

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – FACE
CURSO DE PEDAGOGIA - FORMAÇÃO DE
PROFESSORES PARA AS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL – PROJETO PROFESSOR NOTA 10

ELISIOMAR ELISEU S. ALVES RA - 4026248/8
IRENE ANTÔNIA DE MOURA RA - 4026318/0
SÍLVIO DE ALMEIDA REIS RA - 4030344/8

A UTILIZAÇÃO DO JOGO COMO MEIO DE SOCIALIZAÇÃO

Brasília, 2005.

ELISIOMAR ELISEU S. ALVES RA - 4026248/8

IRENE ANTÔNIA DE MOURA RA - 4026318/0

SÍLVIO DE ALMEIDA REIS RA - 4030344/8

A UTILIZAÇÃO DO JOGO COMO MEIO DE SOCIALIZAÇÃO

Trabalho apresentado ao Centro
Universitário de Brasília –
UniCEUB como parte das
exigências para conclusão do
Curso de Pedagogia – Formação
de Professores para as Séries
Iniciais do Ensino Fundamental –
Projeto Nota 10.

Orientador: Professor Mestre Jorge Augusto Borges Serique

Brasília, 2005.

AGRADECIMENTO

A Deus que nos deu paciência, perseverança e coragem para vencer os obstáculos encontrados ao longo do caminho; Aos nossos pais que nos deram força, e nos ensinaram lutar pelos nossos sonhos; Aos nossos familiares que sofreram juntos as nossas angústias, durante a elaboração deste projeto; Ao nosso professor mestre Jorge Augusto Borges Serique que nos ensinou a pesquisar e nos fez acreditar que éramos capazes; E aos nossos alunos que foram os nossos referenciais, que são pequenos na idade, mas são grandes em conhecimento, sabedoria e amor.

Muito obrigado a todos.

“Se a vida é um jogo e o jogo pode se transformar em brincadeira, por que não viver brincando e aprender com a brincadeira?” (João Luiz).

RESUMO

Este estudo teve por objetivo identificar comportamentos sociais como ajuda mútua, colaboração e estratégia de grupo, proporcionado por meio dos jogos. Sabendo que isto não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas sim ajudar a criança a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. Além de transmitir mensagens capazes de resgatar a auto-estima, o autoconhecimento, os valores como solidariedade, responsabilidade, disciplina, auto-confiança, auto-aceitação e alegria.

Conseqüentemente projetamos neste, a função dos jogos como um recurso pedagógico de inestimável valor para o desenvolvimento social dos educandos. E consideramos a opinião de diversos autores, muito conhecidos, como Piaget, Vygotsky e Wallon, que abordam os jogos como meio de interação social. E busca também comprovar essas terias observando o comportamento das crianças durante a realização de jogos.

SUMÁRIO

CAPÍTULO I	
INTRODUÇÃO.....	1
Delimitação do tema.....	1
Justificativa.....	1
Delimitação do Problema.....	2
Objetivo.....	2
CAPÍTULO II	
REFERENCIAL TEÓRICO.....	3
Definição de Jogo.....	3
A Interação da Social da Criança.....	6
CAPÍTULO III	
ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS.....	11
Abordagem.....	11
Participantes do Estudo.....	12
Coleta de Dados.....	12
Descrição de Atividades.....	12
CAPÍTULO IV	
DISCUSSÕES DE DADOS.....	15
CAPÍTULO V	
CONCLUSÕES.....	17
REFERÊNCIAS.....	19

ANEXO I

Planos de aula

ELABORAÇÃO DAS AULAS

1ª Aula

Tema: Estoura bexiga

Escolas: Escola Classe 102 do Recanto das Emas

Série: 1ª **Turma:** B

Local: Quadra de esporte

Data: 03/10/05

Duração: 20 a 30 minutos.

Objetivo:

Compreender as relações de convivência para interagir positivamente em diferentes grupos, valendo-se do respeito, da cooperação e da solidariedade, repudiando a discriminação e a injustiça, elegendo o diálogo como meio de resolver conflitos.

Material utilizado:

Bexigas e colchonetes

Desenvolvimento:

Esta atividade será desenvolvida na quadra de esportes da escola. Os alunos serão divididos em dois grupos com mesmo número. Será marcada no chão uma linha de partida, onde se posicionará o primeiro participante de cada grupo. À frente de cada grupo, aproximadamente a quatro metros, será colocado dois colchonetes, onde serão estouradas as bexigas (balões). O primeiro participante estará com três bexigas na mão, o segundo com nenhuma, o terceiro com três, o quarto com nenhuma e assim por diante. O último deverá ficar sem bexigas, pois ele será o último a estourá-las. Ao sinal do professor, primeiro aluno de cada coluna deverá sair correndo até o colchonete e colocar as três bexigas em cima dele, ele deverá voltar correndo, bater na mão do aluno seguinte, que sairá correndo em direção ao colchonete para estourar uma bexiga por vez, sentando em cima dela (não poderá estourar com as unhas). O último que estourar as bexigas, deverá voltar e tocar a mão do aluno seguinte.

Variação: Dois alunos sairão em direção ao colchonete, o que estiver com as bexigas e o que estiver sem. O que estiver com as bexigas, colocará uma no colchonete, o colega senta e estoura, coloca a segunda, o colega senta e estoura, coloca a terceira, o colega senta e estoura, eles voltarão correndo. Cada um baterá na mão dos outros dois alunos que serão os próximos e eles sairão correndo, fazendo a mesma coisa, e assim sucessivamente até chegar à última dupla.

ELABORAÇÃO DAS AULAS

2ª Aula

Tema: Qual é a letra?

Escolas: Escola Classe 102 do Recanto das Emas

Série: 1ª

Turma: B

Local: Sala de aula

Data: 05/10/05

Duração: 1 hora e 20

minutos.

Objetivo:

Reconhecer a comunicação como forma de construção e evolução e identificar as várias maneiras de sua efetivação;

Conhecer as regras e suas implicações em jogos e brincadeiras.

