Vence aquele que chegar primeiro.

c) CORRIDA DO CACHORRINHO (Recreação para Jardim I)

OBJETIVO: Desenvolver a coordenação motora ampla.

COMO JOGAR: Marcar um ponto de partida e outra de chegada. Os participantes devem imitar a posição de cachorro, alinhando-se na partida. Ao sinal, saem depressa em direção à linha de chegada. Quem chegar primeiro será o vencedor.

d) O CAÇADOR ESPERTO (Recreação para Jardim II)

OBJETIVO: Desenvolver o espírito de competição;
Desenvolver a socialização.

COMO JOGAR: Riscam-se dois círculos para colocar os animais: as raposas e os coelhos (dois times com números iguais de participantes). No centro, entre os dois círculos, risca-se também um triângulo, onde ficará o caçador. Os animais dos dois times chegam bem perto do caçador. Os que forem pegos pelo caçador passam a ser caçadores e nas próximas jogadas, devendo ficar junto ao caçador, dentro do triângulo. A brincadeira continua e no final o time que tiver mais participantes será o vencedor.

e) CORRIDA AO CONTRÁRIO (Recreação para Alfabetização)

OBJETIVO: Desenvolver a agilidade;
Desenvolver a coordenação motora ampla.

COMO JOGAR: Traçam-se duas linhas a uma distância de 10 m (sendo uma o ponto de partida e a outra o de chegada). Ao sinal dado, todos os participantes que chegarem primeiro deverão voltar correndo de frente até o ponto de partida. Quem chegar primeiro será o vencedor.

2.6 BRINCADEIRAS: CONCEITOS E CONCEPÇÕES

Ação ou efeito de brincar, divertimento, especialmente de criança, gracejo, zombaria ou recreação, entretenimento.

Os estudos recentes têm mostrado também que as atividades lúdicas são ferramentas indispensáveis no desenvolvimento infantil, porque para a criança não há atividade mais completa do que o BRINCAR. Pela brincadeira, ela é introduzida no meio sócio-cultural do adulto, constituindo-se num modo de assimilação e recriação da realidade.

A trajetória infantil não pode ser pensada somente pela ótica da razão. Ela passa necessariamente pela via do brincar.

Partindo do princípio de que a criança é um ser social e que a apropriação do conhecimento se dá desde que ela nasce, isto é, o seu desenvolvimento se dá num espaço e num tempo compartilhado com outras pessoas; sendo a sua atividade mais completa. O brincar busca enfatizar o jogo como uma alternativa que pode contribuir de forma favorável para o desenvolvimento infantil.

A criança, ao longo da história e da evolução do homem, nem sempre foi considerada como é hoje.

Antigamente ela era caracterizada como um ser ingênuo, inocente, gracioso ou ainda, imperfeito e incompleto. Estas noções se constituíram em elementos básicos que fundamentaram o conceito de criança, entendido como um ser sem existência social, miniatura do adulto, abstrata e universal. Portanto, um conceito que independe da cultura ou classe social.

Atualmente uma nova concepção sobre criança vem tomando espaço no panorama educacional: A CRIANÇA COMO SER SOCIAL.

Nessa nova visão, a criança como cidadã caracteriza-se por ser um sujeito ativo, onde a situação sócio-cultural, as condições econômicas, o sexo e a etnia exercem grandes influências sobre ela o seu comportamento. Dessa forma de vários fatores, do contexto onde ela está inserida.

Na análise das duas abordagens uma nova visão de criança pode ser delineada, pois por um lado não se pode considerar a natureza infantil calcada em parâmetros biológicos e psicológicos, como elementos comuns a todas as crianças e, portanto, universais, e por outro, a criança culturalmente contextualizada.

Entretanto, o nascimento psicológico é um processo resultante das experiências e das relações existentes entre a criança, o adulto e o meio ambiente; por isso deve ser tratado com muito cuidado.

A brincadeira é considerada a primeira conduta inteligente do ser humano; ela aparece logo que a criança nasce e é de natureza sensório-motora. Isso significa que os dedos e seus movimentos são os primeiros brinquedos da criança, que observados por si constituem-se a origem mais remota do jogo.

