

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Cleine Cristine de Oliveira Silva

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS COM REGRAS NO
DESENVOLVIMENTO COGNITIVO INFANTIL**

Belo Horizonte
2012

Cleine Cristine de Oliveira Silva

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS COM REGRAS NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO INFANTIL

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Especialização em Docência na Educação Básica da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Aprendizagem e Ensino da Educação Básica.

Orientador: Ademilson de Sousa Soares (Paco)

Belo Horizonte
2012

Cleine Cristine de Oliveira Silva

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS COM REGRAS NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO INFANTIL

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Especialização em Docência na Educação Básica da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Aprendizagem e Ensino da Educação Básica.

Orientador: Ademilson de Sousa Soares

Aprovado em 14 de Julho de 2012.

BANCA EXAMINADORA

Ademilson de Sousa Soares - Orientador - Faculdade de Educação da UFMG

Sandro Coelho Costa - Professor convidado - Faculdade de Educação da UFMG

DEDICATÓRIA

Para minha linda filha Gabriela; aos meus queridos pais Geraldo e Ângela pelo amor, carinho e constante torcida em minha vida. Minha dedicação e agradecimento especial ao Renato, pela aceitação e apoio nos momentos de aperto e pela compreensão de minhas ausências. A todos os amigos que acreditam numa educação melhor e compartilham comigo desse sonho.

“Chegamos assim à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de
ser livre, de ser ele próprio a liberdade”
Johan Huizinga

RESUMO

Esta pesquisa tem como objeto de estudo pensar a importância dos jogos com regras para o desenvolvimento cognitivo infantil e para o processo de ensino-aprendizagem apresentando algumas considerações sobre a concepção de jogos e brincadeiras. No trabalho foram explicitados o campo de pesquisa e algumas partes importantes que constituem o projeto político e pedagógico da instituição e seu currículo. O trabalho busca através de teóricos como Piaget, Vygotsky, Wallon, Kishimoto e Feurstein justificar a utilização dos jogos para o desenvolvimento da capacidade de pensamento e cognição e o papel mediador que tem o professor no processo ensino-aprendizagem. Através desta pesquisa entende-se que o jogo/brincadeira promovem oportunidades para a mediação no desenvolvimento de habilidades cognitivas, expressão de sentimentos, opiniões, aquisição da autonomia, internalização de regras, socialização e construção do conhecimento, pois é importante trabalhar de forma lúdica com os jogos e brincadeiras na educação infantil. Ao final do plano de ação, foram feitos o registro das experiências com as crianças e análise da entrevista com o corpo docente. É importante ressaltar que as ações realizadas na Umei Gameleira foram devidamente autorizadas pelos pais das crianças, assim como teve o apoio da direção escolar e o acompanhamento/orientação de professores da faculdade de educação.

Palavras-chave: Jogos – Regras – Cognitivo – Aprendizagem.

SUMÁRIO

1 - INTRODUÇÃO.....	09
2 – JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS	10
3 - CONTEXTUALIZAÇÃO DO CAMPO DE PESQUISA.....	12
3.1 – Partes importantes que constituem o PPP da UMEI Gameleira.....	13
3.2 - A organização do currículo	15
4 – DEFINIÇÃO CONCEITUAL: BRINQUEDO, BRINCADEIRA E JOGO.....	16
5 - O JOGO E A COGNIÇÃO.....	21
6 - A IMPORTANCIA DOS JOGOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO.....	22
7 – IMPORTANTES CONTRIBUIÇÕES TEÓRICAS.....	28
7.1 - Contribuições de Feuerstein.....	28
7.2 - Contribuições de Jean Piaget.....	31
7.3 - Contribuições de Wallon.....	34
7.4 - Contribuições Lev Vygostky	36
8 - TIPOS DE JOGOS (CLASSIFICAÇÃO/CATEGORIA).....	41
9 - METODOLOGIA.....	46
10 - PLANO DE AÇÃO.....	46
11 - REGISTRO DAS EXPERIÊNCIAS.....	48
12 – AVALIAÇÃO.....	53
13 – CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	54
REFERENCIAS.....	57
ANEXO	60

APRESENTAÇÃO

Durante faculdade de Pedagogia em 2003, enquanto estudava e fazia estágio num programa educativo na PUC TV, prestei o primeiro concurso de Educador Infantil ofertado pela Prefeitura Municipal de Belo Horizonte. Após me formar, trabalhei em várias secretarias acadêmicas como UNICOR e FEAD, onde pude ter a experiência dos trâmites de escrituração escolar como matrículas, diários, obtenção de novo título, declarações etc. Em outubro de 2006, fui convocada a tomar posse no concurso e iniciei então minha carreira como Professora de educação infantil pela PBH e, também como coordenadora pedagógica numa escola da rede municipal de Ribeirão das Neves na área da educação infantil desde fevereiro de 2009.

O interesse pelos temas abordados nas diferentes disciplinas do curso de graduação em Pedagogia, levaram-me a participar de vários debates e discussões acerca da profissão docente. As leituras e estudos relacionados ao fazer pedagógico em busca de melhor compreensão acerca do processo de ensino aprendizagem foram motivadores nesta pesquisa ao buscar compreender como ocorre a relação dos jogos cognitivos com a aprendizagem das crianças de 0 a 6 anos. Realizei também, alguns cursos de aperfeiçoamento educacional como o AEE – Atendimento educacional especializado pela Universidade Federal de Santa Maria e Dificuldade de aprendizagem pelo Grupo de produção em Educação e cultura, ambos à distancia.

Em minha experiência na educação infantil, aprendi muito e pude conferir na prática algumas teorias, desde então venho buscando através de cursos de formação oferecidos pela instituição escolar e fora dela me aperfeiçoar a cada dia mais nesta área. Ao observar o desenrolar das atividades realizadas na escola e o desenvolvimento das crianças, foi possível notar a presença marcante do lúdico no processo de ensino aprendizagem e a valorosa contribuição dos jogos com regras para o desenvolvimento da inteligência na criança.

A partir desse meu percurso, propus estudar o efeito do uso de jogos para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Este trabalho busca uma análise prática tendo os jogos como objeto de investigação, assim com situar o ato de brincar à luz de estudiosos como Piaget, Vigostky, Kishimoto, Aroeira, Moura, Feuerstein dentre outros.

1 – INTRODUÇÃO

Será possível o utilizar jogos com regras na sala de aula sem didatizá-los? O jogo apresenta características promotoras de alegria e quando uma criança está brincando o faz pelo prazer, por diversão, e por meio destes e de suas regras, juntamente com a mediação do professor é que emerge a aprendizagem através dos jogos.

O jogo utilizado enquanto estratégia de ensino permite que a criança desenvolva a sua autoconfiança e se ajuste ao grupo em que está inserida, ajudando-a a consolidar estruturas prévias e a criar novas estruturas de pensamento, necessárias à estruturação mental na formação da inteligência. Trata-se de um instrumento importantíssimo para o professor mediar o processo de aprendizagem de uma forma mais dinâmica e atraente, contemplando os interesses e necessidades das crianças e possibilitando, assim, que ocorram saltos qualitativos no processo de ensino-aprendizagem.

A aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e, o jogo constitui-se uma ferramenta pedagógica que promove o desenvolvimento cognitivo e também social do ser. Quanto mais interações, mais experiências e maior desenvolvimento cognitivo. Os jogos possuem objetivos claros para o desenvolvimento da criança, que constrói por meio da interação a percepção futura de mundo do sujeito. Vale ressaltar a importância de observar-se o contexto em que os jogos serão desenvolvidos e como estarão integrados e interligados aos objetivos propostos, não devendo ocorrer de maneira isolada, sendo parte de todo o processo cognitivo, emocional e social, mesmo

o jogar pelo jogar no jogo em si, deve atender a um objetivo dentro da escola. O modo e a classificação do tipo de jogo dependerá muito de cada proposta em questão.

2 – JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS

Na perspectiva de desenvolver um trabalho significativo na Umei Gameleira, esta pesquisa tem como objetivo aprimorar o conhecimento quanto à utilização dos jogos com regras na educação infantil de maneira a estimular o pensamento lógico e estratégico das crianças ampliando assim sua capacidade cognitiva, buscando atuar em sua zona de desenvolvimento potencial. A proposta é de uma pesquisa teórica sobre a importância e o uso dos jogos como fator contribuinte para o desenvolvimento do raciocínio lógico e cognitivo (estratégias utilizadas para realizar metas, ações e resoluções de problemas) considerando o brincar como aspecto predominante da infância, e um fator muito importante do desenvolvimento.

Os recursos usados no jogar são comparáveis aos exigidos para realizar uma tarefa escolar. Mas não basta jogar, é fundamental criar situações-problema a serem resolvidas que permitam a análise dos erros. Ninguém aprende a verdade de uma vez, o jogo possibilita que a criança erre e modifique a sua ação, tendo a oportunidade de reverter uma situação de erro livre de tensões ou cobranças existentes numa atividade convencional, a verdade aparece como o erro retificado, ao errar e perceber o seu erro a criança aprende.

Através do brincar a criança tem a capacidade de criar, imaginar, cooperar, melhorar sua auto-estima e com isso confiar em si mesma, sendo capaz de desenvolver-se bem. Ao brincar tem sua inteligência estimulada porque este ato faz com que ela solte sua imaginação e desenvolva a sua criatividade, assim como possibilita o exercício de concentração, atenção e engajamento. Desse modo, a criança, com a ajuda dos jogos, terá a possibilidade de elevar o raciocínio cognitivo, e ampliar sua oportunidade de crescimento e amadurecimento. Seu desenvolvimento é determinado pelas oportunidades de situações concretas em que se encontram, os jogos cognitivos

podem ser usados em diferentes situações tratadas no currículo da educação infantil, em um ambiente especialmente criado para fazer desabrochar todas as potencialidades da criança, o espaço do aprender é o mesmo espaço do brincar. Devem ser oferecidos à criança oportunidades de sentirem-se estimuladas e motivadas no momento conveniente respeitando o tempo necessário para o seu amadurecimento, neste sentido aprendizagem deve ser entendida, pois, como um processo que se inicia com a criança pegando, ouvindo, combinando, experimentando objetos, ou seja, interagindo com o objeto e meio social.