Material Utilizado:

Tesoura, cola, papel cartão e gravuras.

Desenvolvimento:

Em grupo de quatro alunos, confeccionarão um dado contendo figuras variadas (o dado está na página 113 do livro de Alfabetização Vivência e construção). Após a confecção do dado, o grupo escolhe um colega para iniciar o jogo. O aluno escolhido lança o dado e fala o nome da figura sorteada. Depois, tenta lembrar e falar palavras que começam com a mesma letra da figura. Cada aluno jogará o dado três vezes.

ANEXO II

Ficha de observação

CAPÍTULO I

INTRODUÇÃO

Delimitação do Tema

Acredita-se que o desenvolvimento de comportamentos sociais como: ajuda mútua, colaboração e estratégia de grupo trabalhada por meio de jogo possa estimular a interação social e melhorar o desempenho dos alunos em sala de aula. Transformando a escola num ambiente alegre, agradável de estar e aprender.

Justificativa

A educação hoje tem o papel de construir o pleno desenvolvimento dos educandos, para exercer sua função social e garantir a todos, condições de viver plenamente a cidadania, cumprindo seus deveres e usufruindo seus direitos. Para isso faz-se necessário criar uma dinâmica de ensino que favoreça a descoberta de potencialidades individuais e coletivas, estimulando a autonomia do sujeito, desenvolvendo o sentimento de segurança, levando-o a interagir com o meio, vivenciando formas de inserção política, cultural e social.

Um caminho que contribui para o pleno desenvolvimento do indivíduo é por meio de jogos, uma vez que são considerados grandes aliados na construção de conceito e na formação social. Além de resgatar a auto-estima, o autoconhecimento, os valores como solidariedade, responsabilidade, disciplina, concentração e alegria. A esse respeito Kamii diz: “O jogo é uma forma de atividade particularmente poderosa para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança” (KAMII, 1991, p. 9). Pois, proporciona prazer, diversão, interação com o outro e consigo mesma, oferecendo a oportunidade para que descubram e explorem capacidades físicas e motoras, satisfaçam suas necessidades imediatas (cumprir regras), solucione conflitos, expresse emoções, afetos e sentimentos.

A brincadeira é uma linguagem natural da criança e é importante que esteja presente na escola desde a Educação Infantil para que o aluno possa se colocar e se expressar através de atividades lúdicas, considerando-se como lúdicas as brincadeiras e os jogos, ou seja, atividades que mantenham a espontaneidade das crianças. Na escola, é possível o professor se soltar e trabalhar os jogos como forma de difundir os conteúdos, trabalhar a socialização e cooperação. Para isso faz-se necessário que os professores compreendam e utilizem o jogo como um recurso privilegiado de sua intervenção educativa. E apesar do jogo ser uma atividade espontânea na infância, o professor não deve deixar de assumir seu papel ativo sobre a atividade do jogo e assim será possível conhecer muito mais das crianças com as quais ele trabalha.

Delimitação do Problema

Os professores hoje vêm enfrentando um grande desafio em sala de aula, que é transformá-la em um ambiente que proporcione ao educando prazer, diversão e ao mesmo tempo o estimule a desenvolver comportamentos sociais. Diante desse contexto, de que forma a participação em jogos contribui para o desenvolvimento social dos alunos?

Objetivo

Identificar comportamentos sociais: ajuda mútua, colaboração e estratégia de grupo durante a participação nos jogos em situações de aulas.

CAPÍTULO II

REFERENCIAL TEÓRICO

Definição de Jogo

No dicionário Aurélio a definição de jogo é: 1. atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou ganho. 2. passatempo. 3. jogo de azar, aquele que a perda ou ganho dependem mais da sorte do que do cálculo. 4. o vício de jogar. 5. série de coisas que forma um todo, ou coleção. 6. conjugação harmoniosa de peças mecânicas com fim de movimentar um maquinismo. 7. balanço, oscilação. 8. manha, astúcia. 9. comportamento de quem visa a obter vantagens de outrem.(FERREIRA, 2000, p. 408)

A concepção de que é importante a criança aprender por meio da diversão (brincadeira, jogo) é antiga na história, de acordo com Brunelli apud Elkonin (1996 p. 16): “surgiu com os gregos e romanos, entretanto é com Fröebel que os jogos começam a fazer parte central da educação”. Porém, para utilizá-los é fundamental que a escola tenha conhecimento de como aplicá-los, para que não se torne um simples divertimento.

Piaget observa ao longo do período infantil três formas de jogo:

Os jogos de exercício sensório-motor que aparecem durante os primeiros dezoito meses de vida. Estes exercícios consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc. Embora estes jogos comecem na fase maternal e durem predominantemente até os dois anos, eles se mantêm durante toda a infância e até na fase adulta. Por exemplo, andar de bicicleta, moto ou carro.

Os jogos simbólicos: aparecem predominantemente entre o segundo e sexto ano de vida. Nesse momento surge o uso da linguagem, a representação (faz-de-conta), possibilitando à criança a realização de sonhos e fantasias, revelando conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. Nesse tipo de jogo segundo Ide apud Kishimoto (1997, p. 99) “a criança é livre para escolher papéis a desempenhar e definir suas regras. Seu funcionamento é um processo que tem um fim em si mesmo”. Ela tem a possibilidade de tomar iniciativa, organizar suas ações, além de planejar e substituir o

significado dos objetos com a finalidade de reproduzir as relações e os fenômenos observados por ela.

Os jogos de regras: que marca a transição da atividade individual para a socializada (coletiva). Para Piaget, a regra pressupõe a interação de dois indivíduos e sua função é regular e integrar o grupo social, uma vez que a prática, a compreensão e a aceitação das regras pelas crianças são resultantes das informações do meio exterior e da concordância entre os indivíduos. Ele distingue dois tipos de regras: as que vêm de fora (regras sociais) e as que são construídas espontaneamente. Para ele os jogos espontâneos surgem como representação de resultados da socialização proveniente de jogos de exercícios e simbólico.