Para cada etapa do desenvolvimento infantil existem tipos de jogos correspondentes. Por isso o jogo tem uma função essencial na vida da criança, embora muitos educadores digam que a criança, muito pequena não brinca ou não gosta de brincar.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação.

Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

A diferenciação de papéis se faz presente sobretudo no faz-de-conta, quando as crianças brincam como se fossem o pai, a mãe, o filhinho, o médico, o paciente, heróis e vilões etc, imitando e recriando personagens

observados ou imaginados nas suas vivências. A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas, sobre o eu e sobre o outro.

No faz-de-conta, as crianças aprendem a agir em função da imagem de uma pessoa, de uma personagem, de um objeto e de situações que não estão imediatamente presentes e perceptíveis para elas no momento e que evocam emoções, sentimentos e significados vivenciados em outras circunstâncias.

Brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também podem ter filhos, cozinhar e ir ao circo.

Ao brincar de faz-de-conta, as crianças buscam imitar, imaginar, representar e comunicar de uma forma específica que uma coisa pode ser outra, que uma pessoa pode ser uma personagem, que uma criança pode ser um objeto ou um animal, que um lugar *faz-de-conta* que é outro.

Brincar é, assim, um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente. Pela repetição daquilo que já conhecem, utilizando a ativação da memória, atualizam seus conhecimentos prévios, ampliando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação imaginária nova.

Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também, tornam-se autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata.

Quando utilizam a linguagem do faz-de-conta, as crianças enriquecem sua identidade, porque podem experimentar outras formas de ser e pensar, ampliando suas concepções sobre as coisas e pessoas ao desempenhar vários papéis sociais ou personagens.

Na brincadeira, vivenciam concretamente a elaboração e negociação de regras de convivência, assim como a elaboração de um sistema de representação dos diversos sentimentos, das emoções e das construções humanas. Isso ocorre porque a motivação da brincadeira é sempre individual e depende dos recursos emocionais de cada criança que são compartilhadas em situações de interação social.

Por meio da repetição de determinadas ações imaginadas que se baseiam nas polaridades presença / ausência, bom / mau, prazer / desprazer, passividade / atividade, dentro / fora, grande / pequeno, feio / bonito etc., as crianças também podem internalizar e elaborar suas emoções e sentimentos, desenvolvendo um sentido próprio de moral e de justiça.

2.6.1 Tipos de Brincadeiras

a) AMARELINHA

OBJETIVO: Desenvolver a capacidade de observação;

Explorar habilidades motoras;

Trabalhar as idéias dentro e fora.

COMO BRINCAR:

1ª Rodada:

- 1º) A criança que inicia o jogo se posiciona no inferno e lança uma pedrinha no quadro 1;
- 2º) Se acertar, com um pé só pula diretamente para o quadro 2 e depois o quadro 3;
- 3º) Nas asas, pula colocando um pé no nº 4 e o outro no nº 5;
- 4º) No pescoço, também deve pular com um só pé;
- 5º) Na lua ou céu, o jogador pisa com os dois pés;

6º) A volta será do mesmo jeito e quando chega no quadro 2 apanha, com uma das mãos, a pedrinha que ficou no quadro 1 e pula diretamente para a zona do inferno;

7º) A seguir, joga a pedra no quadro 2 e pula, num pé só, direto para o quadro 3 e assim por diante até errar e passar a vez para o companheiro.

2ª Rodada: Se o jogador não cometeu nenhum erro na etapa anterior continuará jogando, agora na 2ª rodada, mas sem jogar a pedra nos quadros e sim, carregando-a em cima do pé. Continua a proibição de não colocar os dois pés no mesmo quadro com exceção da lua, lugar onde pode descansar e ajeitar a pedrinha no pé, antes de fazer o caminho de volta.

3ª Rodada: A pedrinha é carregada sobre o dedo indicador e médio.

4ª Rodada: A pedrinha é equilibrada na testa.

Fazer Coroas: O jogador fica de costas para a amarelinha e joga a pedra por cima da cabeça. Conforme o quadro em que cair *faz coroa*, ou seja, o quadro fica reservado e somente este jogador pode pisar nele, vencerá o jogador que fizer o maior número de coroas.

b) PISAR NA SOMBRA

OBJETIVOS: Trabalhar as idéias dentro e fora;

Desenvolver a agilidade.