A postura do professor na sala de aula em relação aos jogos e brincadeiras é também uma questão a ser abordada nesta pesquisa, pois o desenvolvimento cognitivo da criança só será atingido em sua potencialidade máxima de raciocínio lógico, se o professor souber aproveitar as oportunidades deixadas no momento das brincadeiras, seja participando, auxiliando, explicando as regras do jogo, intervindo se preciso ou mesmo ensinando a jogar. Nesse sentido os jogos devem fazer parte do planejamento diário dentro de um contexto específico onde haja situações problemas que de acordo com Smole:

As situações-problema podem ser: planejadas, jogos, busca e seleção de informações, resolução de problemas não-convencionais e, até mesmo, convencionais, desde que permitam o desafio. Permita modificações de comportamento. Uma das habilidades desenvolvidas no estudo da matemática é a de resolver problemas: um problema é toda a situação que permita algum questionamento ou investigação (Smole, 2000b, p.13).

Dessa forma, os jogos com regras ou jogos matemáticos atenderão a um objetivo que não seja apenas o de ocupar um tempo. A partir dessa perspectiva, este trabalho tem como objetivo compreender o valor dos jogos e suas regras na educação infantil como subsídios eficazes para a construção do conhecimento realizado pela própria criança.

Como objetivos específicos foram definidos: desenvolver estudos sobre situações de jogos e brincadeiras em sala que proporcionem às crianças a estimulação necessária para sua aprendizagem; analisar situações de jogos com as crianças em que sejam criadas regras e sua aceitação; as estratégias adotadas em relação aos objetivos propostos pelo jogo; fazer um levantamento dos jogos disponíveis no acervo escolar

da Umei Gameleira; pesquisar formas de exploração do jogo na sala de aula; relacionar o desenvolvimento da criança à habilidade adquirida nos jogos; verificar como se dá o processo de construção do conhecimento através do lúdico; e refletir sobre os procedimentos usados pelo professor no uso dos jogos; realizar um plano de ação e analisar os resultados.

3 - CONTEXTUALIZAÇÃO DO CAMPO DE PESQUISA

A UMEI Gameleira tem como escola pólo a E. M. Maria Sales Ferreira, inicialmente denominada Jardim Municipal Maria Sales Ferreira, em uma homenagem da câmara de vereadores à mãe do ex-secretário municipal de educação, Newton Paiva Ferreira. A UMEI Gameleira situa-se à Avenida Amazonas, nº 5855 no bairro Gameleira, região oeste de Belo Horizonte.

É uma escola que atualmente atende 237 crianças entre 2 anos a 5 anos e 6 meses de idade completos até 31/03. A escola possui um bom espaço, mas não possui biblioteca nem sala de multiuso, para assistir algum vídeo é necessário carregar a televisão que fica na cantina da escola para as salas. Também foi improvisado uma biblioteca que não atende às crianças, seu uso se restringe apenas à armazenagem do acervo. O recreio acontece de duas em duas turmas no pátio da escola que é aberto, nos tempos de chuva há apenas um pequeno espaço coberto dificultando assim qualquer atividade recreativa fora da sala de aula. Há em frente à escola um espaço com grandes árvores, onde regularmente é usado pelos educadores, e que as crianças adoram, mas é um espaço aberto onde passam carros que circulam pela antiga Secretaria Estadual de Educação, Cefet e a E.E. Leon Renault. Apesar das adaptações, a escola atende satisfatoriamente a comunidade escolar, apresentando um bom nível de satisfação pelas crianças e seus pais.

A escola atende nos horários da manhã, tarde e integral possuindo 11 turmas distribuídas da seguinte forma e horários:

Turno da Manhã: 7 às 11:30h		Turno da Tarde: 13 às 17:30h		Turno Integral: 7 às 17:30h	
1 turma de 3 anos – 20 2 turmas de 4 anos - 40 2 turmas de 5 anos - 50		1 turma de 3 anos - 20 2 turmas de 4 anos - 40 2 turmas de 5 anos - 50		1 turma de 2 anos - 17	
5 turmas	110	5 turmas	110	1 turma	17
TOTAL DE CRIANÇAS ATENDIDAS - 237					

O quadro de profissionais da UMEI é composto por 23 professoras de educação infantil sendo 1 direção geral que responde pela escola pólo e pela UMEI, 1 vice-direção que responde pela Umei Gameleira, 4 coordenadoras pedagógicas sendo 2 no turno da manhã e 2 no turno da tarde, 4 professoras de apoio sendo 2 no turno da manhã e 2 no turno da tarde, 14 professoras regentes sendo 7 no turno da manhã e 7 no turno da tarde. A escola conta também com 18 profissionais auxiliares à educação, sendo, 2 auxiliares de secretária, 2 estagiários, 1 auxiliar de apoio à inclusão, 7 auxiliares de serviço (sendo 3 cozinheiras), 1 auxiliar de serviços gerais encarregado pela biblioteca, 1 guarda municipal, 2 porteiros e 2 vigias noturno que se revezam. Este quadro teve seu levantamento em setembro de 2011.

A pesquisa e o plano de ação foram desenvolvidos tendo como foco central uma turma de alunos de 4 à 5 anos de idade, nos anos de 2011 e 2012.

3.1 – Partes importantes que constituem o Projeto Político Pedagógico da Umei Gameleira

O PPP baseia-se na proposta, sócio-interacionista/construtivista baseada nas teorias de Piaget, Vygotsky e Wallon que apontam para o estudo do desenvolvimento da pessoa de um modo integrado e propõe elementos para compreender os vários aspectos do desenvolvimento da criança (baseado nos domínios afetivos, cognitivos, sociais e motores). Assim, a partir das diversas vivências de interação com o mundo, mediadas por sujeitos sociais, nas quais são estabelecidas relações espaciais, temporais e

causais, é que a criança vai ampliando a articulação entre os conhecimentos que possui, estruturando esquemas mentais cada vez mais complexos. O desenvolvimento da capacidade de simbolização progride, por meio da linguagem, da imaginação, da imitação e das brincadeiras. Há, ao mesmo tempo, uma evolução progressiva das habilidades de atenção e memória, que se tornam cada vez mais conscientes e intencionais. A característica do pensamento infantil nessa faixa etária é o sincretismo, no qual fantasia e realidade são intrínsecas, dando ao pensamento e à percepção um caráter global e pessoal.

Há uma valorização da prática pedagógica permeada pela ludicidade oferecendo estímulos, através das brincadeiras, jogos e outras atividades que tenham significado para as crianças. Essas atividades significativas criam possibilidades para o desenvolvimento das capacidades, que na educação infantil, são trabalhadas através da formação afetiva, pessoal e social e do conhecimento de mundo. Essas áreas são contempladas, por meio do reconhecimento da identidade e autonomia e das linguagens: oral, escrita, movimento, matemática, artes, música, natureza e sociedade.

A compreensão sobre como ocorre esse processo de aprendizagem/desenvolvimento nos leva à consciência sobre a importância de que sejam oportunizadas às crianças atendidas no Maria Sales e na UMEI Gameleira várias experiências que lhes possibilitem interagir com o outro, com o espaço, com o tempo, com os objetos, enfim, com o mundo. Compreende-se que, somente assim, ampliaremos as suas possibilidades de conhecimento sobre si mesma e sobre o mundo físico e social e, ao mesmo tempo, propiciaremos que construam sua subjetividade, sua sociabilidade, sua autonomia, desenvolvam suas linguagens, seu pensamento, sua motricidade e a construção de sua corporeidade.

A finalidade da ação de educação e cuidados na EMMSF/UMEI Gameleira é de contribuir, na formação de sujeitos críticos, conscientes de seus deveres e direitos, organizados, responsáveis, solidários, cooperativos, participativos, saudáveis, comprometidos com o bem-estar comum e do planeta. Busca-se que estabeleçam uma relação de prazer e curiosidade com o mundo, desenvolvendo o gosto pela exploração,

pela descoberta e pela transformação. E que nessa interação, vivenciando plenamente o seu tempo de infância, desenvolvam também sua sensibilidade e o respeito pelo outro, na sua diversidade, possibilitando assim, que constituam sua identidade como cidadãos autônomos, éticos, felizes.

3.2 - A organização do currículo

Além de se preocupar com o acesso desses sujeitos ao **conhecimento formal**, a escola se preocupa também em trabalhar com outras dimensões do humano, redimensionando a idéia de “conteúdos”. Esses deixam de ser vistos numa perspectiva limitada e fragmentada, sendo compreendidos em sentido mais amplo, de forma a valorizar tanto os aspectos conceituais, quanto os aspectos atitudinais e procedimentais.

O **conhecimento informal** passa também a ser valorizado, isto é, percebe-se a importância de se trabalhar intencionalmente numa instituição educativa aqueles conhecimentos que os indivíduos geralmente aprendem nas práticas sociais, nas suas relações cotidianas com outros sujeitos da cultura. Percebe-se que toda atitude do professor/educador e qualquer **experiência** oferecida à criança podem contribuir para “formá-la” ou “deformá-la”. Tudo depende da forma como as coisas são feitas. Compreende-se que é a postura do profissional e a clareza quanto às suas intenções que possibilitam a formação humana das crianças, abrangendo todos os aspectos de seu desenvolvimento.

O currículo é compreendido como um conjunto de experiências, relacionadas aos conhecimentos (formais e informais), as quais são selecionadas, organizadas, planejadas e re-significadas numa instituição educativa, visando ampliar as vivências sócio-culturais dos sujeitos ali envolvidos, na perspectiva de sua formação humana. Essas experiências são vivenciadas por meio das diversas relações estabelecidas na instituição entre adultos e crianças, entre as próprias crianças e destas com os seres e objetos, possibilitando a apropriação e/ou transformação dos diversos conhecimentos a que têm acesso.

O currículo da instituição busca refletir as **escolhas** de todos os sujeitos que participam de sua construção, devendo ser determinadas: pelo contexto social e cultural no qual todos esses sujeitos estão inseridos; pelas concepções que orientam o PPP da instituição; pelos interesses das crianças e pelas necessidades que emergem do cotidiano. Assim, ele está sempre aberto ao imprevisível, sendo continuamente reconstruído. Segundo Sonia Kramer,

O currículo estabelece pontos de chegada e caminhos a percorrer, que precisam ser constantemente realimentados pela ação da equipe pedagógica, que não só dele retira subsídios, mas também traz a ele contribuições valiosas advindas tanto de uma análise crítica do trabalho cotidiano, quanto do próprio aprofundamento do estudo e discussão conjunta. (Kramer, 1998).