Piaget destaca a importância da vida social para a conquista de coerência interna e objetividade. É durante as trocas sociais (experiências) que essa conquista se efetiva, levando a criança a tomar consciência de si mesma e dos outros. Para ele o jogo (brincadeira) é uma necessidade que a criança sente de se adaptar ao mundo social dos adultos. Mundo este, que as regras e interesses lhe são estranhos, e a uma infinidade de objetos, acontecimentos e relações que ela ainda não compreende. Por isso o jogo a aproxima deste mundo, permitindo a interação com a construção do conhecimento.

Para Piaget a construção do conhecimento acontece a partir da interação da criança com o meio, mediante processo de regulação sistemática, voltado não às ações, mas à leitura, coordenação e respostas oferecidas por elas e em condição de serem observadas, como a reação à perturbação, isto é, sua ação de assimilação, acomodação e equilíbrio, importantes para compreender o conceito de desenvolvimento. “Quando a criança modifica sua maneira de jogar significa que as perturbações (desequilíbrio) não ficam anuladas, mas compensadas, na tentativa de acomodarem às situações exigidas pelo jogo” (MARINHO, 2001, p. 11). Por isso o jogo não deve ser imposto, o indivíduo deve estar (sentir-se) interessado a participar, a vencer o desafio que ele mesmo lhe impôs provando seu poder, sua força para si mesmo e para os outros.

Para Vygotsky a brincadeira possui três características importantes: a imaginação, a imitação e a regra. Essas características estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, nas tradicionais de faz-de-conta, nas que exigem regras e também pode aparecer nos desenhos como atividade lúdica. Além de trazer vantagens para o desenvolvimento da criança.

Sobre a imaginação Vygotsky apud Bertoldo e Ruschel (2000, p. 11) diz: “a imaginação é um processo novo para a criança e constitui uma característica típica da

atividade humana consciente”. Ela surge da ação e é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. A imaginação consiste no uso intencional da ação do outro como ponto de partida, uma referência a partir da qual o sujeito avalia e controla, individualmente suas tentativas.

A criança pequena tem necessidade de satisfazer os seus desejos imediatos, neste momento surgem os brinquedos inventados para que ela possa experimentar a realização desses desejos. A impossibilidade de realização imediata dos desejos cria tensão e a criança se envolve com o ilusório e o imaginário, onde seus desejos podem ser realizados. O jogo traz oportunidade para superar as necessidades irrealizáveis, além de possibilitar o exercício no domínio do simbolismo. Quando a criança é pequena, o jogo é o objeto que determina a sua ação. Ao brincar e ao jogar a criança constrói o conhecimento, representa papéis, encontra soluções e desenvolve a confiança em si mesma e nos outros, além de incorporar valores morais e culturais.

O brincar também pode criar uma zona de desenvolvimento proximal, definida por Vygotsky como: “a distância entre o nível de desenvolvimento real da criança expresso pelo que ela é capaz de fazer sozinha e o nível de desenvolvimento potencial pelo que ela é capaz de fazer com a ajuda de um adulto ou colaboração com companheiros mais capazes”(MARTINEZ, 2003, p. 22). Na brincadeira a criança comporta-se de maneira diferente da que ela está habituada, agindo como se fosse maior e melhor do que é.

Para Wallon, o jogo se confunde com toda atividade realizada pela criança, uma expansão da criatividade do homem, que se opõe ao trabalho que é considerado uma atividade séria. Para ele os jogos infantis são divididos em: puramente funcionais, de ficção, de aquisição, de fabricação. Ele considera os jogos “puramente funcionais aqueles que se relacionam a uma atividade que busca efeitos como: mover os dedos, tocar objetos, produzir ruídos e sons, dobrar os braços ou as pernas” (SILVA E LAUTERT, 2001, p. 9).

Os jogos de ficção são considerados atividades de interpretação ampla e recebem definições diferenciadas: Ex: o jogo de boneca, de cavalo-de-pau, etc.; Os jogos de aquisição estão relacionados com a capacidade de olhar, escutar, realizar esforços para perceber e compreender relatos, canções, seres, coisas, imagens e outros: Os jogos de fabricação se resumem em agrupar objetos, construí-los, modificá-los, transformá-los e criar outros novos.

A característica do jogo é ser livre, escolhido à vontade pelo capricho ou pelo interesse. O jogo é a mais importante das atividades da infância. O jogo é para a criança o

que o trabalho é para o adulto. Para educar a criança, precisamos absolutamente compreender o que o jogo representa na sua vida, para que pode servir-lhe, que forças a impelem ao jogo mesmo quando está doente. Se não se compreender claramente tudo isso, é impossível compreender a própria criança. Ao utilizar um jogo, o educador deve ter definido os objetivos a serem alcançados, tais como a assimilação do conteúdo, o tipo de jogo mais adequado para abordar um determinado tema em uma determinada faixa etária para que não haja desinteresse e nem um sentimento de culpa, por parte da criança, por não ter conseguido efetuar-lo.

Os jogos geralmente tendem a algum tipo de necessidade social, inter-relação, respeito a regras, competição, cooperação, emoção, autocontrole, auto-estima, valorização e respeito com o próximo, capacidade de realizar e transpor obstáculos. Com o uso do jogo é possível introduzir na criança a noção de limite, usando regras. Com o uso de regras a criança aprende a respeitar e a ser respeitada, pois é preciso que tenham uma orientação de até onde podem ir, o que podem ou não fazer, o que é bom ou ruim, pois muitas crianças não desenvolvem o hábito de respeitar e obedecer a certas regras impostas pelos pais, por serem bastante permissivos, tornando a criança insociável com seus colegas e com os adultos, com isso só fazem o que querem e na hora que querem. Com o jogo é possível o desenvolvimento da autonomia, fundamental para a maturidade emocional e o equilíbrio entre o psíquico e o mental.