COMO JOGAR:

1º) Em um local amplo, os jogadores espalham-se passeando a vontade. Um deles, por sorteio, é escolhido para ser o pegador e ficará afastado do grupo.

- 2º) Ao sinal de início, o pegador sai correndo tentando pisar na sombra dos seus companheiros.
- 3º) Sempre que o pegador pisar na sombra de alguém, deverá falar o nome do jogador, o qual será eliminado da partida. E assim sucessivamente.
- 4º) O jogo termina quando todos os perseguidos tiverem sido eliminados.

c) QUENTE – FRIO

OBJETIVOS: Explorar a capacidade de observação;
Trabalhar as idéias perto, longe.

COMO JOGAR:

- 1º) Uma das crianças esconde um objeto previamente determinado pelo grupo e volta para o seu lugar, onde já estão os companheiros, anunciando que podem sair a procurá-lo.
- 2º) A criança que escondeu o objeto vai orientando os demais com *dicas*:
 - Está frio! Está gelado! (quando os companheiros estão longe do objeto)
 - Esta esquentando! Esta quente! Esta pegando fogo! Está morno! Esta ficando frio! (à medida que os companheiros estão se aproximando ou se afastando do objeto).
 - Pegou! (quando encontram o objeto).
- 3º) A criança que encontrou, esconde o objeto da próxima vez.

d) CABRA-CEGA

OBJETIVO: Desenvolver a percepção tátil.
Explorar a capacidade de observação.

COMO JOGAR:

- 1º) Um dos jogadores é escolhido para ser a cabra-cega e põe uma venda nos olhos.
- 2º) Os companheiros, de mãos dadas, formam uma roda e a cabra-cega é colocada no centro.
- 3º) A roda está sempre em movimentos e a cabra tem de agarrar alguém. Se ela chega perto de um companheiro, este se afasta e os que estão do outro lado da roda avançam e assim por diante;
- 4º) Se a cabra-cega pega alguém, tira o lenço e este outro passa a ser a cabra na vez seguinte.
- 5º) Se ocorrer de a roda quebrar durante o vai-e-vem, a brincadeira recomeça e o jogador que estiver do lado esquerdo de quem soltou a mão, passa a ser a cabra.

e) PASSA-ANEL

OBJETIVO: Desenvolver a atenção;
Desenvolver a socialização.

COMO JOGAR:

- 1º) Os jogadores ficam, um ao lado do outro, sentados, com as mãos postas, no colo.
- 2º) Um dos jogadores é escolhido para ser o passador do anel e ficará em pé, também com as palmas das mãos juntas, tendo o anel aí escondido.
- 3º) O passador vai passando as suas mãos entre as mãos de cada um dos jogadores fingindo que deixa o anel cair para, finalmente, soltá-lo nas mãos do jogador que escolhe, sem que ninguém perceba. Ainda, passa a mão por mais alguns, para disfarçar bem a situação.
- 4º) O passador afasta-se, dá um sopro nas próprias mãos e abre-as, mostrando que o anel já sumiu. Aí pergunta a um dos jogadores;

- Quem está com o anel?

- 5º) Se o jogador adivinhar o companheiro que está com o anel, será o novo passador; se não acertar, vai pagar uma prenda, ou seja, um castigo qualquer que será estabelecido pelo companheiro que ele afirmou que estava com o anel.

f) ESCONDE-ESCONDE

OBJETIVO: Desenvolver a atenção;

Desenvolver a capacidade de observação;

Desenvolver a percepção visual e a coordenação motora ampla.

COMO JOGAR:

- 1º) Inicialmente, o grupo escolhe um lugar para ser o pique e o colega que vai ser o perseguidor.
- 2º) O escolhido fica no pique, de costas e de olhos fechados, contando até o número previamente combinado.
- 3º) O restante do grupo se esconde em diferentes lugares.
- 4º) Ao terminar a contagem, o perseguidor sai do pique e procura seus companheiros.
- 5º) Aqueles que estão escondidos precisam correr até o pique para se salvar.
- 6º) Se o perseguidor encontrar alguém, também deve voltar correndo ao pique e dizer alto onde viu o companheiro. É uma disputa de corrida. Se o jogador encontrado chegar ao pique antes do perseguidor, ele se salva.
- 7º) O primeiro que for pego será o próximo perseguidor e se todos se salvarem, permanece o mesmo perseguidor.

