



“OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO DO 1º AO
5º ANO

Aluno:



João Batista da
Costa_Ped_Esp_Gest.Coord_

Curso: Gestão e Coordenação

Disciplina: TCC

Professora: Maria Auxiliadora Gomes de Souza

Professor



Prof Auxiliadora



SUMÁRIO

1.	Jogos e as brincadeiras do 1º ao 5º ano.....	4
1.1	Introdução e problematização.....	4
1.2	Objetivos.....	5
1.3	Objetivo Geral.....	5
1.4	Objetivos Específicos.....	5
2.	Justificativa.....	5
3.	Revisão de literatura.....	6
4.	Período Operatório Concreto.....	9
5.	O Desenvolvimento Humano Segundo Piaget.....	10
6.	Período das Operações Concretas (07 a 11 ou 12 anos).....	10
7.	Período das Operações Formais (11 ou 12) anos).....	11
8.	O Lúdico na Educação Infantil.....	11
9.	Metodologia.....	13
10.	Cronograma.....	13
11.	Anexos.....	14
12.	Referencias.....	16

1. “OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO DO 1º AO 5º ANO”

Delimitação do Tema: Os jogos e as brincadeiras no desenvolvimento integral das crianças e adolescentes do 1º ao 5º ano.

1.1 Introdução e Problematização

Este estudo apresenta uma reflexão sobre a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral das crianças e adolescente do 1º ao 5º ano onde as mesmas estudam no Ginásio Municipal Altina Maria de Almeida, no povoado de Jatobá município de Ouricuri.

Cinco professores na área de Educação do 1º ao 5º ano serão pesquisados.

- Sendo um professor do 1º ano
- Sendo um professor do 2º ano
- Sendo um professor do 3º ano
- Sendo um professor do 4º ano
- Sendo um professor do 5º ano

Os professores serão entrevistados procurando mostrar qual a visão, que se tem sobre brincadeiras e jogos e como essas brincadeiras são desenvolvidas em sala de aula e as crianças e adolescentes serão observadas para avaliar se realmente o lúdico contribui para o desenvolvimento integral dos mesmos.

Com base nessas considerações, os problemas de pesquisa são:

- Os professores que atendem os alunos do 1º ao 5º ano do Ginásio Municipal Altina Maria de Almeida sabem da importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da aprendizagem na educação de crianças e adolescentes e os desenvolvem?
- E as crianças e adolescentes do 1º ao 5º ano estão sendo estimuladas, no seu desenvolvimento integral através do lúdico?

E mais um questionário elaborado dentro de sala de aula para os professores que se encontra nos anexos desta pesquisa.

1.2. Objetivos

1.3 Objetivo Geral

Elaborar e apresentar (pesquisar) um projeto um estudo sobre o lúdico, jogos e brincadeiras, com o objetivo de mostrar a importância de jogos e brincadeiras no desenvolvimento integral de crianças e adolescentes do 1º ao 5º do Ginásio Municipal Altina Maria de Almeida

1.4 Objetivos Específicos

Averiguar se os professores da Educação do 1º ao 5º ano sabem da importância de jogos e brincadeiras no desenvolvimento integral das crianças e adolescentes, e se esses recursos são aplicados adequadamente, quanto à idade das crianças e adolescentes e os objetivos propostos.

Observar as aulas durante a aplicação de jogos e brincadeiras, verificando se estes estão possibilitando nos alunos a construção do conhecimento, do raciocínio lógico, pensamento reflexivo e a criatividade.

Contribuir, através desse estudo com o AMA, para possibilitar uma troca de conhecimento entre prática e teoria entre professoras e alunos desta escola, enriquecendo a prática e buscando resultados positivos no que diz respeito ao desenvolvimentos e aprendizagem de crianças e adolescentes.

2. Justificativa

Este trabalho (projeto) justifica-se porque se observa que entre professores da do 1º ao 5º ano há um vago espaço em se falar sobre a importância das brincadeiras e jogos no processo ensino aprendizagem.

Um dos motivos da realização desse estudo é comprovar que com o manejo de jogos e brincadeiras, haverá uma contribuição à formação de atitudes sociais como, respeito mútuo, cooperação, relação social e interação, auxiliando na construção do conhecimento. Esse estudo é muito importante tanto para alunos, professores e acadêmicos, pois com a troca de experiências, teorias e práticas, todos terão crescimento na área da educação/ensino/aprendizagem.

3. Revisão de Literatura

Etimologicamente a palavra JOGO vem do latim LOCUS, que significa gracejo, zombaria e que foi empregada no lugar de ludus: brinquedo, jogo, divertimento, passatempo.