A intencionalidade do trabalho do profissional da Educação Infantil é fundamental para que a criança desenvolva suas potencialidades integralmente e se aproprie dos conhecimentos do mundo à sua volta, ampliando suas vivências sócio-culturais. É preciso oferecer o que for melhor para a formação integral de nossas crianças. O currículo deve contemplar e valorizar as possibilidades máximas de cada faixa etária, considerando que a percepção e apropriação do mundo acontecem de forma diferente em cada idade.

4 - DEFINIÇÕES CONCEITUAIS: BRINQUEDO, BRINCADEIRA E JOGO

Ao estudar os jogos e brincadeiras, muitas vezes ocorrem confusões entre os termos: jogos, brincadeiras e brinquedo, porém, apesar de estarem ligados uns aos outros, cada termo tem o seu próprio significado

- **Brinquedo:**

Partiremos do significado na palavra no dicionário da Língua Portuguesa, em que diz que “brinquedo é o objeto para as crianças brincarem”, aponta também o jogo e a brincadeira como termos relacionados a este. O brinquedo não é a ação de brincar ou

jogar, mas sim o *objeto usado para tais fins*, como exemplo numa brincadeira de casinha, o brinquedo seria as panelinhas, bonecas, etc. Para Kishimoto, brinquedo tem uma dimensão material, é o suporte da brincadeira que relaciona-se com a criança. Supõe também uma indeterminação quanto ao seu uso, há *a ausência de um sistema de regras* que organiza a sua utilização. Um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais para que possam manipulá-los, evocando um aspecto da realidade.

- **Brincadeira:**

No dicionário da Língua Portuguesa, essa palavra vem definida como “ato ou efeito de brincar, divertir, entreter-se”. No ato de brincar pode ser utilizado brinquedo ou não. Kishimoto (1994) especifica muito bem o sentido de brincadeira:

É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, não se pode confundir jogo com brinquedo e brincadeira, os quais se relacionam diretamente com a criança.(KISHIMOTO, 1994, p.41)

É o prazer e a motivação que impulsionam a ação para explorações livres. Qualquer ser que brinca atreve-se a explorar, a ir além da situação dada na busca de soluções pela ausência de avaliação ou punição. (KISHIMOTO, 1994).

Friedmann (1996) faz um breve e claro resumo sobre o termo brincadeira: refere-se, basicamente à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não-estruturada. Através das brincadeiras, a criança aprende bastante explorando o mundo que a cerca. Ao brincar, a criança não está preocupada com os resultados.

Huizinga (1999) esclarece que o caráter não sério atribuído à brincadeira está mais relacionado ao cômico, ao riso, que acompanha na maioria das vezes, o ato lúdico e se contrapõe ao trabalho, considerado atividade séria. Brincar não é ficar sem fazer nada, como pensam alguns adultos, é necessário estar atento ao ato de brincar, pois, esse é o trabalho da criança que se empenha durante a atividade do brincar, da mesma maneira que se esforça para aprender a andar, a falar, a comer etc.

- **Jogo:**

Kishimoto (1996) baseando-se em Brougère (1998) propõe como definição para jogo, a ação voluntária processual que inclui uma intenção lúdica do jogador, com regras internas e ocultas, possuindo caráter improdutivo e incerto e tendo um fim em si mesmo. Jogos geralmente envolvem estimulação mental ou física, e muitas vezes ambos. Será a estimulação mental o objetivo principal desta pesquisa.

Huizinga (1999) argumenta que o jogo é uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quanto o raciocínio (*Homo sapiens*) e a fabricação de objetos (*Homo faber*), então a denominação *Homo ludens*, quer dizer que o elemento lúdico está na base do surgimento e desenvolvimento da civilização. Huizinga define jogo como:

Uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana. (HUIZINGA, 1999, p. 16).

Reconhece o jogo como uma atividade livre, porém que tem regras a serem respeitadas, dizendo até que o jogador que desrespeita as regras é um “desmancha-prazeres”, pois sem as regras o jogo perde o seu sentido.

Friedmann (1996) ao falar sobre jogo diz que o termo pode ser compreendido como uma brincadeira que envolve regras, também explica sobre o processo de surgimento do moral que é igualmente um processo de construção que vem do interior a partir de regras exteriores que são adotadas pelas crianças quando ela as constrói de forma voluntária e sem pressões. Kamii apóia a idéia de Friedman quando diz que a criança constrói sua própria regra moral quando resolve “sacrificar certos benefícios imediatos em proveito de uma relação recíproca de confiança com o adulto ou com outras crianças”.

Ludwig Wittgenstein (1989) demonstra que as definições de jogo a partir de características como entretenimento, regras e competição são incompletas e inadequadas. Argumenta ainda que os jogos não podem ser agrupados por uma única

definição, pois apresentam um conjunto de características que são compartilháveis dentre as definições possíveis.

Kishimoto (1994) explica que na teoria piagetiana, a brincadeira serve para revelar os mecanismos cognitivos da criança, apenas apontando o nível de seus estágios sem discutir a brincadeira em si ou sua estrutura cognitiva. Na teoria vygostkyana, as condutas humanas, incluindo as brincadeiras são construídas como resultado de processos sociais. Não no sentido romântico, o jogo infantil estimula a criatividade no sentido de conduzir à descoberta das regras. Os paradigmas sobre o jogo infantil parecem equiparar seu caráter não-sério à futilidade ou reinventá-lo associando-o à utilidade educativa.

Kishimoto (1994) demonstra que uma mesma conduta pode ser jogo ou não-jogo, em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído e que por este motivo fica difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam. Alguns autores discutem a definição de jogo e têm pontos comuns na identificação de suas principais características como:

HUIZINGA, 1999, p.16	CAILLOIS, 1990, p.42-43.
O prazer, o caráter não sério, a liberdade, a separação dos fenômenos cotidianos, as regras, limitação no tempo e espaço, caráter representativo ou fictício.	A liberdade de ação do jogador, a separação do jogo em limites de espaço e tempo, a incerteza que predomina, o caráter improdutivo de não criar bens nem riqueza, suas regras.
CHRISTIE, 1991 p.4 apud KISHIMOTO 1994.	FRONBERG, 1987, p.36
A não literalidade, efeito positivo, flexibilidade, prioridade no processo de brincar, livre escolha e controle interno.	O simbolismo, significação, atividade voluntário ou intrinsecamente motivado, regrado, episódico.

Há pontos comuns dos autores que interligam a definição de jogos tais como: a vontade e a liberdade de jogar, o caráter fortuito e lúdico do jogo, o sentido “improdutivo”, mas relevante do brincar, o efeito positivo apesar da “não seriedade”, a incerteza dos resultados. Estas são as principais características que devem estar

presentes no jogo para que assim ele seja considerado uma atividade lúdica e prazerosa, assim resumido nas palavras de Kishimoto (2002):

...liberdade de ação do jogador ou o caráter voluntário e episódico da ação lúdica; o prazer (ou desprazer); o 'não-sério' ou o efeito positivo; as regras (implícitas e explícitas), a relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), a incerteza de resultados; a não literalidade ou a representação da realidade, a imaginação e a contextualização no tempo e no espaço. São tais características que permitem identificar os fenômenos que pertencem a grande família dos jogos. (KISHIMOTO, 2002, P.7)

Assim o caráter não sério está associado ao riso, ao lúdico e ao prazer. O caráter não produtivo está associado a não preocupação em se criar bens ou produtos, pois quando a criança brinca, ela não se preocupa em produzir conhecimento ou qualquer outro fim de aprendizagem, ela brinca pelo brincar, pelo prazer ou desprazer que obtém, sua prioridade se mantém no processo de brincar e não no fim, por este motivo elas sempre voltam a brincar mesmo após perderem uma partida.

Dentre as características apontadas, o prazer e o uso de regras aparecem como principais traços na definição de jogo; sem uma destas características o jogo perde o seu sentido principal. O ato de jogar já não é mais livre como na brincadeira, neste caso, são estabelecidas regras e também contém objetivos. A existência de regras é fundamental no jogo, dividindo-se em regras explícitas ou implícitas, externas ou internas. Estas regras ordenam e conduzem a brincadeira, são regras que podem ser pré-existentes ou serem criadas no momento da brincadeira. O prazer é um distintivo do jogo que predomina na maioria dos casos, Vygostky (1984) junto à psicanálise afirma que em certos casos há também o esforço e o desprazer na busca de alcançar um objetivo no jogo.

Os jogos permitem competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, do trabalho em equipe, e na assimilação de conceitos matemáticos. O uso dos jogos é também incentivado e caracterizado pelos Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação Infantil; de acordo com o PCN, "o que caracteriza uma situação de jogo é a iniciativa da criança, sua intenção e curiosidade em brincar com assuntos que lhe interessam e a utilização de regras que permitem identificar sua modalidade."

E Fortuna (2000) afirma que a verdadeira contribuição que o jogo dá à educação é ensiná-la a rimar aprender com prazer.

5 - O JOGO E A COGNIÇÃO

Diariamente fazemos uso do processo cognitivo em tarefas simples, sem nem nos darmos conta. Lembrar datas importantes, conferir ou dar o troco após uma compra, planejar uma viagem ou organizar uma festa de aniversário, dirigir um veículo, tocar um instrumento musical, enfim, várias situações que vivenciamos cotidianamente em nossa vida nas quais utilizamos os processos mentais para resolvê-las. Pequenas atitudes diárias fazem parte dos processos cognitivos, pois usamos da inteligência para resolvê-los, muitas vezes sem nem perceber, pois, já se tornaram tão habituais e automatizados que nos esquecemos que há todo um processo cognitivo envolvido, como, por exemplo, o ato de dirigir: no início o instrutor explica passo a passo como dar a partida em um carro, pisar a embreagem, engatar a primeira, soltar levemente o pedal da esquerda e acelerar no pedal da direita, após o treinamento adequado e a prática diária, já não se pensa mais no processo que envolve o ato de dirigir, torna-se automático tais ações de forma que não há mais gasto de energia pois tal aprendizagem já encontra-se consolidada através da experiência, deixando a mente liberada para novos desafios, pensamentos, reflexões e novas aprendizagens.