A Interação Social da Criança

Vários filósofos e educadores vêm discutindo sobre como ocorre o desenvolvimento da criança em diferentes âmbitos: físico, motor, cognitivo, emocional e social, e a forma como o conhecimento do mundo está inserido nesse desenvolvimento. Esses filósofos e educadores criaram concepções de desenvolvimento, as quais estão implícitas visões de mundo, homem, realidade, ciência e educação.

Segundo Oliveira (1991), podem ser destacadas três concepções a respeito do desenvolvimento: a Inatista, a Ambientalista e a Interacionista.

A concepção Inatista parte do pressuposto de que os acontecimentos que ocorrem após o nascimento não são determinantes para o desenvolvimento do indivíduo; uma vez que a personalidade, os valores, hábitos, crenças, a forma de pensar, as reações emocionais e a conduta social do ser humano, seriam determinadas ao nascer, não sofrendo quase

nenhuma transformação ao longo da existência. Sendo assim o papel do ambiente (da educação e do educando) na formação do indivíduo seria o de interferir o mínimo possível no processo de desenvolvimento, uma vez que este ocorreria de forma espontânea.

A concepção Ambientalista enfatiza a ação do meio e da cultura sobre a conduta humana, ou seja, preocupa-se em explicar os comportamentos observáveis do sujeito, e deixa de lado seu raciocínio, seus desejos, fantasias e sentimentos. Nesta concepção, o papel do ambiente é mais importante do que a maturação biológica, ela defende que por meio da manipulação dos elementos presentes no ambiente, é possível controlar o comportamento do indivíduo, e assim provocar mudanças ao longo do seu processo de desenvolvimento. Quanto à aprendizagem, para que ela ocorra é necessário analisar rigorosamente a forma como o indivíduo atua nesse ambiente, e identificar os estímulos que provocam o aparecimento do comportamento ativo e as conseqüências que o mantêm. Nessa visão é importante os elogios e recompensas.

A concepção Interacionista, defendida por Vygotsky (1896-1934) e Piaget (1896-1980) apóia-se na interação entre o organismo e o meio, e consideram que os fatores biológicos e sociais estão em constante interação no processo de desenvolvimento por meio dessa interação, que de acordo com Vygotsky: interações sociais são ações partilhadas, realizadas por vários sujeitos. Para ele o ambiente social, o qual a criança está inserida constitui-se em zona de desenvolvimento proximal, uma vez que nesse ambiente a criança tem a oportunidade de partilhar experiências, vivenciando situações de diálogo, de colaboração, concebendo o aprendizado por meio das trocas sociais.

Trocas que segundo ele se estabelecem durante as brincadeiras, por meio da projeção da ação pela criança, nas atividades (ações) dos adultos, ensaiando atividades, hábitos e significados que mais tarde serão incorporados à sua maneira de agir e pensar.

Enquanto brinca, a criança reproduz regras, vivências, princípios que está percebendo na realidade. As interações requeridas pelo brinquedo possibilitam a internalização do real, promovendo o desenvolvimento cognitivo e social (PALANGANA, 1998, p. 154).

As regras estabelecidas durante a brincadeira favorece o desenvolvimento global da criança. É no brincar que a criança aprende como se comportar, reagir, expressar suas emoções e se relacionar (interação social). Para Vygotsky a criança nasce em um mundo social e desde o nascimento vai formando uma visão desse mundo através da interação

com os adultos ou com crianças mais experientes (zona de desenvolvimento proximal). Ele diz que: “... o aprendizado forma uma superestrutura sobre o desenvolvimento, deixando este último essencialmente inalterado” (VIGOTSKY, 1998, p. 90). O desenvolvimento e a aprendizagem são recíprocos. Ao aprender a criança avança em seu desenvolvimento, uma vez que a aprendizagem não se limita à aquisição de habilidades. Quanto mais aprendizagem, mais desenvolvimento.

Para Piaget o desenvolvimento do indivíduo acontece ao longo de um processo gradual, dinâmico e contínuo, de forma integrada com os aspectos cognitivo, afetivo, físico-motor, moral, lingüístico e social. Para ele o que possibilita o desenvolvimento é a interação do sujeito com o seu meio (interação sujeito-objeto) que determinadas informações são assimiladas, de acordo com o estágio de desenvolvimento cognitivo em que este sujeito se encontra.

O desenvolvimento é consequência de combinações entre o que o organismo traz e as circunstâncias oferecidas pelo meio. Em sua constituição, vários fatores interatuam e se entrelaçam de forma dinâmica e contínua. Que de acordo com Wadsworth (1992), são: a maturação, que é um aspecto intrínseco ao indivíduo e desempenha papel importante em seu desenvolvimento cognitivo, construindo-se a partir das transformações que ocorrem nos esquemas com os quais a criança nasce. Inicialmente esses esquemas são estruturas de natureza reflexa, que se adaptam e se modificam com o desenvolvimento mental. Quando a criança nasce esses esquemas são poucos. Com o seu desenvolvimento eles transformam, tornando-se diferenciados e mais numerosos.

O meio físico que é conhecido e conquistado por meio das experiências que a criança realiza, baseando-se não somente nas características dos objetos, mas nas propriedades das ações que foram exercidas sobre eles.

O ambiente social, a criança percebe que ocorrem situações que envolvem pessoas, objetos e a si mesma, as quais há interferências de sua parte que resulta em diferentes tipos de interação. Entretanto as influências sociais e a experiência, só terão efeito se o sujeito for capaz de assimilá-las.

A equilibração (fator importante no processo de desenvolvimento) é um estado de balanço entre a assimilação e a acomodação. Processos responsáveis pela adaptação do sujeito ao mundo. Na assimilação, o sujeito age sobre os objetos que o rodeiam, aplicando esquemas já constituídos ou solicitados anteriormente, ou seja, a criança relaciona um novo

acontecimento com a idéia que ela já possui. Ela acontece sem interferir no conhecimento, não havendo modificação do mesmo.