BRINCADEIRA é a ação de brincar, de entreter, de distrair. Pode ser uma brincadeira recreativa como brincar de “esconde-esconde” ou outro tipo de brincadeira que faça o ser humano sentir-se feliz. Jogos e brincadeiras acontecem dentro de regras e emoções felizes seguindo ainda regras estabelecidas ao espírito lúdico e a necessidade humana de comunicação da qual as brincadeiras infantis são a primeira manifestação. Quanto à sua importância todos os tipos de jogos desempenham importante papel no desenvolvimento físico e espiritual do indivíduo.

Almeida (1978), afirma que os jogos não devem ser fins, mas meios para atingir objetivos. Estes devem ser aplicados para o benefício educativo.

Os jogos que por muito tempo fizeram parte da didática de ensino e aprendizagem de grandes educadores do passado, hoje surgem como necessidade absoluta e que não pode faltar de forma alguma no processo educativo.

Brenelli (1996) afirma que o jogo é uma atividade poderosa que estimula a atividade construtiva da criança, criando assim, um espaço para pensar, abrindo lugar para a criatividade, a afirmação da personalidade e a valorização do eu.

A infância é um conjunto de possibilidades criativas que não devem ser abafadas. Todo ser humano tem necessidade vital de saber, de pesquisar, de trabalhar. Essas necessidades se manifestam nas brincadeiras, que não são apenas uma diversão, mas um verdadeiro trabalho. (GADOTTI,1994,p.53)

Para Piaget (1975), os jogos caracterizam-se no primeiro período de desenvolvimento da criança, pelo jogo do exercício. Este reaparece mais tarde em outras fases do desenvolvimento da criança e também na vida adulta e quando abrangem mais indivíduos necessitam de regras que permitam o jogo regulando as situações. Outra característica dos jogos infantis são os jogos simbólicos, neles originam-se a imitação e representação. Para tudo isso que os jogos e brinquedos são usados nos mais diversos segmentos da convivência humana. São usados por famílias para estimularem suas crianças; em psicologia (ludoterapia) e

psicopedagogia, como recurso terapêutico em sala de aula na condição de estratégia do trabalho docente.

Hoje, a maioria dos filósofos, sociólogos, etólogos e antropólogos concordam em compreender o jogo como uma atividade que contém em si mesma o objetivo de desafiar os enigmas da vida e de construir um momento de entusiasmo e alegria na ridez da aprendizagem e da caminhada humana pela evolução biológica. Assim, brincar significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma. Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e a meditação individual (ANTUNES, apud SANTOS, 2000, p.38).

Os jogos podem exercer funções cognitivas, afetivas e sociais (acompanham o desenvolvimento da humanidade e farão parte de vida toda de todo indivíduo saudável).

Cada jogo contém e exercita todos os aspectos (cognitivos, afetivo e social) e, de acordo com a predominância, pode ser classificado como:

- Jogos lógicos: desenvolvem o raciocínio nas crianças adolescentes e adultos não importando a idade. Trabalha a mente, como buscando resultados ainda não concreto. Dentro de uma ampla gama de jogos podemos encontrar vários momentos de aprendizagens.
- Jogos afetivos: estimulam as emoções de cada ser praticante, deixando-o feliz com ou sem resultados de ganhar ou perder.
- Jogos sociais: facilitam a aquisição de conhecimentos, atitudes e destrezas próprias de um determinado meio criando laços sociais e conhecimento mútuo dentro da sociedade ao qual se pratica o jogo.

Os jogos lógicos põem em exercício operações cognitivas como a classificação, a seriação, a antecipação, a conservação, a compensação a prática da aprendizagem e etc. De qualquer forma, unem as operações à emoção. É interessante observar, que as operações que se praticam com grande entusiasmo em um jogo, frequentemente, ficam sem graça, quando são realizadas com mera prática de treinamento, em que a emoção está ausente ou reprimida. Isso torna algo sem valor, desenvolvimento, sem aprendizagem. Para sala de aula não se deve usar

esse tipo de prática já que não tem resultado dentro do que chamamos aprendizagem.

De acordo com Piaget (1978), os fatores do desenvolvimento mental-cognitivo são quatro:

- O crescimento orgânico;
- O exercício e a experiência adquirida na ação efetuada sobre o objeto;
- As interações e transmissões sociais;

Cunha (1988) reafirma que o brinquedo é oportunidade de desenvolvimento. É um convite ao brincar, facilita e enriquece a brincadeira, proporciona a motivação.

Ele traduz o mundo real para a realidade infantil. É o alimento para a fome de conhecimento da criança. Então com o brinquedo e suas brincadeiras as crianças e adolescentes podem obter o desenvolvimento da aprendizagem, a inteligência e concentração, o desenvolvimento da linguagem e o desenvolvimento da sociabilidade. O brinquedo estimula a inteligência porque faz com que a criança solte a sua imaginação e desenvolva a sua criatividade. Ao mesmo tempo, possibilita o exercício da concentração, da atenção e engajamento.