O desenvolvimento do processo cognitivo é mais do que simplesmente a aquisição de conhecimento, é o nosso melhor mecanismo de adaptação ao meio em que estamos inseridos. É o conjunto dos processos mentais usados no pensamento e na percepção, para o reconhecimento, compreensão e julgamento através do raciocínio que levam ao aprendizado de determinados sistemas e soluções de problemas que constituem operações lógicas ou matemáticas que formam a inteligência humana. Compreender e inventar são funções essenciais da inteligência, pois permitem construir novas estruturas para o real através do pensamento, executar e coordenar as ações de uma forma interiorizada e reflexiva em busca de estratégias na solução de um problema. Friedmann (1996), afirma que o amadurecimento do pensamento de um indivíduo se forma progressivamente de acordo com os conhecimentos que ele vai construindo.

O jogo é um dos meios mais propícios à construção do conhecimento, pois com ele as crianças aprendem a jogar certo (nas regras) e bem (com estratégias). Regras e estratégias estas que passam a fazer parte dos recursos internos, cognitivos e emocionais, contribuindo na reflexão, no planejamento e na organização das ações diante dos jogos e dos próprios desafios da vida cotidiana. Além disso, o jogo tem sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e à medida que vai jogando, a criança vai-se conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo segundo normas do mundo exterior.

6 - A IMPORTANCIA DOS JOGOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Ainda hoje, apresentam-se paradoxos em relação ao brincar em sala de aula, enquanto o jogo é considerado uma atividade livre e espontânea, o ensino é por excelência uma atividade dirigida. O jogo ao mesmo tempo em que se caracteriza como espontâneo, é uma brincadeira regida por regras externas e internas. Como então o jogo pode entrar para a sala de aula? Como o jogo entra no planejamento?

Brincar não é eximir-se da responsabilidade pedagógica, defender o brincar na escola não significa negligenciar a responsabilidade sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento. A utilização de jogos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, pois o brincar já é um impulso natural da criança. O jogo é uma atividade prática, Kishimoto (1996) ao citar Piaget, afirma:

Por ser livre de pressões e avaliações cria um clima de liberdade, propício a aprendizagem e estimulando a moralidade, o interesse, a descoberta e a reflexão, propiciando o êxito através da experiência, pois é significativo e possibilita a auto-descoberta, a assimilação e a integração com o mundo por meio de relações e de vivências (Piaget apud Kishimoto, 1996, p.39)

O jogo, por ser livre de pressão, desperta o interesse e proporciona a aprendizagem, fazendo com que a criança descubra e reflita sua ação. Assim, através da experiência a criança se descobre, assimila e integra com o mundo que a rodeia. Na teoria piagetiana o jogo é a construção de conhecimento agindo sobre os objetos, e desde pequenas as

crianças estruturam seu espaço e tempo, desenvolvendo a noção de causalidade à representação e finalmente à lógica. Kishimoto ainda ressalta que a criança motivada interessa-se pelo jogo e supera as dificuldades relacionadas à emoção e à cognição.

As crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. Estando mais motivadas durante o jogo, ficam também mais ativas mentalmente. (KISHIMOTO, 2003, p.96).

O jogo propicia à criança além do desenvolvimento dos aspectos físico e social, também o cognitivo. Segundo Fortuna (2000), o jogo integra várias dimensões da personalidade: afetiva, social, motora e cognitiva, é uma forma de vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade. O jogar garante uma posição ativa exigindo esforço de compreensão. Busca-se através dos jogos o desenvolvimento de habilidades básicas e a aquisição de novos conhecimentos.

O jogo é um grande motivador e através dele se obtém prazer e mobiliza esquemas mentais que estimulam o pensamento, a ordenação de tempo e espaço favorecendo a aquisição de condutas cognitivas e o desenvolvimento de habilidades como coordenação, destreza, rapidez, concentração, etc. A participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal.

O caráter não-sério do jogo que se contrapõe ao caráter sério do trabalho, é o que leva o adulto em busca dos jogos como forma de entretenimento e lazer, para a criança, tamanho é a sua dedicação e concentração ao ato de brincar, que brincando a criança já aprende, embora seja importante considerar que o jogo não é educativa por si só, para que ele tenha essa conotação é necessário a intencionalidade ao utilizá-lo em um contexto educativo e, através da mediação de um adulto ou na interação com o coleguinha é que a criança avança em seu nível de desenvolvimento. Neste ponto o professor assume um importante papel de mediar o processo de aprendizagem, cabe ao professor uma atitude de observação ativa.

Busca-se então nos espaços institucionais, através do lúdico, potencializar a aprendizagem sem perder características importantes do jogo como o prazer, seu caráter não sério e espontâneo e o respeito às regras. É importante que o jogo não seja descaracterizado apenas em função didática, que consiga ao mesmo tempo alavancar em seu desenvolvimento sem perder suas características lúdicas. Nas palavras de Fortuna, (2000):

A brincadeira que propugnamos não é alienante, tampouco o prazer que proporciona, mas para que assim seja, é necessário que se inscreva em um projeto, tenha intencionalidade. É preciso de igual forma que se preserve as características lúdicas, ou seja, que continue sendo jogo. (Fortuna, 2000, p. 147-164).

O professor que sabe conduzir seu planejamento de forma sensata tendo no jogo um aliado importante para a aprendizagem sem desvinculá-lo do lado gostoso do brincar, do querer, da curiosidade, garante que os alunos avancem para além de sua capacidade real. O Referencia Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNEI também ressalta a importância da intencionalidade do professor ao utilizar os jogos e o seu papel mediador.

A livre manipulação de peças e regras por si só não garante a aprendizagem. O jogo pode tornar-se uma estratégia didática quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto visando a uma finalidade de aprendizagem, isto é, proporcionar à criança algum tipo de conhecimento, alguma relação ou atitude. Para que isso ocorra, é necessário haver uma intencionalidade educativa, o que implica planejamento e previsão de etapas pelo professor, para alcançar objetivos predeterminados e extrair do jogo atividades que lhe são decorrentes.(BRASIL, 1998, p.vol3).

O adulto deliberadamente interage com a criança, selecionando, interpretando e interferindo no processo de construção do conhecimento, embora não haja a necessidade de consciência imediata desse processo pela criança, ela irá se formando ao longo do processo de forma recíproca implicando numa troca, onde o professor de forma intencional provoca a curiosidade, motiva e desafia para atrair a curiosidade e expectativa de seu aluno em relação ao jogo, despertando nele a necessidade de elaborar conceitos que levam a aprendizagem.

Para que cumpra um papel pedagógico a brincadeira deve ter intencionalidade, os jogos cuidadosamente selecionados pensando numa proposta e objetivos claros, o problema ao utilizar o jogo como instrumento de ensino-aprendizagem ou inseri-lo em um projeto, é que muito facilmente pode escorregar para a atividade dirigida tornando-o didatizado, funcionando assim “isca” para fisgar o interesse do aluno para a aprendizagem, disfarçando o ensino. Jogos utilizados para encobrir o ensino são tão autoritários quanto ensino “tradicional”, pois o aluno é manipulado, mantém-se passivo, prevalecendo o autoritarismo do professor que continua a ensinar, sem que ele “nem note”, conteúdos desprovidos de sentido. É preciso a intencionalidade, no entanto, dependendo de quais e como são fixados seus fins pedagógicos, o jogo desfigura-se, porque se transforma não só em atividade dirigida, mas manipuladora. Oliveira (1995) diz que, com o brinquedo educativo acaba-se a brincadeira, o objetivo do jogo é, antes de mais nada, jogar, senão, deixa de ser jogo.

O jogo deve ser realizado de forma livre e espontânea e cabe ao professor evitar intervenções desnecessárias durante a brincadeira, mesmo que o aluno demonstre dificuldades de operacionalização ou mesmo, dificuldades de aprendizagem. Afinal, o que se busca nos jogos é a aprendizagem com prazer. O prazer no jogo está naquilo que o caracteriza: espontaneidade, improdutividade, livre trânsito entre a realidade externa e interna, interatividade, simbolismo constantemente recriado, desafio e instigação, mistério, imponderabilidade e surpresa. A verdadeira contribuição que o jogo dá à Educação é ensiná-la a rimar aprender com prazer. Isto se faz proporcionando situações em sala de aula em que as características do jogo estejam presentes, e não apenas partindo do jogo para ensinar algo deixando de lado o jogo em si e suas características lúdicas. Brougère (1998) pensa que a ausência de consequências faz com que o jogo seja um espaço sem risco, onde se pode experimentar, inventar, tentar alguma coisa sem risco de ser repreendido pelo real.

Outro ponto importante é que os educadores precisam ser capazes de brincar e essa formação do educador passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar, sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira, logo, não sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico.

Wajskop (2001), assevera que os adultos sentem-se ameaçados pela aleatoriedade, indeterminação, pelo caráter ritual e simbólico da brincadeira, impossibilitados que estão, eles mesmos, de brincar. Para essa autora, talvez apenas os adultos que aceitem agir com base num conceito de trabalho prazeroso e criativo possam permitir-se brincar com as crianças.

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos de seus alunos. Para isto é necessário encontrar o equilíbrio entre o cumprimento de suas *funções pedagógicas* - ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender - e *funções psicológicas* - contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo.

Uma aula ludicamente inspirada é aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no **modo de ensinar do professor**, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno, e não necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos. Um lugar onde o professor renuncia ao lugar central e controle onipotente, reconhecendo a importância do aluno ter uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem. Respeita o rumo e o fim que tomará a atividade, admitindo seu componente aleatório, a dimensão de autonomia, o aluno assume parte de responsabilidade em seu próprio desenvolvimento.

O brincar permite o desenvolvimento das significações da aprendizagem e quando o professor o instrumentaliza, intervém no aprender. Baseada na provocação e no desafio, a intervenção no brincar não corrige ou determina as ações, mas problematiza e apóia é uma intervenção aberta: não há como delimitá-la, sob pena de acabar com o jogo. A contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica. O efeito da atividade lúdica é indireto e desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. É mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação.

Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. O jogo implica ação mental no desenvolvimento do raciocínio, os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos. Usar o jogo como suporte do desenvolvimento e da aprendizagem, criar situações e propor problemas, assume sua condição co-responsabilidade no desenvolvimento cognitivo.