3 FORMAÇÃO PESSOAL E SOCIAL DA CRIANÇA ATRAVÉS DAS ATIVIDADES LÚDICAS

Considerando a fase transitória pela qual as crianças passam na educação infantil, na busca por uma ação integrada incorporando as atividades lúdicas, os jogos e as brincadeiras devem contribuir para que a criança tenha um desenvolvimento integral de suas identidades. Estas são:

3.1 DESENVOLVIMENTO DA AUTO-ESTIMA

A auto-estima que a criança aos poucos desenvolve é, em grande parte, interiorização da estima que se tem por ela e da confiança da qual é alvo. Disso resulta a necessidade de o adulto confiar e acreditar na capacidade de todas as crianças com as quais trabalha. A postura corporal, somada à linguagem gestual, verbal e etc. do adulto, transmitem informações às crianças, possibilitando formas particulares e significativas de estabelecer vínculos com elas. É importante criar situações educativas para que, dentro dos limites impostos pela vivência em coletividade, cada criança possa ter respeitado os seus hábitos, ritmos e preferências individuais. Da mesma forma, ouvir as falas das crianças, compreendendo o que elas estão querendo comunicar, fortalece a sua autoconfiança.

O processo de construção da autoconfiança envolve avanços e retrocessos. As crianças podem fazer birra diante de frustrações, demonstrar sentimentos como vergonha e medo ou ter pesadelos, necessitando de apoio e compreensão dos pais e professores. O adulto deve ter em relação a elas

uma atitude continente, apoiando-as e controlando-as de forma flexível, porém segura.

A colaboração entre pais e professores é fundamental no acompanhamento conjunto dos progressos que a criança realiza na construção de sua identidade e progressiva autonomia pessoal. A preocupação em demarcar o espaço individual no coletivo é imprescindível para que as crianças tenham noção de que sua inserção no grupo não anula sua individualidade. Isso pode se fazer presente, por exemplo, na identificação dos pertences pessoais. O local escolhido e organizado para guardar os pertences de cada um pode ser identificado por sua fotografia ou a escrita de seu nome de forma que, pelo reconhecimento dessa marca, as crianças possam saber que ali estão suas coisas. Em contrapartida, trabalhar o reconhecimento da marca de outros é também um objetivo importante, pois favorece a formação do sentimento de grupo.

É importante que os adultos refiram-se a cada criança pelo nome, bem como assegurem que conheçam os nomes de todos. Para isso, várias atividades podem ser planejadas, com destaque para jogos e brincadeiras em que se podem inserir os nomes dos elementos do grupo, propiciando que sejam ditos e repetidos num contexto lúdico e afetivo.

3.2 ESCOLHA DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Desde pequenos, os bebês já manifestam suas preferências e são, também, capazes de escolher. Para isso, dependem diretamente da mediação do adulto que interpreta suas expressões faciais ou choro como indícios de preferência por uma ou outra situação. O choro profundo de um bebê que é retirado de uma brincadeira e colocado no berço, por exemplo, pode significar desagrado com a nova situação e preferência pela anterior. Ao buscar compreender o significado desse tipo de manifestação e atendê-la, quando possível, o adulto está dando, de uma maneira indireta, possibilidade de escolha à criança cuja relação com o mundo ele medeia.

Escolhas mais diretas logo se tornam possíveis, tais como as que se referem aos objetos com os quais brincar ou aos companheiros com quem interagir. Mas essas escolhas, também, dependem muito da maneira como o adulto organiza a rotina e dispõe o ambiente. Nesse sentido, a organização do espaço é um procedimento recomendado para que as crianças disponham de varias alternativas de ação e de parceiros. Pode-se pensar, por exemplo, numa sala onde haja, num canto, instrumentos musicais, no outro, brinquedos de faz-de-conta e, num terceiro, blocos de encaixe permitindo que as crianças possam circular livremente entre um e outro, exercitando seu poder de escolha, tanto em relação aos parceiros.