Nos jogos as crianças e adolescentes encontram grandes oportunidades para nutrir a vivência da linguagem da criança. O contato com diferentes objetos e situações estimula a linguagem interna e o aumento do vocabulário de cada indivíduo.

É por meio da brincadeira e de jogos que as crianças desenvolvem o seu senso de companheirismo, aprendendo a conviver e ser observada por outras crianças dentro dos espaços de ensino, ganhando ou perdendo, procurando entender regras e dentro das mesmas, conseguir participação satisfatória. É esta participação satisfatória que a torna importante deixando sua mente viajar, tornando a criança e adolescente seres livres para buscar o conhecimento ainda não encontrado.

Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança.

Segundo a mesma autora, é possível estabelecer, frente ao desenvolvimento proposto por Piaget, as condutas, ações e, conseqüentemente, os tipos de brincadeiras e jogos para a aprendizagem e o desenvolvimento do adolescente. Dentro dos períodos aos quais se refere ao período de crianças e adolescentes está o período operatório concreto

4. PERÍODO OPERATÓRIO CONCRETO

<p>+/- 7 aos 12 anos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - pescaria - fantoches - classificação - costura - massinha -balança - mosaicos - seqüência temporal - lotos - blocos para montagem - jogo da velha - bingo -peteca - jogos-Exercícios com palitos de dente, sorvete ou fósforos. - loto com letras para formar palavras - quebra-gelos - cuboteca - lousa mágica Quebra-cabeças - memória - dominó - jogos de silabação e soletração - números e letras plásticas – imantadas - do A ao Z - costura - calendário - cubos/material para frações - tear - jogo da forca (passa letra) - jogos de socialização
---------------------------------	---

	- conhecendo o Brasil
--	-----------------------

Não mencionaremos aqui os outros períodos pois se refere ao rol de berço, ou seja, crianças de 0 a 4 anos e esta pesquisa não se refere a este nível, mas sim a crianças e adolescentes.

5. O DESENVOLVIMENTO HUMANO SEGUNDO PIAGET

Piaget nasceu na Suíça em 1896 e morreu em 1980. É uma das maiores autoridades nas ciências psicológicas e dedicou grande parte de sua obra à análise da evolução do pensamento infantil. Antes de morrer já havia publicado quarenta livros e mais de duzentos artigos.

Segundo Newcombe (1999) Piaget acreditava que a experiência ativa com o mundo é essencial para o crescimento cognitivo. Isto é, ele era um interacionista convicto. De acordo com Piaget, as crianças constroem seu mundo ao ordenar o material bruto fornecido por visões, sons e cheiros.

Ainda a mesma autora diz que o foco principal da teoria de Piaget se concentra na compreensão que os seres humanos impõem sobre a informação que recebem pelos sentidos.

Para Piaget (1978), a inteligência consiste na capacidade individual de acomodação ao meio e, desta forma, o processo cognitivo teria início nos reflexos fortuitos e difusos do recém-nascido, desenvolvendo-se por estágios, até alcançar o nível adulto do raciocínio lógico.

Existe uma assimilação progressiva do meio ambiente e uma acomodação das estruturas mentais para os novos conhecimentos adquiridos do mundo em que vive.

Conhecendo como se dá o desenvolvimento da criança em cada etapa de seu desenvolvimento, facilitar-se-á o planejamento pedagógico.

Piaget (1978) divide o desenvolvimento em períodos de acordo com o aparecimento de novas qualidades do pensamento. É caracterizado por aquilo que de melhor o indivíduo consegue fazer nessas faixas etárias.

6. PERÍODO DAS OPERAÇÕES CONCRETAS (07 a 11 ou 12 ANOS)

Início da construção lógica, isto é, a capacidade da criança de estabelecer relações que permitam a coordenação de pontos de vista diferentes. No plano afetivo, isso significa que ela será capaz de cooperar com os outros, de trabalhar em grupo e ter autonomia pessoal. No plano intelectual surge uma nova capacidade: as operações, isto é, ela consegue realizar uma ação física ou mental dirigida para um fim (objetivo) e revertê-la para o início. Consegue exercer suas habilidades e capacidades a partir de objetos reais, concretos. Inicia-se a capacidade de reflexão (pensar antes de agir). Em nível de pensamento, a criança consegue:

- Estabelecer corretamente as relações de causa e efeito e de meio e fim;
- Seqüenciar idéias ou eventos;
- Trabalhar com idéias sob dois pontos de vista.
- Formar o conceito de número.