No jogo, nunca se sabe ao certo as ações do outro jogador, portanto tentar prever o que o outro poderá fazer, suas possibilidades de ação, implica no uso do pensamento estratégico a fim de resolver um problema ou ganhar o jogo. A principal diferença entre uma atividade e o jogo na resolução de problemas, é que no brincar, o jogo é percebido com o sentido de alegria, prazer, nem sempre identificado em outras atividades. O jogo se diferencia de outras situações pela atitude mental, o pensar para agir caracterizado pela incerteza dos resultados, levam a criança a cogitar possibilidades e a experimentar atitudes sem o temor de errar. Desta forma, os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas e o professor que inclui jogos e brincadeiras em seu planejamento, torna sua proposta de atividade mais adequada à forma como as crianças pequenas se desenvolvem e aprendem.

Diante desses esclarecimentos, considero extremamente importante a utilização de jogos e brincadeiras nas escolas, principalmente as de Educação Infantil, onde o lúdico deve estar presente em todos os momentos.

7 – IMPORTANTES CONTRIBUIÇÕES TEÓRICAS

7.1 – Contribuições de *Feurstein*

Na hora do jogo, interessa-nos observar os comportamentos, as regras, mas também temos o objetivo de descobrir que operações mentais estão na base desses comportamentos, e assim potencializar ao máximo o uso dos jogos.

Reuven Feuerstein nasceu em 21 de Agosto de 1921 em Botosan, Romênia, reside em Israel desde 1994. Feuerstein estudou na Universidade de Genebra sob orientação de Jean Piaget dentre outros e é um seguidor de Lev Vygotsky. Criador da Teoria da Modificabilidade Cognitiva Estrutural (MCE) e da teoria da Experiência da Aprendizagem Mediada (EAM), criou um Programa de Enriquecimento Instrumental (PEI) onde qualificou a modificabilidade como cognitiva, mas não ignorou os aspectos afetivos, emocionais e motivacionais do comportamento humano. Feuerstein traz em seu trabalho a idéia de que a inteligência é plástica e modificável podendo ser desenvolvida. Segundo sua teoria, toda pessoa é capaz de aumentar seu potencial de inteligência, independente de problemas que possa ter ou da idade.

Feuerstein (2004) apresenta importantes conceitos sobre as operações mentais que ajudam na análise e compreensão da forma como a criança realiza determinadas tarefas ou jogos que devem ser escolhidos pensando nestas operações mentais a serem trabalhadas. Funções cognitivas são processos mentais estruturais e complexos que quando combinados fazem operar e organizar a estrutura cognitiva. As operações mentais são mobilizadas pelas funções cognitivas. O resultado final da combinação de uma série de funções cognitivas, formam a operação mental. Feuerstein define operação mental como um “conjunto de ações interiorizada, organizadas e coordenadas, pelas quais se elabora informação procedente das fontes internas e externas” e lista uma série delas que podem ser identificadas durante o processo de pensamento. São elas: Identificação; Comparação; Análise; Síntese; Classificação; Codificação; Decodificação; Projeção de relações virtuais; Diferenciação; Representação mental; Transformação mental; Raciocínio divergente; Raciocínio

hipotético; Raciocínio transitivo; Raciocínio analógico; Raciocínio progressivo; Raciocínio lógico; Raciocínio silogístico e Raciocínio inferencial.

Para o autor a inteligência pode ser desenvolvida em um ambiente de aprendizagem mediada, compreendida diferentemente da aprendizagem pela exposição direta do sujeito ao objeto ou estímulo, ou seja, há a necessidade da intervenção de um mediador humano, uma pessoa que trabalha interagindo com o aprendiz estimulando suas funções cognitivas, organizando o pensamento e melhorando processos de aprendizagem. Um sujeito cuja ação mediadora seja intencional e não-ingênua. Há que se destacar que para Feuerstein, nem toda intervenção é uma mediação. Com suposição de que as crianças não são capazes de lidar com processos mentais mais complexos, o professor muitas vezes escolhe estratégias que mantêm uma distância zero entre o aluno e o conhecimento, as fontes de informação são usadas como modelos de imitação, não deixando espaço para a ação mental e para a geração de novas informações, enquanto deveria se interpor entre o sujeito e o mundo conduzindo a reflexão e interação tendo em vista a introdução de pré-requisitos ou recursos cognitivos que potencializarão progressivamente a capacidade de aprendizagem deste sujeito.

“O educador é peça-chave. Ele transmitirá os valores, as motivações, as estratégias. Ajudará a interpretar a vida. Nós, educadores, estamos mais em jogo do que a criança e jovens. Se não formos capazes de ensinar, será impossível aprender.” FEUERSTEIN (1994)

Para a abordagem da Experiência da Aprendizagem Mediada (EAM), há pelo menos 3 critérios que não podem faltar:

1. **Mediação de intencionalidade e reciprocidade:** o conceito de intencionalidade expressa a determinação do mediador de chegar ao mediando e ajudá-lo a compreender o que está sendo aprendido, entende-se a consciência do interventor humano em sua tarefa ante o mediado e o estímulo, ou seja, clareza de suas intenções educativas. Não se ensina ou se estimula para o nada. Há sempre uma intenção um objetivo, nenhum processo educativo pode ser

realizado sem objetivos. Da mesma forma em um processo interativo, o fundamento da reciprocidade é o de que o processo de aprendizagem deve ser intencional e não incidental, essa consciência vai se formando ao longo do processo de aprendizagem. As intenções devem ser compartilhadas entre o mediador e o mediado que deve dar um feedback e estar consciente de que, o que se tem não é apenas o cumprimento de uma tarefa, mas que há uma intenção que transcende a situação posta.

2. **Mediação de transcendência:** Transcendência da realidade concreta da tarefa aprendida para posterior aplicação em outras situações e contextos, ou seja, no processo de mediação o mediador deve conduzir o aprendiz para além do problema a ser resolvido universalizando ou transcendendo as soluções adquiridas diante de uma situação-problema imediata, para novas experiências e demandas, conduzindo-o a pensar sobre a compreensão e aplicabilidade destes conceitos em outras situações de sua realidade. O objetivo da transcendência é promover a aquisição de princípios, conceitos ou estratégias que possam ser generalizados para outras situações
3. **Mediação de significado:** A significação é o processo pelo qual conhecimentos, valores e crenças são transmitidos de uma geração para outra. A construção de significados ocorre quando o mediador trabalha com a elaboração de valores e códigos culturais (linguagem). O mediador introduz problematizando, conceitos e significados, o mediado compreenderá uma realidade dada a partir de sua leitura de mundo, que por sua vez é elaborada por sentidos e significados que ele dá aos estímulos de sua realidade objetiva. O que se aprende da exposição direta a objetos e acontecimentos está rigorosamente determinado pela noção prévia sobre esses elementos e pela capacidade de relacioná-los com as aprendizagens anteriores, por outro lado, os conceitos podem se modificar e é pouco provável que isso ocorra sem uma intervenção mediadora. Aqui a linguagem, na perspectiva vygotskyana, é um instrumento ou uma ferramenta psicológica de intervenção e estruturação do pensamento. O mediador tem como função introduzir e aprimorar no aprendiz estes instrumentos.

Para Feuerstein, se há a presença destes 3 critérios, existe a aprendizagem mediada, os demais critérios vão se agregando aos universais de modo a enriquecer o processo de mediação, competência, auto-regulação, controle do comportamento, compartilhamento, individuação e diferenciação psicológica, planejamento para o alcance de objetivos, desafio, auto-modificação, otimismo e sentimento de pertencer.

Feuerstein (1994), enfatiza que o desenvolvimento cognitivo somente pode acontecer de forma natural e saudável se o indivíduo puder experimentar uma interação humana que lhe forneça os instrumentos para lidar com o mundo. Vygotsky (1984) também concebe o desenvolvimento por meio da mediação com outros seres humanos que oferecem consciente e inconscientemente, formal e informal os instrumentos de sua cultura. O baixo rendimento cognitivo que para Piaget era visto como fruto de uma imaturidade biológica da estrutura cognitiva do indivíduo passou a ser visto por Feuerstein como frutos da falta de interação social chamada experiência de aprendizagem mediada, ou seja, privação cultural.

7 . 2 – Contribuições de Jean Piaget

Jean Piaget (1896-1980), foi um psicólogo e filósofo suíço, conhecido pelo trabalho pioneiro no campo da inteligência infantil. Nascido em Neuchâtel, na Suíça, Piaget passou grande parte de sua carreira profissional interagindo com crianças e estudando o seu processo de raciocínio.

Rejeitando a visão de que as idéias são inatas, adquiridas sem esforço ou transmitidas hereditariamente, dá importância ao caráter construtivo do desenvolvimento cognitivo, estudou as origens do conhecimento nas crianças, pois acreditava que ele se formava gradativamente nos indivíduos, construindo-o no decorrer de uma atividade de adaptação. As pesquisas de Piaget partiram da pergunta fundamental para qual ele procurava uma resposta: como se desenvolve a inteligência nos seres humanos? Daí o nome dado a sua ciência de **Epistemologia Genética**. Considera, ainda, que o processo de desenvolvimento é influenciado por fatores como: maturação (crescimento biológico dos órgãos), exercitação (funcionamento dos esquemas e órgãos que implica

na formação de hábitos), aprendizagem social (aquisição de valores, linguagem, costumes e padrões culturais e sociais) e equilíbrio (processo de auto-regulação interna do organismo, que se constitui na busca sucessiva de reequilíbrio após cada desequilíbrio sofrido).

A inteligência do indivíduo, como adaptação a situações novas, portanto, está relacionada com a complexidade desta interação do indivíduo com o meio e implica em uma construção contínua de novas estruturas. Também reconheceu que o desenvolvimento intelectual é produto da própria atividade da criança, que não pára de estruturar e reestruturar seu próprio esquema, de construir o mundo à medida que o percebe.

Esta adaptação refere-se ao mundo exterior, como toda adaptação biológica. Desta forma, os indivíduos se desenvolvem intelectualmente a partir de exercícios e estímulos oferecidos pelo meio que os cercam. O que vale também dizer é que a inteligência humana pode ser exercitada, buscando um aperfeiçoamento de potencialidades, que evolui "desde o nível mais primitivo da existência, caracterizado por trocas bioquímicas até o nível das trocas simbólicas" (Ramoszi-Chiarotino apud Chiabai, 1990, p. 3).