3.3 A BRINCADEIRA FAZ-DE-CONTA

Cabe ao professor organizar situações de interação em que panos, fraldas ou anteparos como caixa e biombos possam ser utilizados para esconder o rosto ou o corpo todo da criança e do parceiro, num jogo de esconder e aparecer. Outras situações podem ser organizadas da mesma forma, para que as crianças lancem e resgatem, façam aparecer e desaparecer brinquedos e objetos.

Isso as auxilia, pouco a pouco, a elaborarem a construção mental da imagem de um objeto ou pessoa ausente.

Nessa faixa etária, o faz-de-conta utiliza-se principalmente da imitação para acontecer. O professor pode propiciar situações para que as crianças imitem ações que representam diferentes pessoas, personagens ou animais, reproduzindo ambientes como casinha, trem, posto de gasolina, fazenda etc. esses ambientes devem favorecer a interação com uma ou mais crianças compartilhando um mesmo objeto, tal como empurrar o berço como se fosse um meio de transporte, levar bonecas para passear ou dar de mamar, cuidar de cachorrinhos etc.

3.4 A CONSTRUÇÃO DA AUTO-IMAGEM

O espelho é um importante instrumento para a construção da identidade. Por meio das brincadeiras que faz em frente a ele, a criança começa a reconhecer sua imagem e as características físicas que integram a sua pessoa. É aconselhável que se coloque na sala, um espelho grande o suficiente para que varias crianças possam se ver de corpo inteiro e brincar em frente a ele.

4 O PROFESSOR COMO MEDIADOR DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS INFANTIS

Responder como e quando o professor deve intervir nas brincadeiras de faz-de-conta é, aparentemente, contraditório com o caráter imaginativo e de linguagem independente que o brincar compreende. Porém, há alguns meios a que o professor pode recorrer para promover e enriquecer as condições oferecidas para as crianças brincarem que podem ser observadas.

Para que faz-de-conta torne-se, de fato, uma prática cotidiana entre as crianças é preciso que se organize na sala um espaço para essa atividade, separado por uma cortina, biombo ou outro recurso qualquer, no qual as crianças poderão se esconder, fantasiar-se, brincar, sozinhas ou em grupos, de casinha, construir uma nave espacial ou um trem etc. Nesse espaço, pode-se deixar à disposição das crianças panos coloridos, grandes e pequenos, grossos e finos, opacos e transparentes; cordas; caixas de papelão para que as crianças modifiquem e atualizem suas brincadeiras em função das necessidades de cada enredo. Nesse espaço pode ser afixado um espelho de corpo inteiro, de maneira a que as crianças possam reconhecer-se, imitar-se, olhar-se, admirar-se. Pode-se, ainda, agregar um pequeno baú de objetos e brinquedos úteis para o faz-de-conta, que pode ser complementado por um *cabideiro* contendo roupas velhas de adultos ou fantasias. Fundamentais, também, são os materiais e acessórios para a casinha, tais como uma pequena cama, um fogão confeccionado com uma velha caixa de papelão, louças, utensílios variados etc. É importante, porém, que esses materiais estejam organizados segundo uma lógica; por exemplo, que as maquiagens estejam

perto do espelho e não dentro do fogão, de maneira e facilitar as ações simbólicas das crianças.

No entanto, esse espaço poderá transformar-se em um *elefante branco* na sala, caso não seja utilizado, arrumado e mantido diariamente por crianças e professores. Não se pode esquecer, porém, que apesar da existência do espaço, ao brincar, as crianças espalham brinquedos e objetos pela sala, usam mobiliário e o espaço externo. É recomendável que isso ocorra, e, na medida em que cresce, as crianças poderão organizar de forma mais independente seu espaço de brincar, as crianças podem transformar a sala e o significado dos objetos cotidianos enriquecendo sua imaginação.

Nesse sentido, brincar deve constituir-se em atividade permanente e sua constância dependerá dos interesses que as crianças apresentam nas diferentes faixas etárias.

Ainda com relação ao faz-de-conta, o professor poderá organizar situações nas quais as crianças conversem sobre suas brincadeiras, lembrem-se dos papéis assumidos por si e pelos colegas, dos materiais e brinquedos usados, assim como do enredo e da seqüência de ações. Nesses momentos, lembrar-se sobre o que, com quem e com o que brincaram poderá ajudar as crianças a organizarem seu pensamento e emoções, criando condições para o enriquecimento do brincar. Nessas situações, se pode explicitar, também as dificuldades que cada criança tem com relação a brincar, caso desejem, e a necessidade que tem da ajuda do adulto.