No aspecto afetivo, da vontade, atua quando há conflitos de tendência ou intenções (entre o dever e o prazer, por exemplo). A criança adquire autonomia e organiza seus próprios valores morais. Sentimentos morais, característicos deste período, são: o respeito mútuo, a honestidade, o companheirismo e a justiça, que considera a intenção na ação.

7. PERÍODO DAS OPERAÇÕES FORMAIS (11 ou 12 ANOS)

Passagem do pensamento concreto para o pensamento formal, abstrato.

Domina, progressivamente, a capacidade de abstrair e generalizar, criar teorias sobre o mundo, principalmente sobre aspectos que gostaria de reformular.

Sua relação social, inicialmente uma fase de interiorização, aparentemente é anti-social.

Atinge o equilíbrio entre pensamento e realidade, quando compreende a importância da reflexão para a sua ação sobre o mundo real.

No aspecto afetivo, o adolescente vive conflitos esses familiares e na sociedade entre amiguinhos e demais.

8. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Com relação ao jogo, Piaget (1998) acredita que ele é essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos. Em torno

dos dois e três e cinco e seis anos nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem à necessidade da criança de não somente lembrar o mentalmente o acontecido, mas de executar a representação. Em período posterior surgem os jogos de regras, que são transmitidas socialmente de criança para criança e por conseqüência vão aumentando de importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social. Para Piaget, o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

Piaget (1998) diz que a atividade lúdica, é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa (AGUIAR, 1977:58). No processo da educação infantil o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento. A desvalorização do movimento natural e espontâneo da criança em favor do conhecimento estruturado e formalizado, ignora as dimensões educativas da brincadeira e do jogo como forma rica e poderosa de estimular a atividade construtiva da criança. É urgente e necessário que o professor procure ampliar cada vez mais as vivências da criança com o ambiente físico, com brinquedos, brincadeiras e com outras crianças.

O jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de construir para com o desenvolvimento da criança.

NEGRINE (1994:20), em estudos realizados sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, afirma que “quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir das suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica”.

Segundo esse autor, é fundamental que os professores tenham conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular sua proposta pedagógica. Entendemos, a partir dos princípios aqui expostos, que o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais encontrarem significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo. Porém essa perspectiva não é tão

questionário									
Aplicação do questionário		x							
Observações		x	x						
Análise das informações		x							
Elaboração do TCC			x	x	x				
Entrega do TCC						x			
Divulgação do TCC						x			

11. ANEXOS

.1.2 Perguntas:

Questionários de pesquisa

1. Você acha que brinquedo é educativo, contribuindo para a construção do conhecimento?
2. Se não houve envolvimento da criança com o brinquedo, haverá construção de conhecimento? Sim, não, por quê?
3. Você utiliza o brinquedo como atividade em sala de aula?
4. Qual o tempo disponível para as crianças brincarem?
5. Qual a disponibilidade de espaço que a escola oferece para as crianças brincarem?
6. Quais as brincadeiras mais frequentes feitas pelas crianças na escola?
7. Quais os brinquedos preferidos pelas crianças?
8. Quais os brinquedos disponíveis na escola de acordo com os níveis de desenvolvimento cognitivo da criança?
9. Você tem conhecimento teórico sobre o tema "brincar"?
10. Você sabe a diferença entre brincadeira, brinquedo e jogo didático?
11. O ato de brincar influencia no desenvolvimento da aprendizagem? Os pais aceitam a brincadeira como atividade educativa?

12. Que tipos de jogos você conhece que favorece o desenvolvimento da criança e adolescente?
13. Quais jogos são praticados nas aulas de educação física que leva os adolescentes a pensar sobre a vida social?
14. Que tipo de jogos são praticados em sala de aula dentro da disciplina de matemática, português?
15. Que disciplina mais se associa com brincadeiras e jogos

12. REFERÊNCIAS

PIAGET, Jean. ***A formação do símbolo da criança. Imitação, jogo, sonho, imagem e representação.*** Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

CUNHA, N.H.S. ***Brinquedo, desafio e descoberta – Subsídios para a utilização e confecção de brinquedos.*** Rio de Janeiro: FAE, 1988.

ALMEIDA, Paulo Nunes. ***Dinâmica lúdica jogos pedagógicos.*** São Paulo: Loyola, 1978.

NEWCOMBE, N. ***Desenvolvimento Infantil:*** abordagem de Mussen. 8. ed. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

ANTUNES, C. ***Jogos para a estimulação das múltiplas Inteligências.*** 8. ED. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

BRUNELLI, Rosely Palermo. ***O jogo como espaço para pensar.*** São Paulo: Papirus, 1996.

GADOTTI, Moacir. ***Histórias de idéias pedagógicas.*** 2. ed. São Paulo: Ática, 1994.

PIAGET, J.O. ***Nascimento da inteligência na criança.*** 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.