A acomodação representa o momento da ação do objeto sobre o sujeito. Ao contrário da assimilação, a acomodação exige mudanças no nível das idéias. A criança muda suas próprias idéias para que coincidam com o novo conhecimento. A assimilação/acomodação apresenta-se como suporte para o restabelecimento do equilíbrio. Não como volta ao equilíbrio anterior, mas como um novo equilíbrio, que se constituirá em um novo ponto de partida para novos conhecimentos.

Para Piaget o conhecimento é elaborado pela criança de acordo com o estágio de desenvolvimento cognitivo em que ela se encontra. Segundo Kamii (1991, p. 29) “Crianças abertas e curiosas vão construindo muitos conhecimentos ao pensar sobre tudo o que as rodeiam”. A interação da criança com o meio permite que ela desenvolva por meio da curiosidade, a agilidade mental, que a leva a construir seu próprio conhecimento.

Segundo Piaget a interação social entre a criança e o meio é indispensável para o desenvolvimento intelectual, moral e social, uma vez que as ações, a motivação e a cooperação definida por Kamii (1991, p. 21), como “operar junto, negociar para chegar a um acordo que pareça adequado a todos os envolvidos” são fatores que possibilitam o relacionamento entre os indivíduos.

De acordo com Palangana (1998, p. 149) “as interações sociais geram conflitos capazes de perturbar o estado de equilíbrio das estruturas mentais”, entretanto os equilíbrios não acontecem sem que a criança disponha de condições maturacionais (mecanismos de assimilação) que lhe permite notar o conflito. Sem essa percepção o conflito simplesmente não existe.

Esse conflito acontece, por exemplo, quando a criança briga por um brinquedo, ela consegue ver somente o seu ponto de vista. Ela não consegue descentrar, ou seja, ver uma situação a partir do ponto de vista da outra criança que também quer o mesmo brinquedo. Segundo Piaget apud Kamii (1991, p. 25) “Quando a descentração acontece, a criança está a caminho de coordenar diferentes pontos de vista (cooperar) e posteriormente construir uma solução baseada nessa coordenação”. A criança busca por meio da descentração a solução do conflito, criando novas maneiras de resolver o problema.

Nesse sentido, a interação com outras crianças é importante por dois motivos: O primeiro, porque a opinião de uma criança é semelhante ao da outra, e diferente da de um adulto. O segundo, uma grande parte da vida social da criança se passa com seus colegas e

não com adultos. Para Piaget, é através da experiência (ação, movimento) e da interação com o meio que o indivíduo incorpora o mundo exterior e o vai transformando ao longo de sua vida.

CAPÍTULO III

ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

Abordagem

A abordagem utilizada neste trabalho foi a qualitativa, por apresentar metodologia mais adequada à elaboração e desenvolvimento de um projeto de pesquisa educacional. Na pesquisa qualitativa o pesquisador procura reduzir a distância entre a teoria e os dados, entre o contexto e a ação, usando a lógica da análise fenomenológica, isto é, da compreensão dos fenômenos pela sua descrição e interpretação. Quando o pesquisador está observando o educando durante do jogo, ele procura compreender e entender os comportamentos sociais estudados: ajuda mútua, colaboração e estratégia de grupo.

As experiências pessoais do pesquisador são elementos importantes na análise e compreensão dos fenômenos estudados. Segundo Martins citado por Fazenda, 2000, p.58 “a pesquisa qualitativa descreve-se e determina-se com precisão conceitual rigorosa a essência genérica da percepção ou espécies subordinadas, como a percepção da coisalidade etc”.

Durante a pesquisa o pesquisador tem a oportunidade de analisar e descrever a seqüência dos fatos no momento que está se processando a ação (o jogo). Além de poder interferir, vivenciar, observar e dialogar com os participantes do estudo (alunos). De acordo com a abordagem qualitativa ele é um instrumento fundamental para o bom desenvolvimento da pesquisa, por ser uma pessoa que deseja conhecer aspectos da vida de outras pessoas.

Neste trabalho a investigação dos fenômenos foi realizada mediante a observação e descrição dos acontecimentos durante a realização da atividade proposta pelo pesquisador ao grupo investigado (alunos), buscando uma profunda compreensão do contexto da situação estudada. “Na pesquisa qualitativa, de forma muito geral, segue-se a mesma rota ao realizar uma investigação. Isto é, existe uma escolha de um assunto ou problema, uma coleta e análise das informações” (TRIVIÑOS, 1987, p. 131). Para que o resultado da pesquisa seja comparado é necessário analisar se o que foi encontrado (dados) está de acordo com o problema levantado.

Participantes do Estudo

Os participantes desta pesquisa foram dois professores, ambos atuam nas séries iniciais do Ensino Fundamental há cinco anos, com experiência em regência na Educação Infantil à 4ª série do Ensino Fundamental e sessenta e cinco alunos da Educação Infantil e da primeira série das seguintes escolas: Escola Classe 102 do Recanto das Emas, em turma de primeira série, com 34 alunos com a faixa etária entre 7 e 8 anos, sendo 12 meninas e 22 meninos; Centro de Ensino Fundamental 104 do Recanto das Emas, em turma da Educação Infantil, com 31 alunos com a faixa etária entre 5 e 6 anos, sendo 10 meninas e 21 meninos.

Coleta de Dados

A coleta de dados foi realizada pela professora Irene Antônia de Moura na Escola Classe 102 do recanto das Emas em turma de 1ª série do Ensino Fundamental. Através da técnica de observação livre, na qual foram observados os comportamentos sociais: ajuda mútua, colaboração e estratégia de grupo. Mediante uma ficha (em anexo) para registros dos dados. Definimos: Ajuda mútua como a cumplicidade ou troca de ajuda de forma que os benefícios sejam para todos os envolvidos na ação; Colaboração como trabalho em comum, compartilhando com o colega, por meio de atividade que valorizem a ação e o respeito com outro; Estratégia de grupo como a união dos alunos para traçar o caminho da melhor forma para executar a atividade.