Para compreender a teoria de Piaget é necessário que se tenha, alguns conceitos-chaves esclarecidos como o de Assimilação e Acomodação, sendo fundamental esses conceitos para a compreensão de toda a sua teoria. Para o autor, as origens das manifestações lúdicas acompanham o desenvolvimento da inteligência vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo sendo cada ato de inteligência diferenciado pelo equilíbrio entre assimilação e acomodação.

Se o ato de inteligência culmina num equilíbrio entre assimilação e acomodação, enquanto a imitação prolonga última por si mesma, poder-se-á dizer, inversamente, que o jogo é essencialmente assimilar, ou assimilação predominando sobre a acomodação. (PIAGET, 1978, p. 115).

Na **assimilação**, o sujeito incorpora objetos ou formas de pensamento, constituindo-se as estruturas mentais organizadas. Na **acomodação**, as estruturas mentais existentes reorganizam-se e incorporam novos aspectos do ambiente externo, a estrutura se modifica em função do meio, de suas variações. A adaptação intelectual constitui-se então em um "equilíbrio progressivo entre um mecanismo assimilador e uma acomodação complementar" (Piaget, 1972).

Piaget elaborou uma classificação genética baseada na evolução das estruturas. Piaget classificou os jogos em três grandes categorias que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil.

- **Sensório-motor (0-2):** a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras.
- **Pré-operatório (2 – 5/6):** As crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar com outras crianças jogos de faz-de-conta.
- **Operatório-concreto (7 – 11):** as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como futebol, damas, etc.

O autor afirma que ao longo do desenvolvimento, cada etapa está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos identificando três grandes tipos de estruturas mentais que surgem sucessivamente na evolução do brincar infantil. Assim classificou cada jogo correspondendo a um tipo de estrutura mental.

a) **Jogos de exercícios** – Representa a forma inicial do jogo na criança, surge como uma série de exercícios motores simples. Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento, estes exercícios envolvem a repetição seqüencial de movimentos, por mero prazer, através de atividades motoras como andar, correr, saltar e outras. Predominam até os dois anos, mas acompanham o homem durante toda a fase adulta.

b) **Jogos simbólicos** – Um dos marcos da função simbólica é a habilidade de estabelecer a diferença entre alguma coisa usada como símbolo e o que ela representa seu significado é quando aparecem as brincadeiras de faz-de-conta, com uso de

símbolos. No jogo simbólico a criança ultrapassa a simples satisfação de manipulação. Satisfaz o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos, ou seja, tem como função assimilar a realidade externa ao seu eu, encontra satisfação fantasiosa, supera conflitos, preenche desejos. Lembra o acontecido e faz representações, a partir do início do segundo ano de vida, com o aparecimento da linguagem.

c) **Jogos de Regras** - O jogo com regras marca a transição da atividade individual para a socializada. Para Piaget, a regra pressupõe a interação de dois indivíduos e sua função é regular e integrar o grupo social. Através da assimilação de regras coletivas, age no social e coordenam as ações do indivíduo. Ao se estabelecer as regras, são percorridos dois grupos de fenômenos: a prática das regras e a consciência das regras. Através da brincadeira, a criança aprende a jogar com honestidade levando essa vivência para a vida fora da escola, pois não se pode isolar a consciência das regras do jogo do conjunto da vida moral. Em algumas atividades infantis as regras já existem e são incorporadas pelo grupo, predominando no período dos sete aos quatorze anos.

7.3 - Contribuições de Wallon

Para Wallon (1989), o fator mais importante para a formação da personalidade é o meio social chamando a atenção para o aspecto emocional, afetivo e sensível do ser humano. Para o autor, a personalidade humana é um processo de construção progressiva, onde se realiza a integração de duas funções principais:

- A afetividade, vinculada à sensibilidade interna e orientada pelo social;
- A inteligência, vinculada às sensibilidades externas, orientada para o mundo físico, para a construção do objeto.

Wallon enfoca a motricidade no desenvolvimento da criança, ressaltando o papel que as aquisições motoras desempenham progressivamente para o desenvolvimento individual. Segundo ele, é pelo corpo e pela sua projeção motora que a criança estabelece a primeira comunicação (diálogoônico) com o meio, apoio fundamental do desenvolvimento da linguagem. É a incessante ligação da motricidade com as

emoções, que prepara a gênese das representações que, simultaneamente, precede a construção da ação, na medida em que significa um investimento, em relação ao mundo exterior.

Na concepção de Wallon, toda atividade da criança é lúdica, no sentido que se exerce por si mesma antes de poder integrar-se em um projeto de ação mais extensivo que a subordine e transforme em meio. Deste modo, ao postular a natureza livre do jogo, Wallon o define como uma atividade voluntária da criança que se imposta, deixa de ser jogo.

Ao classificar os jogos infantis, Wallon apresenta quatro categorias: Jogos funcionais; Jogos de ficção; Jogos de aquisição e Jogos de fabricação.

- a) **Jogos funcionais** - São marcados pelo caráter simples de exploração do corpo, através dos sentidos, tais como: mexer as mãos, balançar a cabeça com ritmo, passar objetos de uma mão para outra, etc. Quando a criança percebe os efeitos agradáveis e interessantes obtidos nas suas ações gestuais, sua tendência é procurar o prazer repetindo suas ações. Inicialmente repete por prazer, sem nenhuma intenção de representação e evoluem para atos mais complexos, como encher ou esvaziar um balde de areia, manusear massinhas e nomear o objeto que ela produziu sem querer, descobrindo o nome. Só depois de algum tempo irá estabelecer o objetivo da brincadeira.
- b) **Jogos de ficção** - Atividades lúdicas caracterizadas pela ênfase no faz-de-conta, na presença da situação imaginária. Ela surge com o aparecimento da representação e a criança assume papéis presentes no seu contexto social, brincando de “imitar adultos”, “casinha”, “escolinha”, etc.
- c) **Jogos de aquisição** - Quando se vê uma criança concentrada, empenhando-se em compreender objetos, pessoas, uma história, uma canção, se esforçando em conhecer a totalidade do objeto observado, é chamada de jogo de aquisição, onde se trabalha intensamente os significados que a cercam.
- d) **Jogos de fabricação ou de construção** - São jogos onde a criança se entretém com atividades manuais de criar, combinar, juntar e transformar objetos. Os jogos de

fabricação são quase sempre as causas ou conseqüências do jogo de ficção, ou se confundem num só. Quando a criança cria e improvisa o seu brinquedo: a boneca, os animais que podem ser modelados, isto é, transforma matéria real em objetos dotados de vida fictícia.

7.4 - Contribuições de Lev Vygotsky

Lev Semennovich Vygotsky era de família judia, nascido na Rússia em 17 de novembro de 1896. Inicialmente, a Educação de Vygotsky foi realizada em casa, através de tutores particulares. Apenas mais tarde, por volta dos 15 anos de idade é que ele começou a frequentar um colégio privado e logo se formou em direito pela universidade de Moscou. Em sua vida Vygotsky escreveu aproximadamente 200 trabalhos científicos, de vários temas, desde a neuropsicologia, até a crítica literária. Devido a sua tuberculose, alguns artigos não foram escritos por ele, mas por outras pessoas que anotavam o que o mesmo ditava. Com a sua morte, Vygotsky deixou vários livros, muitos artigos e gavetas cheias de escritos não publicados. Um grupo de amigos e alunos, entre eles Luria e Leontiev se dedicaram a proteger a herança de ideias deixadas por Vygotsky. (OLIVEIRA, 1997).

Vygotsky (1984) não chegou a formular uma concepção estruturada sobre o desenvolvimento humano, mas sim, reflexões e dados de pesquisas sobre os diversos aspectos do desenvolvimento humano. Vygotsky (1984) apresenta estudos sobre o papel psicológico do jogo para o desenvolvimento da criança, sendo importante destacar que aqui, a palavra “jogo” e “brincar” transitam com o mesmo significado.

Em seus estudos, leva em consideração três aspectos importantes no desenvolvimento humano: 1 – o desenvolvimento biológico ou evolutivo; 2 – os processos sociais como origem para os processos psicológicos superiores; 3 – os processos mentais que só podem ser entendidos através de mediadores como sinais e compreensão dos instrumentos

Podemos considerar como sendo os “pilares” básicos para o pensamento de Vygotsky: As funções psicológicas têm um suporte biológico pois são produtos da atividade cerebral. O funcionamento psicológico fundamenta-se nas relações sociais entre o indivíduo e o mundo exterior, as quais desenvolvem-se num processo histórico. A relação homem/mundo é uma relação mediada por sistemas simbólicos. (OLIVEIRA, 1995, p. 23).

Segundo Oliveira (1995), Vygotsky em sua teoria deixou claro que existe um desenvolvimento de maturação do organismo, ou seja, biológico, porém, destaca que o aprendizado propriamente, ocorre nas relações culturais e sociais, reforçando que essa aprendizagem não ocorreria sem a influência cultural do meio.

Vygotsky enxerga a aprendizagem como um processo essencialmente social, o papel da Educação passa a ser visto como essencial às aprendizagens do indivíduo, as práticas educativas, tanto formais como informais, são de extrema importância para a organização do desenvolvimento mental da criança. A escola neste sentido tem papel importante no processo de ensino-aprendizagem, pois é nela que ocorrem as intervenções pedagógicas **intencionais**. Vygotsky (1984) valoriza as experiências sociais da criança, aquilo que ela aprende em suas experiências cotidianas com a sua família, com as pessoas com quem ela convive, entende o conhecimento como adaptação e como construção individual. É fundamental que o professor leve em consideração aquilo que a criança já sabe, de acordo com suas experiências formais e informais, partindo daí para outros saberes, provocando avanços nos alunos através de suas interferências. Para Vygotsky, **a tarefa daquele que ensina** consiste em desenvolver a soma de muitas capacidades diferentes como observação, atenção, memória, ou seja, desenvolver capacidades particulares de pensar em diferentes campos, diferentes faculdades de concentrar a atenção sobre diferentes matérias.

Vygotsky (1984) considera três níveis importantes no desenvolvimento infantil: o nível de desenvolvimento real, o nível de desenvolvimento potencial e a zona de desenvolvimento proximal.