CONCLUSÃO

Considera-se importante comunicar aos educadores esta reflexão sobre a importância dos jogos e das brincadeiras em sala de aula.

Convive-se dentro das escolas com certos preconceitos, entre eles o de que jogar é brincar, é uma atividade reservada somente para o horário do recreio; em sala de aula é necessário ter seriedade, permanecer em silêncio, porque nesses horários são *ensinadas* as matérias consideradas importantes.

Os jogos e as brincadeiras são funções indispensáveis às crianças. Jogar e brincar com ela, junto com ela, deixá-la jogar e brincar com seus parceiros e em grupos é um compromisso que todo o educador deveria ter com a criança, uma vez que o jogo e a brincadeira favorecem o seu desenvolvimento cognitivo e sócio-afetivo, como também é um ótimo auxiliar no processo educativo.

O jogo e a brincadeira também são formas de expressar-se: neles ocorrem situações complexas, acarretando mobilizações em muitos aspectos da personalidade da criança.

É também durante o jogo e a brincadeira que as crianças investigam, formulam hipóteses, obedecem as regras, constroem outras e, assim, vão formando o seu aspecto moral.

A proposta de se trabalhar com os jogos e as brincadeiras teve como finalidade maior abrir um espaço psicológico, cognitivo, e de socialização, um espaço de atividades que proporcionassem às crianças alegria e prazer.

Busca-se com esta prática de jogos e brincadeiras, tornar a criança mais solidária, otimista, compartilhando de suas emoções nas perdas e vitórias, elaborando com ela estas duas situações, procurando ajudá-la na superação de suas dificuldades.

Pensa-se por todo o exposto, que os jogos e as brincadeiras consistem numa ótima proposta de trabalho e num auxílio a criança no seu processo de desenvolvimento. O importante é que os adultos e os educadores reencontrem a alegria e o prazer nos jogos e nas brincadeiras e, se porventura os perderem, que os recuperem, recriando-os com as crianças, pois necessita-se cada vez mais de crianças jogando e brincando; crianças ativas, aprendendo e descobrindo por si próprio a disposição e manipulação dos jogos e das brincadeiras

BIBLIOGRAFIA

BROUGÉRE, Gilles. *Brinquedo e Cultura*. Campinas, SP: Cortez 1995.

CENTURIÓN, Marília; RODRIGUES Arnaldo, PRESSER, Soreal Silva e Margaret. *Vai começar a brincadeira*. Educação Infantil (Maternal). São Paulo: FTD, 1999.

FRIEDMANN, A. *Brincar: crescer e aprender*. O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

MIRANDA, N. *200 jogos infantis*. São Paulo: Martins Fontes, 1980.

NEGRINE, A. *Aprendizagem e desenvolvimento infantil: Simbolismo e Jogo*. São Paulo: Prodil, 1994.

NEGRINE, Airton. *Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: Psicomotricidade*. Porto Alegre: Edita - Alternativa Pedagógica, 1995.

NYLSE Helena Silva Cunha. *Brinquedoteca: Um mergulho no brincar*. São Paulo: Maltese, 1997.

OLIVEIRA, P.S. *Brinquedos e indústria cultural*. Petrópolis: Vozes, 1986.

PINTO, Gerusa Rodrigues; LIMA, Regina Célia Villaça. *Jogos pedagógicos no processo da Aprendizagem*. 2. ed. São Paulo: Fapi. 1995. v. II

RALLO, Mary Petry de Andrade; QUEVEDO, Zeli Rodrigues de. *A magia dos jogos na alfabetização*. 3. ed. Porto Alegre: Kuaruo, 1994.

REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental – Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 2

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). *O lúdico na formação do educador*. Petrópolis: Vozes, 1994.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. *Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico*. 3. ed. (Org.). Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

TIZUKO Morchida Kishimoto. *Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação*. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

WAJSKOP, Gisela. *Brincar na pré-escola*. 2. ed. Campinas, SP: Cortez, 1997.