Descrição de atividades

A atividade “Estoura bexiga” foi realizada na Escola Classe 102 do Recanto das Emas em uma turma de 1ª série do Ensino Fundamental. Participaram da atividade 28 alunos, sendo 12 meninas e 16 meninos que foram divididos em duas equipes com 14 participantes. Antes de formar as equipes a professora colocou em uma caixa 14 fichas vermelhas e 14 fichas azuis, misturando-as. Em seguida passou a caixa às mãos de cada aluno para que tirasse uma ficha sem olhá-la. Quando todos já estavam com as fichas, foi

solicitado que formassem as equipes de acordo com a cor de cada ficha. Algumas meninas reclamaram por não ter ficado no mesmo grupo da amiga: “ah não! Eu não quero ficar nesse grupo”. A outra disse: “eu não quero ficar aqui!”. Nesse momento houve a intervenção da professora explicando que era necessário os dois grupos ficarem daquela forma. Após a explicação da professora acabaram concordando em ficar onde estavam.

Quando já estavam organizadas as equipes começaram a questionar o motivo pelo qual foram divididos em grupos: “o que a gente vai fazer?” “Nós vamos para a quadra?”; “vamos brincar de quê?”. Após os interrogatórios, a professora levou os alunos para a quadra, pediu-lhes que organizassem as equipes e então começou a relatar como seria desenvolvida a brincadeira: o primeiro participante de cada grupo receberia três balões (bexigas), o segundo não receberia nenhum, o terceiro receberia três, o quarto não receberia e assim sucessivamente. Os balões estavam vazios e os participantes teriam que ajudar os colegas a enchê-los. Alguns alunos não queriam ficar sem balões e reclamaram: “Ah! Professora eu também quero”; “porque só ele ganha?”; “Eu também quero”. Nesse momento houve novamente intervenção da professora explicando que esta era uma das regras.

Foi colocado à frente de cada equipe a uma distância de quatro metros um colchonete, onde os balões seriam estourados. Iniciou-se a brincadeira com um sinal da professora que fora combinado previamente. Os dois primeiros participantes de cada equipe iriam até o colchonete estouravam os balões sentando em cima (não poderia estourá-los com as unhas). Voltavam, batiam na mão dos outros dois colegas que saíram correndo até o colchonete para estourar os seus balões, após baterem nas mãos dos colegas os primeiros participantes voltavam para o final da fila e assim sucessivamente até todos estourassem os balões. Nesse momento houve grande euforia por parte das duas equipes, pois acreditavam quanto mais rápido fossem mais chances teriam de vencer.

Os alunos da equipe “A” ficaram desesperados quando uma das colegas não conseguia estourar o balão. Começaram a gritar palavras de apoio e ajuda: “Senta em cima do balão com mais força!” “Levanta e senta de novo!” Com tantas instruções, finalmente ela conseguiu estourar o balão. Três alunos não cumpriram as regras, quando chegou a vez, não queriam sair do colchonete e tentavam pegar os balões dos colegas para estourá-los. Para que a brincadeira continuasse houve mais uma vez a intervenção da professora, explicando-lhes que era necessário saírem de lá, por que todos tinham direito a brincar. Nesse momento alguns alunos deixaram os balões cair, como estava ventando bastante,

houve uma grande correria para pegá-los. Pois nenhuma criança queria que sua equipe perdesse. Balões recuperados, com a ajuda da professora se organizaram novamente e reiniciaram a brincadeira, que terminou quando todos os balões haviam sido estourados.

O jogo “Qual é a letra?” foi realizado na Escola Classe 102 do Recanto das Emas em Turma de 1ª série do Ensino Fundamental com 32 alunos, sendo 12 meninas e 20 meninos, os quais foram divididos em 8 grupos com 4 alunos cada um. A professora solicitou que formassem os grupos livremente. Entretanto dois grupos não queriam que dois colegas participassem com eles. “ah! Professora ele não sabe nada”; “Ele é um chato , não quero ficar perto dele”; “Ele atrapalha todo mundo”. Nesse momento a professora teve que interferir e conversar com os integrantes dos grupos explicando a importância da participação de todos e que seria necessário dar uma chance para que os colegas mostrassem que sabiam. Após essa interferência os alunos se tranqüilizaram e terminaram de formar os grupos e não implicaram com os colegas.

Iniciaram a confecção dos dados, seguindo a orientação da professora. Quando terminaram com a confecção dos dados, leram e discutiram as regras do jogo. Em seguida a um sinal da professora iniciaram a brincadeira. Cada grupo escolheu um participante para iniciar o jogo. Neste momento surgiram alguns problemas, alguns alunos queriam ser os primeiros e não entraram em acordo. “Eu quero ser o primeiro”; “Não sou eu”; “Você não, eu começo, pois sou melhor para jogar”. Houve a interferência da professora que solicitou que tirassem zero ou um e depois par ou ímpar para ver quem iniciaria o jogo. Ocorreram algumas reclamações: “Ah! Professora eu nunca sou o primeiro”, “Ele sempre começa”. As quais foram resolvidas quando a professoras solicitou que lessem novamente as regras.

Finalmente começam a jogar. Entretanto no momento de citar outras palavras alguns alunos apresentaram dificuldades e foram auxiliados pelos outros componentes do grupo. No decorrer da brincadeira as divergências foram esquecidas permitindo um maior envolvimento dos grupos.

CAPÍTULO IV

DISCUSSÃO DOS DADOS

Durante a realização das atividades observou-se que houve a colaboração e ajuda mútua. Quando alguém não conseguia executar uma ação, os outros integrantes do grupo auxiliavam quem estava com dificuldades. Nesse momento ocorria a interação social entre as crianças. Pois em grupo elas tinham a oportunidade de solucionar conflitos, tomar decisão, buscando meios de ajudar o outro e assim percebia a necessidade do outro e de si mesmo estabelecer uma relação interpessoal. Segundo Kishimoto, (1998):

A brincadeira tem papel preponderante na perspectiva de uma aprendizagem exploratória, ao favorecer a conduta divergente, a busca de alternativas não usuais, integrando o pensamento intuitivo(...) É vista também como estratégias adequadas para os que acreditam no potencial do ser humano para descobrir, relacionar e buscar soluções.(p. 151)

É no brincar que a criança aprende a se comportar, reagir, expressar suas emoções e se relacionar (interação social).

Na brincadeira “Estoura bexiga” houve crianças que não conseguiam amarrar os balões e foram auxiliadas pelos outros. O que ocorreu também no jogo “Qual é a letra?” Quando um integrante do grupo não conseguia lembrar das palavras os outros o ajudava. Segundo o Referencial Curricular para Educação Infantil (1998, p.43) “a colaboração e ajuda ocorre quando a criança tem a oportunidade de interagir com o outro durante a brincadeira”. É na brincadeira que vivenciam a elaboração e a negociação de regras, bem como a representação de vários sentimentos.

A Interação da criança com o meio durante o jogo gera a construção do conhecimento. De acordo com Piaget apud Kamii, (1998, p. 28) “O conhecimento é adquirido pela criação de relações e não por exposição a fatos e conceitos isolados”. Quando brinca (joga) a criança constrói o conhecimento, representa papéis e desenvolve a confiança em si mesma e nos outros incorporando valores morais, culturais e sociais.

Houve também a estratégia de grupo o que foi observado quando discutiam as regras do jogo. As crianças tiveram a oportunidade de modificá-las e até mesmo de criar outras. Como por exemplo: no momento que era para um só estourar o balão, os dois resolveram

em comum acordo que estourariam juntos, o que ocorreu também estavam jogando os dados no jogo “Qual é a letra?” Cada aluno jogava mais de três vezes. Segundo Kamii (1991, p. 283) “Alguns jogos proporcionam a oportunidade de se planejarem estratégias durante um período de tempo”. Quando a criança cria, elabora, discute ou modifica as regras de um jogo ela tem a oportunidade de se pronunciar e expressar suas opiniões; além de desenvolver o respeito às essas regras, a cooperação, o autocontrole, a auto-estima, a valorização e o respeito com o próximo, valorizando o diálogo como uma forma de lidar com conflitos.

Uma vez que nesta faixa etária (7 a 8 anos), os conflitos são freqüentes, e há a tendência de descumprir (desobedecer) as regras, fato que ocorreu durante as brincadeiras. Por exemplo, quando os três alunos na brincadeira “Estoura bexiga” se recusaram a sair dos colchonetes e tentavam estourar os balões dos colegas, eles deixaram de cumprir uma das regras que era estourar e voltar para sua equipe. O que aconteceu também no jogo “Qual é a letra”, quando todos os integrantes de um dos grupos queriam ao mesmo tempo iniciar o jogo, não escolhendo quem seria o primeiro. Esta tese é confirmada por Palangana (1998, p. 149) “as interações sociais geram conflitos capazes de perturbar o estado de equilíbrio das estruturas mentais”. Durante esses conflitos a criança também está interagindo com o outro, pois tem a oportunidade de desenvolver a autonomia solucionando o problema utilizando o diálogo.

De acordo com Piaget apud Kamii (1991, p. 21) “a interação com os outros indivíduos permite o desenvolvimento da moralidade, da autonomia”. Ao relacionar-se a criança desenvolve a necessidade de comportar-se e estabelecer limites, impondo determinadas condições em um contexto de socialização, que facilita o agir com autonomia. Uma vez que segundo Kamii (1991, p. 21) “a autonomia não é somente social, mas também intelectual”. Por isso deve ser construída por cada indivíduo, de acordo com o seu desenvolvimento (nível de desenvolvimento cognitivo).

As equipes também demonstraram união, quando um colega do grupo não conseguia realizar uma ação como estourar a bexiga, ou lembrar das palavras os outros integrantes do grupo instruíam-no como agir. De acordo com Rizzo (2001, p. 40) “a ação humana é sempre fruto de uma motivação que organiza as forças do indivíduo em direção a um determinado fim”. É por causa da motivação que o indivíduo supera os desafios no momento do jogo e luta para vencê-los.

Com essas atitudes sociais: colaboração, ajuda mútua e estratégia de grupo, demonstradas durante as brincadeiras. Ocorria uma preparação para que houvesse também a aprendizagem significativa, “quando implica sempre alguma ousadia; diante do problema o aluno precisa elaborar hipóteses e experimentá-las” (PCN, 1998, p. 53). Durante a experimentação (vivência) e a interação social, é que ele tem a oportunidade de comprovar as hipóteses levantadas, e o jogo proporciona essa oportunidade. Segundo Rizzo (ibidem). “O desejo proporcionado pelo jogo, mobiliza o indivíduo na busca de soluções ou de formas de adaptação a situações problemáticas e gradativamente o conduz ao esforço voluntário”. Esforço este demonstrado pelos alunos durante a realização das brincadeiras.

Na realização da atividade (Estoura bexiga) percebemos, que apesar de alguns alunos terem demonstrado resistência em participar da brincadeira, foi observado que houve o desenvolvimento de comportamentos sociais como ajuda mútua, colaboração e estratégia de grupo. No início da atividade o que parecia ser uma competição, transformou em uma verdadeira cooperação entre os alunos, pois naquele momento não interessava quem ia ganhar, eles queriam mesmo eram estourar todos os balões. Segundo Negrine apud Serique (2003, p. 269) “os jogos permitem liberdade de ação, pulsão interior, naturalidade e atitudes raramente encontradas em outras atividades escolares”. O jogo une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade. O ensino utilizando esse recurso cria ambientes gratificantes e atraentes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. Que acontece ao longo de um processo gradual possibilitando a interação do sujeito com o meio.

Ao nascer a criança entra em contato com o mundo social, e vai formando uma visão desse mundo de acordo com a interação (contato) que ela estabelece com os adultos ou com crianças mais experientes. Que segundo Vygotsky apud Palangana (1998):

Cria a zona de desenvolvimento proximal, ativando processos de desenvolvimento que se tornam funcionais na medida em que a criança interage com pessoas em seu ambiente, Internalizando valores, significativos, regras e o conhecimento disponível em seu contexto social. (p. 130)

Nesse ambiente a criança tem a oportunidade de desenvolver e melhorar suas relações interpessoais, por meio das trocas sociais. Partindo deste pressuposto considera-se que as crianças podem fazer mais do que conseguiriam fazer por si sós.

CAPÍTULO V

CONCLUSÕES

Ao analisar a evolução do jogo, durante as atividades realizadas, constatamos que o mesmo proporciona o desenvolvimento de atitudes sociais (ajuda mútua, colaboração e estratégia de grupo). Tornando a escola um espaço mais atraente para o educando, proporcionando oportunidade para seu desenvolvimento físico, intelectual e social.

Quando a criança brinca, ela utiliza seus movimentos para buscarem parceiros, explora objetos, suas emoções, representa as imagens sociais e culturais que seu cotidiano lhe permite adquirir e recriar novas situações. É pelo brincar que as relações cognitivas são estimuladas, decisões são tomadas, novas linguagens e novas regras são adquiridas, ocorrendo a integração e socialização da criança com o meio. A criança que brinca vai construindo seu conhecimento do mundo de modo lúdico transformando o real com os recursos da fantasia e da imaginação. Tem a chance de dar vazão a uma afetividade, que freqüentemente é tolhida na difícil luta pela sobrevivência enfrentada dia-a-dia.

Conclui-se também que a cooperação entre elas ocorre de maneira gradativa, à medida que amadurecem a capacidade de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, desenvolvendo valores, normas, além de aprender a conviver em grupo.

As interações requeridas pelo brinquedo (jogo) possibilitam a internalização do real, promovendo o desenvolvimento cognitivo e social. Durante a brincadeira a criança aprende como se comportar, reagir, expressar suas emoções e a se relacionar (interação social) PALANGANA (1998, p. 154).

O jogo é um meio de integração social, que permite a aquisição de regras, a aquisição do imaginário por meio do simbolismo facilitando o desenvolvimento integral da criança. Quando a criança brinca (joga) ela constrói um espaço de experimentação, de transmissão entre o mundo interno e externo. Os brinquedos e jogos são as ferramentas para essa construção.

É pelo jogo, pelo brinquedo, que crescem a alma e a inteligência. Pelo jogo ela desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura particular, concretiza sucessivamente à superfície de seu ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina, coordena seu ser e dá vigor (CHATEAU, 1987, p. 14).

O jogo, para a criança, é uma espécie de exercício, uma preparação para a vida adulta. Ela começa a desenvolver suas potencialidades brincando, essa é uma forma prazerosa e eficiente. O jogo possibilita a percepção total da criança, em seus aspectos motor, afetivo, social ou moral e, tal como a linguagem, nos revela muito das estruturas mentais sucessivas da criança.

REFERÊNCIAS

BERTOLDO, Janice Vidal; e RUSCHEL, Maria Andréa. Jogar e Brincar – Representando papéis, a criança e o próprio professor. **Revista do Professor**, Porto Alegre, edição nº 67, p. 11-13, julho/setembro, 2001.

BRASIL, SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Parâmetros Curriculares Nacionais (1ª à 4ª série)**: Volume 1, Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____, MEC. **Referencial curricular nacional para a Educação Infantil**. V. 2, Brasília: MEC/SEF, 1998.

CHATEAU, Jean. **O Jogo e a Criança**. São Paulo: Summus, 1987.

CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO BÁSICA DAS ESCOLAS PÚBLICAS DO DISTRITO FEDERAL. Ensino Fundamental 1ª a 4ª série, Brasília, 2000.

ELKONIN, Daniil B. **Psicologia do jogo**; Tradução Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FAZENDA, Ivani. (org.). **Metodologia da Pesquisa Educacional**. 6ª edição, São Paulo: Cortez, 2000.

KAMII, Constance; DEVRIES, R. **Jogos em grupo na Educação Infantil**: Implicações da teoria de Piaget. São Paulo: Trajetória Cultura, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko Morchito. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 2ª edição. São Paulo: Cortez, 1997.

_____, **O Brincar e Suas Teorias**. São Paulo: Pioneira Thonson Larning, 2002.

MARINHO, Adelir Aparecida (org.). Dominó - Jogos de regras favorece o desenvolvimento lógico-matemático. **Revista do Professor**, Porto Alegre, edição n° 61 p. 10-13, janeiro/março, 2000.

MARTINEZ, Albertina Mitjans. **PSICOLOGIA DA APRENDIZAGEM**. TEIXEIRA, Fátima da conceição (org.). Guia de Formação para Professores das Séries Iniciais: Aprendendo a aprender, Volume 5, Brasília: UniCEUB, 2003.

OLIVEIRA, Zilma de M. Ramos. **Psicologia na Educação**. São Paulo: Cortez, 1991.

PALANGANA, Isilda Campaner. **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky: A relevância social**. 2ª edição. São Paulo: Plexus, 1998.

RIZZO, Gilda. **Jogos Inteligentes: Construção do Raciocínio na Escola Natural**. 3ª edição, Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

SERIQUE, Jorge A. B. **Educação e Movimento**. TEIXEIRA, Fátima da conceição (org.). Guia de Formação para Professores das Séries Iniciais: Aprendendo a aprender, Volume 5, Brasília: UniCEUB, 2003.

SILVA, Djalma Oliveira da; e LAUTERT, Elin Maria Laniuos. Sociointeracionismo – Teorias que embasam o comportamento lúdico da criança. **Revista do Professor**, Porto Alegre, edição n° 66 p. 7-12, abril/junho, 2001.

TRIVIÑOS, Augusto N. S. **Introdução à Pesquisa em Ciências Sociais: A Pesquisa Qualitativa em Educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

WADSWORTH, B. **Inteligência e afetividade da Criança na Teoria de Piaget**. São Paulo: Pioneira, 1992.

FICHA DE OBSERVAÇÃO

Escola: _____

Turma: _____

Série: _____

Data: _____

Aula: _____

Ajuda mútua	Frequência Colaboração	Estratégia de grupo