Nível de desenvolvimento real, àquela aprendizagem que a criança já se apropriou e possui o seu domínio, aquilo que elas conseguem fazer por si mesmas, sem necessitar do auxílio do outro. São as etapas já alcançadas pelo indivíduo como resultado de certos ciclos de desenvolvimento já completados. Quando determinamos a idade mental de uma criança usando testes, estamos quase sempre tratando do nível de desenvolvimento real.

O nível de desenvolvimento potencial representa tarefas que as crianças ainda não são capazes de realizar sozinhas, necessitando da ajuda de outras pessoas, que lhe darão pistas, instruções, demonstrações, assistência, mediando o seu processo de aprendizagem. Esse nível tem como principal característica, a capacidade de aprender com outros indivíduos. Caracteriza não as etapas alcançadas, consolidadas, mas etapas posteriores, nas quais a interferência de outras pessoas afeta significativamente o resultado da ação individual.

A **zona de desenvolvimento proximal**, representa simplesmente a distância entre o nível de desenvolvimento real e potencial. É, na verdade, um espaço de domínio psicológico em transição, daquilo que hoje a criança é capaz de fazer somente com a ajuda, para aquilo que conseguirá fazer sozinha. Define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, num estado embrionário.

O professor tem o papel de interferir na zona de desenvolvimento proximal dessas crianças, para que alcancem os objetivos propostos pela instituição, ficando encarregado de partir do nível de desenvolvimento real da criança elevando-a sempre a um nível superior. Por esse motivo, é muito importante que utilize de várias estratégias e caminhos para que seus alunos cheguem a esse nível.

Em suas obras, Vygotsky apoiado em sua teoria, valorizava a utilização dos jogos e brincadeiras instrumentos para o desenvolvimento da criança, pois tais instrumentos, criam uma zona de desenvolvimento proximal na criança, tanto pela situação imaginária (usadas nas brincadeiras), quanto pelo uso de regras (presentes nos jogos). Por esse motivo, o uso de jogos e brincadeiras na escola, além de muito agradável para as crianças, é muito importante para o seu desenvolvimento pleno, sendo excelentes ferramentas para levar o aluno a compreender certo conteúdo.

Assim, o **brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal** na criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob

forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1984, p.117).

Inicialmente Vygotsky esclarece que aprendizagem e desenvolvimento não entram em contato pela primeira vez na idade escolar. Afirma que não somente em determinado estágio ou idade é que se pode começar a ensinar e propõe uma aprendizagem de acordo com o nível de desenvolvimento da criança.

Vygotsky defende que, para verificar o nível de desenvolvimento da criança, temos que determinar pelo menos dois níveis de desenvolvimento. O saber que pode ser medido e quantificado, aquele que a criança já sabe é o que se encontra-se no Nível de Desenvolvimento Real e aquele que a criança é capaz de fazer com a ajuda do outro, encontra-se no Nível de Desenvolvimento Potencial. Quanto ao aprendizado, Vygotsky (1984) nos fala que o processo de desenvolvimento não coincide com o de aprendizagem e ainda que diretamente enlaçados não se produzem de modo simétrico e paralelo. O processo de desenvolvimento segue o de aprendizagem criando a zona de desenvolvimento potencial. A aprendizagem depende também do desenvolvimento potencial do indivíduo.

No jogo, a criança cria uma situação imaginária, incorporando elementos do contexto cultural adquirido por meio da interação e comunicação que atuam em sua zona de desenvolvimento potencial. Fazendo referência à característica de prazer, presente nas brincadeiras, Vygotski afirma que nem sempre há satisfação nos jogos, e que quando estes têm resultado desfavorável, ocorre desprazer e frustração. Conceber o **jogo** como uma atividade prazerosa para as crianças resulta, no entendimento de Vygotsky, uma concepção inadequada por duas razões. Primeiro, porque existem muitas atividades que proporcionam à criança maiores experiências de prazer e segundo porque há jogos em que o prazer está apenas para quem ganha ou tem um resultado favorável, sendo por vezes desprovido de prazer.

Na opinião de Negrine (1995) ao estudar Vygostky, em relação à afirmativa de que determinados jogos somente são fontes de prazer quando o resultado for satisfatório, é a de que a afirmativa somente teria validade se desconsiderássemos o jogo como

processo. Para ele, o prazer do jogo não está no resultado obtido, mas sim no prazer de atuar, o prazer está centrado no prazer corporal, na comunicação e na socialização com companheiros, portanto devendo ser analisado no seu processo e não apenas no resultado. O resultado favorável funciona somente como um coroamento em um determinado momento do jogo, tendo uma relativa importância para as crianças dependendo do tipo de jogo, com quem se joga, o que se joga e mais, a fatores externos à atividade de jogo, o que não tira a motivação para continuar ou voltar a jogar. Se fosse de grande importância, as crianças, que com frequência perdem na brincadeira, não jogariam mais, no entanto continuam participando sem desestímulo, porque o fundamental para elas é ser aceita. Isto significa que a fonte de prazer está em participar e o resultado é apenas decorrência. O componente imaginário do jogo é, provavelmente, mais um elemento da lógica interna do jogo das crianças, que faz com que, mesmo com o resultado desfavorável, a criança volte a jogar.

No jogo há uma relação com o prazer ao mesmo tempo que aprende a seguir uma linha de maior resistência, se submetendo a certas regras e renunciando à ação impulsiva ou ao que mais deseja. Vygotsky fala que o maior auto-controle de que é capaz uma criança se produz no jogo, ao renunciar a uma atração imediata. As regras como ingredientes determinantes dos jogos das crianças, são de certa forma, responsáveis pelo prazer que surge desta atividade lúdica, tornando-se um caminho para obter o máximo prazer no jogo.

Para Vygotsky o jogo nasce com a aparição do simbolismo, um mundo ilusório e imaginário na criança, neste ponto sua teoria sobre o jogo da criança entra em oposição à teoria de **Piaget**, que diz que o "jogo de exercício" antecede o jogo simbólico, uma vez que a criança joga por um simples prazer funcional ou por uma tomada de consciência de suas novas capacidades. A partir de jogos com uma evidente situação imaginária e certas **regras ocultas**, as crianças passam a jogos com situações imaginárias pouco evidentes e **regras aparente** apontando certamente o desenvolvimento das crianças. Assim, para Vygotsky, o jogo da criança evolui não do jogo simbólico ao jogo de regras, como diz **Piaget**, mas do jogo de regras ocultas que são inerentes a alguns jogos ao jogo de regras aparentes. Na opinião de Vygostky, a

situação imaginária é uma característica que define o jogo em geral. Vygotsky afirma que, assim como toda situação imaginária contém regras de conduta, todo tipo de jogo com regras contém uma situação imaginária. Sua convicção é que não existe jogo sem regras, uma vez que a própria situação imaginária contém por si mesma, certas regras de conduta.

A representação simbólica no jogo é essencialmente uma determinada forma de linguagem em estágio precoce, "uma forma que nos conduz diretamente à linguagem escrita" (VYGOTSKY, 1984 p.168). É importante destacar que para Vygotsky, a linguagem surge inicialmente como meio de comunicação entre as crianças e as pessoas ao redor, só posteriormente se converte em linguagem interna contribuindo para a organização do pensamento e transformando-se em uma função mental interna. Fala posteriormente da importância da mudança de domínio da situação imaginária ao domínio das regras na evolução do jogo e, por último, destaca as transformações internas no desenvolvimento da criança que o jogo proporciona.

8 - TIPOS DE JOGOS

Após as distinções entre brinquedo, brincadeira e jogos, pretende-se avançar nos múltiplos sentidos que o jogo assume e as características comuns aos jogos. Existem vários tipos de jogos, dentre eles, há vários que trabalham com raciocínio, e que são ótimos aliados na aprendizagem escolar. Cabe ao professor avaliar o tipo de jogo mais adequado de acordo com os seus objetivos.

Por assumir múltiplos significados, o jogo é ainda um termo impreciso. Buscaremos o que eles tem de semelhança, o que cada um possui de específico, os papéis que desempenham, habilidades trabalhadas, numa tentativa de classificá-los seguindo alguns conceitos e padrões. A “família dos jogos” expressão usada por Kishimoto (1994), possui grupos de jogos com semelhanças que surgem e desaparecem, que se envolvem e se cruzam com semelhanças de conjunto e pormenor.

Numa tentativa de compreender a multiplicidade de significados do jogo, sua utilização e reflexo na educação infantil, busquei agrupar algumas definições de tipos de jogos quanto as suas principais características. Com base nos autores Rizzi (1997), Passerino (1998), Betfuer (2009), Friedmann (1996), Cebola/Henriques 2005/2006 etc, apresento a seguir uma lista de tipos de jogos segundo suas características.

Jogos de exercício ou motores - Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento. Consistem na repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc. Embora estes jogos predominem até os 2 anos, eles se mantêm durante toda a infância e até na fase adulta. Por exemplo, andar de bicicleta, moto ou carro.

Jogos psicomotores ou funcionais - São definidos com base nos aspectos biológicos e neurocomportamentais do movimento; o principal objetivo é a exploração, o desenvolvimento, o aprimoramento ou manutenção das capacidades físicas e das habilidades motoras.

Jogos simbólicos - A função desse tipo de atividade lúdica consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos, ou seja, tem como função assimilar a realidade. (PIAGET apud RIZZI, 1997). Conhecidos também como jogo-de-faz-de-conta, possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revelando conflitos, medos e angústias ou aliviando tensões e frustrações.

Jogo de imitação - São os jogos relacionados ao simbolismo: a imitação, a imaginação e a representação; é importante considerar o espaço para imitar, fantasiar e simular acontecimento. Essas brincadeiras são muito ricas e o adulto deve evitar intervenções desnecessárias.

Jogos de regras - o que caracteriza o jogo de regras é a existência de um conjunto de leis criados pelo grupo, ou mesmo por um único indivíduo. Pressupõe um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social.

Jogos de construção, combinação ou criativos – são aqueles que possibilitam ordenar os objetos, usar, transformam objetos e materiais variados e criar novos produtos. São

responsáveis por aquisições para o desenvolvimento motor e intelectual da criança, tais como classificação, a seriação, o equilíbrio, as noções de quantidade, tamanho e peso, bem como a discriminação de formas e cores.

Jogos de manipulação - são praticados a partir do contato da criança com diferentes materiais, movidos pelo prazer que a sensação tátil proporciona.

Jogos sensoriais - são jogos que trabalham com sentidos (Visão, Audição, Paladar, Olfato e Tato) capazes de desenvolver nas crianças o sentido da ordem, ritmo, forma, cor, tamanho, movimento, simetria, harmonia, equilíbrio, etc.

Jogos de estratégia - São jogos em que a habilidade dos jogadores em tomar decisões estratégicas supera a sorte como fator de determinação do vencedor. Em geral são mais complexos e costumam exigir algum esforço no aprendizado das regras e algumas partidas para que seus diversos recursos sejam explorados. Ex: War, Pontinho etc.

Jogos de raciocínio – São jogos que estimulam a capacidade lógica do ser, jogos de matemática ou de estratégia. São aqueles baseados nos aspectos cognitivos; Ex: memorização, categorização, comunicação, atenção, percepção e avaliação de situações, táticas e estratégias, síntese, sequência de pensamento, linguagem (oral e escrita), etc.

Jogos competitivos - Tem como sua essência estimular a competição entre os participantes, porém é importante criar uma face educativa para que todos trabalhem por um objetivo em comum. Em jogos competitivos é ideal que sejam usados diferentes tipos de jogos que requerem habilidades distintas, como jogos intelectuais, jogos que utilizam reflexos rápidos, jogos de estratégia, entre outros, para fazer com que o raciocínio em especial seja estimulado no lugar da competitividade. Um dos problemas dos jogos competitivos é valorizar o fato de ganhar ou perder, provocando assim alto nível de angústia e agressividade. É importante valorizar o processo do jogo e não o seu resultado final.

Jogos cooperativos - Tem como elementos primordiais a cooperação, a aceitação, o envolvimento e a diversão. Nos jogos cooperativos o confronto é eliminado e joga-se uns COM os outros, ao invés de uns CONTRA outros. Requerem um trabalho em equipe, com o objetivo de alcançar metas mutuamente aceitáveis, que significa agir em conjunto para superar um desafio ou alcançar uma meta. O importante é que todos participem, aproveitem, aprendam, deleitem-se. Exemplos: esportes, gincana, etc.

Jogos de tabuleiro - São todos aqueles disputados, por uma ou mais pessoas, em uma base, o tabuleiro, seja de madeira, metal, pedra, marfim, plástico, papelão ou outro material, onde peças são movimentadas, colocadas ou retiradas do tabuleiro, obedecendo a regras pré-estabelecidas. Sua prática incentiva a capacidade de memória, ajudam a desenvolver o raciocínio lógico e abstrato. Ex: dama, ludo, xadrez, gamão, trilha, jogo da velha, batalha naval, etc.

Jogos de carta – São os jogos que se utilizam de um conjunto de cartas ou um baralho. É possível que se possa jogar sozinho ou com mais de uma pessoa. Ex: ping-pong, memória, baralho convencional etc.

Jogos tradicionais – São aqueles transmitidos de forma expressiva de uma geração a outra, na rua, nos parques, nas praças, etc., e é incorporado pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outra; muda a forma, mas não o conteúdo do jogo tradicional. Esses jogos são imitados ou reinterpretados, perpetuando-se sua tradição. (FRIEDMANN, 1996).

Jogos regionais - Trazem as características regionais e as mudanças que os jogos sofrem de acordo com o contexto de cada região. Ex: pião, peteca, cabra-cega, etc.

Jogos de sorte ou azar - são aqueles em que a perda ou o ganho dependem mais da sorte do que do cálculo, ou somente da sorte. Estes jogos estão muito ligados às probabilidades. Ex: roleta, bingo, jogos de baralhos de cartas, etc. (Cebola; Henriques, 2005/2006).

Jogos de salão - São opções de jogos de raciocínio e também de jogos perceptivos-motores num espaço delimitado. Ex: xadrez, dama, tênis de mesa, jogo da velha, etc.

Jogos de Perguntas e Respostas - ajudam na rapidez de raciocínio, na lógica, na forma de pensar, e na memorização de determinado assunto. Alguns exemplos de destaque são: Imagem e ação, Master, Perfil e Mutação.

Jogos virtuais ou eletrônicos - São jogos executados através de programas por meio de computadores ou videogames, voltados principalmente para o entretenimento. Podem representar o mundo real ou imaginário, com o mesmo intuito de jogos comuns. Obs: atualmente é possível encontrar quase todos os jogos de tabuleiros, cartas e outros disponíveis na internet.

Jogos rítmicos - As atividades baseiam-se em movimentos combinados (coordenados) a partir de um ritmo determinado. Os movimentos precisam ser realizados em um determinado tempo e espaço.

Jogos pedagógicos ou didáticos - São chamados jogos pedagógicos, principalmente àqueles que se remetem ao conteúdo escolar e que podem ser utilizados no processo ensino-aprendizagem, por possuírem valor pedagógico e que visam a aprendizagem. Desta forma, englobam os demais tipos de jogos, é preciso haver cuidado em não se perder as características principais que constituem o jogo.

Jogos de transição ou de deslocamento - Caracterizam-se pela necessidade da criança em deslocar objetos, a si própria ou, ainda, outra(s) criança(s); A noção espacial, temporal, as capacidades e habilidades físicas como força, equilíbrio e coordenação são constantemente solicitadas. Exemplos: corrida de saco, ovo na colher, etc.

Jogos de fixação de conceitos - Também chamados jogos de treinamento estes jogos tem por objetivo fixar conceitos. Este é um tipo de jogo utilizado após o professor

trabalhar um conteúdo, seu valor pedagógico consiste na substituição de listas de exercícios.

9 - METODOLOGIA

Este estudo apresenta uma abordagem qualitativa, visando um estudo sobre a contribuição dos jogos para o desenvolvimento cognitivo da criança. Para concretização deste estudo, foram utilizados os seguintes instrumentos de investigação: pesquisa bibliográfica, fichamento, levantamento do acervo de jogos, experiência prática com jogos, observação, anotação e entrevista com alguns professores. Foi escolhido como campo de investigação a Escola Municipal Maria Sales Ferreira – Umei Gameleira. Após a realização da pesquisa bibliográfica e documental, passamos à experiência prática durante os meses de agosto a dezembro de 2011, com experiência de jogos principalmente na “turma das Borboletas” com crianças entre 4 e 5 anos. Foi feito um levantamento e registro fotográfico do acervo de jogos existente na instituição e seu uso cotidiano. A entrevista com as professoras do tipo semi-aberta teve como objetivo avaliar o conhecimento, valorização deste recurso e sua presença no planejamento escolar, avaliando a inserção e o grau do interesse das crianças. Por fim, uma análise comparativa acerca da importância dos jogos na educação infantil, sob o olhar de diferentes autores.

10 - PLANO DE AÇÃO

Ações que foram desenvolvidas no segundo semestre de 2011

Para a execução da atividade foram necessárias diversas aulas e metodologias diferenciadas. Tomando Grando (2004) como referência onde ele considera que o professor deve respeitar sete “momentos de jogo”, segue as ações utilizadas durante a realização das atividades:

1 - Familiarização dos alunos com o material do jogo; 2 - Reconhecimento das regras;

3 - O “jogo pelo jogo” – jogar para garantir regras; 4 - Intervenção pedagógica verbal (questionamentos e observações feitas pelo professor durante o jogo com o objetivo de fazer com que o aluno analise suas jogadas); 5 - Registro do jogo; 6 - Intervenção escrita (problematização de situações de jogo) e 7 - Jogar com competência.

Os sete momentos propostos pela autora possibilitam a estruturação de um trabalho pedagógico com o uso dos jogos nas aulas. Porém, é necessário realizar boas intervenções pedagógicas durante o jogo para garantir a aprendizagem dos conceitos pelos alunos, elevando o seu nível de desenvolvimento.

1º Momento: As crianças entraram em contato com o material do jogo, identificando peças já conhecidas, por exemplo, tampinhas, dados, cartelas, cartas, peões, tabuleiros, etc. e realizaram imitação e simulações jogadas, como ficou claro principalmente com o uso de cartas.

2º Momento: Foram apresentadas as regras de alguns jogos (um jogo de cada vez em diferentes dias). Em alguns jogos, houve crianças que já conheciam o jogo de casa e puderam explicar a seu modo, para o coleguinha, como foi o caso de uma menina que dominava o jogo da velha.

3º Momento: Por vezes as crianças jogavam sem nenhuma intervenção, apenas assimilando o jogo à sua maneira numa atitude ativa de exploração e reforço das regras pelos próprios colegas.

4º Momento: Em algumas rodadas, me sentava com um grupo para acompanhá-los dando pistas de que naquele jogo havia mais possibilidades de ação, como foi o caso do jogo do “pontinho”, onde algumas oportunidades de fechar o quadrado passavam despercebidos pelas crianças.

5º Momento: Registramos alguns dos jogos de tabuleiros em papel xerocado, outros eram levados como “para casa” para serem jogados em casa com a família e posteriormente foram observados em sala pelos próprios colegas e pelo professor.

6º Momento: Retomamos os passos do 4º momento, com observações e registros escritos dos avanços obtidos pelos alunos em relação aos limites e possibilidades.

7º Momento: Neste momento alguns alunos já jogavam com mais autonomia se interessando mais por aqueles que tinham maior domínio.

11 - REGISTRO DAS EXPERIÊNCIAS

Experiências em sala de aula	INSTRUÇÕES
Jogo dos pontinhos  Fonte: acervo pessoal Fonte: acervo pessoal Fonte: acervo pessoal	Objetivo: Desenvolver a atenção, estratégias de ação e o raciocínio lógico matemático. Cada jogador a sua vez, faz um traço na horizontal ou na vertical unindo dois pontos com o objetivo de fazer fechar um quadrado. Ao fechá-lo, a criança coloca uma peça com a letra inicial de seu nome dentro do quadrado. Quando todos os quadrados do tabuleiro estiverem fechados, as próprias crianças somam quantos quadrados cada um fechou, verificando a quantidade de quadrados fechados e quem fechou mais. As figuras mostram o tabuleiro em madeira, as crianças logo abaixo brincando e por último jogando na folha de também. Esse jogo também era jogado em duplas no quadro da sala.

ERROR: stackunderflow
OFFENDING COMMAND: ~

STACK: