

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE - CCS
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - DEF
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

CONRADO AUGUSTO ABRANTES SILVA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ANÁLISE
DO SÍMBOLO**

**JOÃO PESSOA – PB
2008**

CONRADO AUGUSTO ABRANTES SILVA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ANÁLISE
DO SÍMBOLO**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Educação
Física do Centro de Ciências da
Saúde da Universidade Federal da
Paraíba, como exigência parcial para
obtenção do grau de Licenciatura.

Profº. Ms. Fernando José de Paula Cunha

Orientador

**JOÃO PESSOA-PB
2008**

S586j *Silva, Conrado Augusto Abrantes.*

**Jogos e brincadeiras na educação infantil : uma análise do símbolo /
Conrado Augusto Abrantes Silva. – João Pessoa : [s.n.], 2008.**

62 f. : il.

Orientador: Fernando José de Paula Cunha.

Monografia (Graduação) – UFPB/CCS.

1. Jogos. 2. Construtivismo. 3. Criatividade. 4. Lógica.

CONRADO AUGUSTO ABRANTES SILVA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ANÁLISE DO
SÍMBOLO**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Educação
Física do Centro de Ciências da
Saúde da Universidade Federal da
Paraíba, como exigência parcial para
obtenção do grau de Licenciatura.

Aprovada em ____/____/____

BANCA EXAMINADORA:

Profº Ms. Fernando José de Paula Cunha
Orientador – UFPB

Profº Dr. Jorge Fernando Hermida
Membro - UFPB

Profº Dr. Pierre Normando Gomes da Silva
Membro - UFPB

**JOÃO PESSOA-PB
2008**

Dedico este trabalho monográfico à minha mãe Igeruisa Abrantes de Oliveira e ao meu pai Edson Elias da Silva, pela confiança e dedicação, que sempre estiveram presentes em nossos laços.

AGRADECIMENTOS

A Deus fonte de toda sabedoria, que não falha e me sustentou, realizando o meu sonho de concluir este curso, e que conduz cada passo de minha vida;

A minha mãe e meu pai pelo carinho e apoio incondicional;

Ao meu irmão, que me incentivou ao longo desta graduação;

Ao meu orientador profº Ms. Fernando José de Paula Cunha, pelo profissionalismo e apoio contínuo que nortearam a execução deste trabalho;

A todos os meus professores do curso de Educação Física desta universidade, pela dedicação, carinho e respeito;

A todos os amigos do curso de Licenciatura Plena em Educação Física da UFPB, pela amizade e apoio;

Aos funcionários da UFPB, pela forma atenciosa e cordial com que me receberam;

Às crianças que participaram da pesquisa da Escola Hermam Gmeiner da Aldeia Infantil SOS, também aos Diretores, Coordenadores, Professores e funcionários da mesma, por suas valiosas contribuições.

Aos colegas de Prática de Ensino, pelo incentivo e colaboração.

Por fim, agradeço a todos aqueles que, de alguma forma, contribuíram para a realização deste trabalho acadêmico.

O professor não ensina, mas arranja
modos de a própria criança descobrir.
Criar situações-problemas.

Jean Piaget

RESUMO

O presente trabalho monográfico tem o objetivo de compreender como os jogos e brincadeiras podem contribuir para a formação de crianças na pré-alfabetização, numa perspectiva construtivista. A escolha do tema revela uma preocupação com o processo de ensino e aprendizagem da criança, reconhecidos em sua condição específica de pessoa em desenvolvimento. A investigação tem sua trajetória, a partir da compreensão da dimensão dos jogos e brincadeiras com sua grande relevância para o aprendizado infantil. A investigação utilizou o método de pesquisa bibliográfica e trabalho de campo. A análise pontuou o método construtivista desenvolvido por Piaget, contribuindo assim, para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social. Conclui-se que, as brincadeiras e os jogos são fundamentais para o desenvolvimento da criatividade, imaginação e curiosidade, fazendo com que, a criança encontre soluções para problemas com motivação. A contribuição obtida com esse estudo foi à colocação de questões relevantes que caracterizam o processo de ensino e aprendizagem através de jogos e brincadeiras na infância, constatando, que estes jogos, são fundamentais para o desenvolvimento do hábito de pensar, dentro da lógica do mundo real, e, sobretudo, de seu cotidiano.

Palavras-chave: Jogos, Construtivismo, Criatividade, Lógica

ABSTRACT

The present work monograph has the objective of understanding as the games and games they can contribute to the children's formation in the pre-literacy, in a perspective constructive. The choice of the theme reveals a concern with the teaching process and the child's learning, recognized in its specific condition of person in development. The investigation has its trajectory, starting from the understanding of the dimension of the games and games and its great relevance for the infantile learning. The investigation used the method of bibliographical research and field work. The analysis punctuated the method constructive developed by Piaget, contributing like this, for the cognitive, emotional and social development. It is ended that, the games and games are fundamental for the development of the creativity, imagination and the curiosity, doing with that, the child finds solutions for problems with motivation. The contribution obtained with that study went to the placement of important subjects that characterize the teaching process and learning through games in the infancy, to evidency, that these games, is fundamental for the development of the habit of thinking, inside of the logic of the real world, and above all, of its daily one.

Key-Words: Games, Constructive, Creativity, Logical Reasoning

LISTA DE ANEXOS

ANEXO A - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.....	54
ANEXO B - Avaliação Diagnóstica.....	55
ANEXO C - Calendário de Atividades Pedagógicas	56
ANEXO D - Plano de Aula -1	58
ANEXO E - Plano de Aula -2.....	60

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	DESENHO DE DOUGLAS	34
Figura 2	DESENHO DE YANA VITÓRIA	34
Figura 3	DESENHO DE SAMUEL.....	35
Figura 4	DESENHO DE SIBELLY	35
Figura 5	DESENHO DE ÍTALO.....	35
Figura 6	DESENHO DE CÁSSIO.....	35
Figura 7	DESENHO DE JANYELLE	36
Figura 8	DESENHO DE JOSIAS.....	36
Figura 9	DESENHO DE PEDRINHO.....	36
Figura 10	DESENHO DE CARLOS HENRIQUE.....	36
Figura 11	DESENHO DE JÉSSICA.....	37
Figura 12	DESENHO DE VICTOR.....	37
Figura 13	DESENHO DE DENILSON.....	37
Figura 14	DESENHO DE BRENO.....	37
Figura 15	DESENHO DE DAVID.....	38
Figura 16	DESENHO DE EVELTON.....	38
Figura 17	DESENHO DE WEDLENE LAÍS.....	38
Figura 18	DESENHO DE WILLAMS.....	38
Figura 19	DESENHO DE DANIEL.....	39
Figura 20	DESENHO DE BRUNA	39
Figura 21	DESENHO DE LAISE	39
Figura 22	DESENHO DE DÉBORA	39
Figura 23	DESENHO DE MARIA EDUARDA.....	40
Figura 24	DESENHO DE MARIA GABRIELY.....	40
Figura 25	DESENHO DE LARISSA.....	40

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 REVISÃO DE LITERATURA	17
2.1 A Dimensão dos Jogos e Brincadeiras.....	17
2.2 A Relevância dos Jogos e Brincadeiras para o Aprendizado Infantil.....	21
3 METODOLOGIA.....	27
3.1 Caracterização da Pesquisa.....	27
3.2 Sujeito da Pesquisa	29
3.3 Instrumentos de Medidas para Coleta de Dados	30
3.4 Procedimentos para a Coleta de Dados.....	30
3.5 Tratamento e Análise dos Dados	31
4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	32
5 CONCLUSÃO.....	49
REFERÊNCIAS.....	51
ANEXOS.....	53

1. INTRODUÇÃO

O processo de ensino e aprendizagem utilizando meios lúdicos cria um ambiente educacional atraente, servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. Pois, a criança com as brincadeiras estabelece contatos sociais, compreende melhor o meio em que vive, satisfaz desejos, desenvolve habilidades e amplia conhecimentos, e é através delas que aprendem sobre o mundo, como lidar com este ambiente de objetos, tempo, e espaço.

Quando Piaget (1978) realizou estudos sobre a evolução do jogo para o desenvolvimento da criança, revelou uma tendência lúdica nos primeiros meses de vida do bebê, pois, percebeu o jogo de exercício sensório-motor, e a partir do segundo ao sexto ano de vida, focou a predominância do jogo simbólico, sendo que a etapa seguinte é caracterizada pelo jogo de regras praticado pela criança, portanto, essas três atividades lúdicas caracterizam-se no processo de evolução do jogo na criança, conforme a fase de seu desenvolvimento.

A criança que brinca em liberdade, podendo decidir sobre o uso de seus recursos cognitivos para resolver problemas que surgem no brinquedo, sem dúvida alguma chegará ao pensamento lógico de que necessita para aprender a ler, escrever e contar (FREIRE, 1997a, 39).

Contudo, os jogos lúdicos contribuem para desenvolver o hábito do pensar nos educandos sem desviá-los do mundo real e de seu cotidiano. Portanto, o conhecimento sobre a importância da utilização dos jogos lúdicos na construção e no desenvolvimento do raciocínio lógico das crianças, é fundamental.

Ao trabalhar com crianças na educação infantil, o educador possibilita que seus alunos estabeleçam uma relação com o meio que os cerca, oportunizando o seu desenvolvimento. Pois, o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da

criança, e é através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Constato isso sim, a manifestação de esquemas motores, isto é, de organizações de movimentos construídos pelos sujeitos, em cada situação, construções essas que dependem, tanto dos recursos biológicos e psicológicos de cada pessoa, quando das condições do meio ambiente em que vive (FREIRE, 1997b, p.22).

Vale ressaltar que, o educador como profissional articulador do estímulo do desenvolvimento educacional, deve priorizar meios que propiciem o aprendizado, tendo como base o desenvolvimento corporal, afetivo e cognitivo da criança, que devem ocorrer simultaneamente. “A ação mental dá-se, portanto, em meio a esse duplo jogo de superar problemas, conflitos e, ao mesmo tempo, exercer o prazer da realização da ação, transformando-a numa atividade em que se confundem ação adaptativa e jogo”. (FREIRE, 1997, p. 42)

Portanto, ao fazer uma escolha por atividades lúdicas como forma de desenvolvimento da aprendizagem, o educador poderá conhecer melhor o grupo de alunos com que trabalha, e promover situações desafiadoras para a resolução de problemas, além de permitir que todos participem ativamente de cada etapa da execução de cada jogo, possibilitando ao aluno construir seu próprio conhecimento.

Não obstante, cada criança tem seu estilo particular de aprendizagem, com áreas em que é mais forte e outras em que é mais fraca. Algumas aprendem melhor com lições estruturadas; outras têm melhores resultados quando o material lhes é apresentado visualmente ou demonstrativamente. A aprendizagem requer esforços e paciência. A criança precisa saber que o esforço é o caminho para a maestria, que é um dos maiores prazeres da vida. (WESTON; WESTON 2000,p. 24)

É preciso ressaltar que, de um modo geral, as atividades de educação física que são oferecidas às crianças na educação infantil giram em torno de três

perspectivas: as oficinas de percurso lúdico motor, os circuitos e os jogos e brincadeiras, são denominados como oficinas de percurso lúdicos motor, de movimentos e brincadeiras exploratórias (saltar, correr, arremessar) desenvolvidas pelas próprias crianças que podem ocorrer tanto a nível individual como em pequenos grupos, contudo, os circuitos motores são as habilidades relacionadas com o deslocamento, o equilíbrio e a manipulação realizadas pelas crianças com diversos materiais, visando repetir um trajeto previamente determinado (MARCOLA, 2008).

Portanto, os jogos e brincadeiras são propostas lúdicas que através dos saltos, da locomoção, da velocidade, dos lançamentos, do equilíbrio, do ritmo, da coordenação, e de diversas habilidades, contribuem diretamente para o desenvolvimento do corpo e do movimento.

Neste trabalho monográfico estudaram-se Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil: Uma Perspectiva Construtivista, com a finalidade de compreensão da prática de ensino e aprendizagem com a utilização de meios lúdicos.

Nessa esfera, o interesse no campo pessoal, fundamenta-se na importância percebida pelo autor das questões relacionadas ao construtivismo, sobretudo, para o desenvolvimento da criatividade dos educandos, uma vez que o tema é de grande relevância para a melhoria da qualidade da educação infantil. Contudo, é preciso frisar que foi bastante proveitoso o estágio da prática de ensino em Educação Física durante a realização do curso de graduação, pois nos possibilitou o contato com crianças da Pré-Alfabetização aumentando assim o nosso conhecimento na prática da docência.

No que tange ao campo social e pedagógico a pesquisa tem sua relevância para a tomada de futuras decisões, visando, às novas práticas pedagógicas no

campo da educação física, utilizando recursos dos jogos lúdicos. Quanto ao aspecto científico a pesquisa mostra-se totalmente vinculada à questão da necessidade de uma discussão ampla para um debate no sentido de se compreender questões tão complexas, que envolvem os jogos lúdicos como contribuição para a prática pedagógica.

Todavia, frente a essa justificativa, aponta-se a seguinte problemática:

Como os jogos e brincadeiras podem contribuir para a formação do desenvolvimento físico, afetivo e cognitivo, de crianças na educação infantil, visando uma melhoria no processo de ensino e aprendizagem?

Assim, o objetivo geral deste trabalho acadêmico, consiste em:

Analisar como os jogos e brincadeiras com crianças na educação infantil da escola Herrnarm Gmeiner, com idade de 4 a 6 anos, interfere no processo de ensino e aprendizagem, visando o desenvolvimento motor, cognitivo, social e afetivo da criança.

Como objetivos específicos, verificam-se: Identificar a contribuição dos jogos lúdicos e das atividades de raciocínio lógico, rápido, e da coordenação espacial, para o desenvolvimento da criança;

Verificar se as crianças brincam de maneira espontânea; como brincam; que materiais utilizam;

Observamos ainda, frente ao campo metodológico que a pesquisa é baseada no método de procedimento bibliográfico, e também de trabalho de campo, mesmo observando a complexidade do tema em questão, mas dada à própria dinâmica social e a grande abrangência de obras publicadas e de diversos artigos, escolhemos alguns autores de renome, como Piaget (1978), Freire (1997), Almeida (2006), Oliveira (1996), Kishimoto (1994), Vygotsky (2007), entre outros, que

enriquecem a pesquisa. É importante observar que o método científico adotado é o de abordagem dedutivo, partindo de uma análise geral do tema, para uma particular, na tentativa de fornecer um embasamento teórico sobre o assunto e, a posteriori, entender melhor suas peculiaridades.

Portanto, para consecução do referido estudo acadêmico ter-se-á como estrutura, a confecção de três capítulos, os quais observaram o seguinte roteiro: o primeiro capítulo com o Referencial Teórico abordando aspectos ligados aos jogos e brincadeiras.

Ao primeiro capítulo onde caberá fazer uma abordagem geral sobre o processo de ensino e aprendizagem, utilizando como recursos didáticos os jogos lúdicos, sobre o prisma do construtivismo.

Abordaremos no segundo capítulo a Metodologia e as técnicas utilizadas durante a coleta dos dados, enfocando o tipo e natureza da pesquisa, a população e a amostra utilizada para o trabalho monográfico, os procedimentos para coleta de dados e por fim o tratamento e a análise de dados.

O terceiro capítulo será enfocando a Apresentação dos Resultados e a Discussão, com um intuito de verificar indicadores que possibilitem uma abrangência do método construtivista com jogos e brincadeiras lúdicas.

Portanto, para serem tecidas as considerações da monografia em tela, o trabalho se pautará na teoria específica da temática em descrição e na análise de estudo de trabalho de campo, visando, contribuir para uma reflexão sobre a importância dos jogos lúdicos na formação, constituição e desenvolvimento cognitivo dos alunos na educação infantil.

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1 A Dimensão dos Jogos e Brincadeiras

No brincar estão incluídos os jogos e brincadeiras na infância, como metodologia do ensino na infância, e o divertimento relativo à conduta daquele que jogam que brinca e que se diverte. Pois, a metodologia interfere no processo de ensino-aprendizagem, e os jogos lúdicos são como instrumentos utilizados em sala de aula garantem o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Os métodos educacionais devem levar em conta a natureza estruturada e o desenvolvimento auto-regulado da inteligência. O conceito de Piaget de exercício intrinsecamente motivado (assimilação funcional) aplica-se tanto à criança em idade escolar quanto ao bebê. (BODEN, 1983,p.52)

É preciso que no programa curricular, o professor possa desenvolver atividades lúdicas sempre beneficiando a realidade do educando, proporcionando assim, o seu desenvolvimento. Contudo, a interação na escola entre aluno e professor é um fator preponderante para que a própria metodologia alcance os seus objetivos. “Por meio da brincadeira, o domínio da realidade se torna mais acessível à criança favorecendo seu desenvolvimento psíquico e sua inserção social (ASSIS, 2006, p. 95).

Contudo, conforme (BARBOSA, 2006) os jogos devem ser utilizados para ajudar o aluno no desenvolvimento do raciocínio lógico, pois o lúdico pode estar presente na aprendizagem e no desenvolvimento, sem esquecer que a sua principal importância é conhecer sua aplicação no processo pedagógico. “Nos termos de Piaget (1978), podemos dizer que a criança apresenta certo número de esquemas.

Estes esquemas são análogos aos conceitos, categorias, ou fichas num arquivo" (WADSWORTH, 1999, p. 17).

Na teoria que embasa o brincar há muita confusão sobre o significado das palavras brinquedo, brincadeira e jogo. Porém, "a palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar" (NASCENTES, 1988, p. 387).

Para o senso comum, brinquedo é usado para objetos como boneca, bola, carrinhos, etc.; já brincadeira remete a idéia de ação e movimento, e envolvem os tradicionais esconde-esconde, ciranda, casinha e outros; e jogo é uma atividade competitiva, com regras e procedimentos, como nos jogos de tabuleiro e de quadra.

Na primeira infância, mais que em qualquer período subsequente, o brinquedo ou o jogo serão fundamentais para a vida das pessoas. Na escola, nessa fase, na linha do que afirmou Jean Chateau há tanto tempo, deve predominar o jogo educativo, isto é, o jogo como recurso pedagógico, vinculado a um projeto pedagógico (FREIRE, 1997b, p. 74).

Contudo, é preciso frisar que desde os tempos mais remotos a criança não nasce sabendo brincar, ela aprende primeiro com os adultos, por isso diversos cientistas, antropólogos e sociólogos focam suas pesquisas na relação com o lúdico. "A capacidade de jogar é tão importante para a nossa espécie quanto o raciocínio e a construção de objetos", (HUIZINGA, 2001, p. 39) Mas, foi "Froebel o primeiro educador a enfatizar o brinquedo, a atividade lúdica na educação das crianças" (ALMEIDA, 2006, p. 48). Para ele a educação deve basear-se na evolução natural das atividades das crianças, o verdadeiro desenvolvimento advém de atividades espontâneas, portanto, na educação inicial da criança o brinquedo é um processo essencial.

A vida infantil é constituída pelo mundo do brinquedo, um mundo criado pelas crianças, onde elas mesmas se autocria. Esse caráter lúdico da vida infantil deve ser

preservado. "A finalidade do lúdico em sala de aula é levar as crianças à realização de tarefas comuns, agradáveis e prazerosas" (PAREDES; TANUS, *apud* PIAGET, 2006, p. 26).

No brinquedo, no entanto, os objetos perdem sua força determinadora. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê (VIGOTSKI, 2007, p.114).

O brincar constitui-se em uma forma importantíssima na formação da criança, pois é uma atividade espontânea, natural e necessária ao seu desenvolvimento. No jogo, a criança se encontra num clima lúdico, dentro do qual a realidade tem conteúdo e simbologia própria. Tem grande relevância, pois a criança constrói seu próprio mundo através dessas atividades.

É na cultura da infância que o jogo, o brinquedo e a brincadeira surgem como dinâmicas essenciais ao desenvolvimento e a aprendizagem da criança, porque, ao se considerar essa cultura, as possibilidades de um aprendizado mais significativo ampliam-se, já que tal cultura é rica em movimentos que possibilitam vivenciar corporalmente as relações espaciais e temporais, além dos recursos simbólicos que estão muito presentes (DUCKUR, 2004, p. 44-45).

Contudo, os jogos e brincadeiras não ficam restritos somente ao mundo das emoções e das sensibilidades, mas também exercita a inteligência, evolução do pensamento e de todas as funções mentais.

Nesse aspecto o brinquedo deve ser visto como um fator de extremo valor no desenvolvimento infantil. Para o adulto, o jogo e as brincadeiras são atividades para as horas de lazer, um passatempo. Para as crianças é algo muito sério, que permite dar asas a imaginação, permitindo descobrirem a si mesmas e ao mundo; (OLIVEIRA, 1996).

A criança, nos seus primeiros anos, gosta de divertir-se, mas sabe a diferença entre o jogo e brincadeira. O jogo é sério, quase sempre tendo regras rígidas, incluindo fadigas e, às vezes, levando mesmo ao esgotamento.

Portanto, o desenvolvimento das atividades lúdicas, deve-se ao brinquedo, que é o objeto facilitador, que desperta a curiosidade, a imaginação e a invenção. Por isso, é fundamental que a escola veja as brincadeiras como algo sério, que deve ser utilizado por todo o currículo escolar (OLIVEIRA, 1996).

Brincar não constitui perda de tempo nem é, simplesmente, uma forma de preenchê-lo. A criança que não tem oportunidade de brincar sente-se deslocada. O brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que se envolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente. Tudo isso ocorre de maneira envolvente, sendo que a criança despende energia, imagina, constrói normas e cria alternativas para resolver imprevistos que surgem no ato de brincar; (WAJSKOP, 1999).

O brinquedo facilita a apreensão da realidade e é muito mais um processo do que um produto. É, ao mesmo tempo, a atividade e a experiência envolvendo a participação total do indivíduo. Exige movimentação física, envolvimento emocional, além do desafio mental que provoca (KISHIMOTO, 1994).

Portanto, divertindo-se a criança aprende a se relacionar com os colegas e a descobrir o mundo a sua volta. Por isso, é papel da escola garantir espaço para atividades lúdicas. Tanto na sala de aula como ao ar livre. Enquanto se divertem as crianças nem imaginam que estão se conhecendo, aprendendo e descobrindo o mundo.

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos (VYGOTSKY, 2007, p. 109).

Para a criança, o que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico.

Compreender as crianças na sociedade e na cultura significa pensar numa organização do trabalho pedagógico que contemple essas diferentes linguagens em suas múltiplas formas de expressão (sem cair nas armadilhas das hierarquizações que insistem em valorizar algumas linguagens em detrimento das outras), sempre levando em consideração o papel dos adultos como mediadores no processo de apropriação do acervo de formas de representação do mundo (AYOUB, 2005, p. 152).

De acordo com Oliveira (1996, p. 36) "no brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades na vida real e também aprende; objeto e significado". Pois, a brincadeira possibilita a ação com significados, além disso, as situações imaginárias fazem com que as crianças sigam regras, pois cada faz-de-conta supõe comportamentos próprios da situação.

2.2 A Relevância dos Jogos e Brincadeiras para o Aprendizado Infantil

O mundo da criança é mutante e está em permanente oscilação entre fantasias e realidade. E a infância é tempo de brincar.

De acordo com Wajskop *apud* Vygotsky (1999, p. 35).

(...) a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal, que não é outra coisa se não a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto ou de um companheiro mais capaz.

As brincadeiras que são oferecidas à criança devem estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que ela se encontra.

Portanto, aliar as atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem pode ser de grande valia para o desenvolvimento do aluno, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo:

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola (KISHIMOTO, 1994, p. 13).

Porém, os jogos não são apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para manter o seu equilíbrio com seu mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar.

Esse lançar-se para o mundo social e histórico, mediado pelas atividades de jogar e brincar constrói-se por meio de ações/situações imaginárias, do “faz-se de conta”; esses processos não devem ser confundidos com situações/ações aleatórias, destituídas de objetivos, de metas, ao contrário, são momentos ricos de intencionalidade (muitas vezes não muito claras) para a criança (SILVA, 2005, p.132).

Contudo, os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, porque através da manipulação de materiais variados, ela poderá reinventar coisas, reconstruir objetos. Os jogos são uma ótima proposta pedagógica na sala de aula, porque proporcionam a relação entre parceiros e grupos, o que é um fator de avanço cognitivo, pois durante os jogos a criança estabelece decisões, conflita-se com seus adversários e reexamina seus conceitos (HUIZINGA, 2001).

Depois da necessidade de afeto, de ser aceita, nenhuma outra é tão intensa, na criança, como a necessidade do jogo. Através dele desenvolvem-se a espontaneidade, a inteligência, a linguagem, a coordenação, o autocontrole, o prazer de realizar algo, a autoconfiança. É a via para a criança experimentar, organizar suas experiências, estruturar a inteligência para construir, aos poucos, a sua personalidade. “Portanto, o pensamento não é um jogo de imagens nem uma representação qualquer, nem uma cadeia de associações: é, antes de mais nada, um ato, mas solidário com outros atos que constituem com ele um sistema (FERREIRO, 2001, p. 121)”.

Contudo, o jogo para criança é, antes de tudo, uma brincadeira. Mas é, também, uma atividade séria onde o faz-de-conta, as estruturas ilusórias, o geometrismo infantil e a alegria têm uma importância considerável. O surgimento do verdadeiro comportamento lúdico está ligado ao despertar da personalidade. A busca da auto-afirmação manifesta-se nos jogos sob duas formas: o apelo do mais velho, considerado como motor essencial da infância, e o amor à ordem, à regra, levado até ao formalismo (KISHIMOTO, 1994).

Durante os jogos, a criança experimenta um sentimento de grande prazer ante o descobrimento do novo e suas possibilidades de invenção. Os jogos passam a ter significados positivos e de grande utilidade quando o professor proporciona um trabalho coletivo, de cooperação, de comunicação e socialização. Os jogos em grupo são uma forma de atividade muito indicada para estimular a atividade construtivista da criança e a sua vida social.

Os professores precisam pensar os jogos, ajudando as crianças melhor escolhê-los, modificá-los e mesmo inventar novos jogos. É importante também durante o jogo a intenção social da criança entre seus colegas para poder construir sua lógica, seus valores sociais e morais (KISHIMOTO, 1994).

Portanto, os jogos em grupos exigem identificação do aluno com o grupo, geram direitos e deveres, ensinando-o a conviver e a participar mantendo sua individualidade. É importante também que durante os jogos as crianças tenham oportunidade de construir suas próprias regras.

Segundo Piaget (1978, p. 29) "os jogos de regras são: atividade lúdica do ser socializado". Ou seja, através dos jogos de regras, a criança assimila a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis morais.

Os principais períodos do desenvolvimento mental infantil, de acordo com Piaget (1978) são: (FREIRE, 1997).

O primeiro período de vida da criança, que vai do nascimento até o surgimento da linguagem, é chamado por Piaget, do ponto de vista da inteligência, de sensório-motor. Pois, no período, de mais ou menos de 0 a 2 anos: a atividade intelectual da criança é de natureza sensorial e motora. A principal característica desse período é a ausência da função semiótica, isto é, a criança não representa mentalmente os objetos, pois, sua ação é direta sobre eles.

A chamada primeira infância, ou período pré-operatório, intuitivo ou simbólico, surge mais ou menos dos 2 a 7 anos: a criança desenvolve a capacidade simbólica, já não depende unicamente de suas sensações, de seus movimentos, mas já distingue um significador (imagem, palavra ou símbolo) daquilo que ele significa (o objeto ausente), o significado, é o período das preparações das operações lógico-matemáticas. No campo da educação é importante ressaltar o caráter lúdico do pensamento simbólico. Este período caracteriza-se: pelo egocentrismo: isto é, a criança ainda não se mostra capaz de colocar-se na perspectiva do outro, o pensamento pré-operacional é estático e rígido, a criança capta estados momentâneos, sem juntá-los em um todo.

O período da cooperação e do raciocínio lógico marca as operações concretas, em termos de idade vai dos 6 aos 12 anos, Piaget mostra que a criança construiu um raciocínio lógico, coerente, diante de problemas, os sistemas de ação reúnem-se em todos integrados. É capaz de ver a totalidade de diferentes ângulos. Apesar de ainda trabalhar com objetos, agora representados, mas sua flexibilidade de pensamento permite um sem número de aprendizagens.

As operações formais são consideradas o último período de desenvolvimento da inteligência humana, por Piaget, que começa mais ou menos dos 12 anos em diante, em que ocorre o desenvolvimento das operações de raciocínio abstrato. A criança se liberta inteiramente do objeto, inclusive o representado, operando agora com a forma (em contraposição a conteúdo), situando o real em um conjunto de transformações.

Contudo, de acordo com Vygotsky:

É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos (VYGOTSKY, 2007, p. 122).

Portanto, conforme, Vygotsky (2007), não existem brincadeiras sem regras, partindo do princípio de que os pequenos se envolvem nas atividades de faz-de-conta para entender o mundo em que vive, para isso, usam a imaginação. E, através da brincadeira e do jogo, a criança aprende a lidar com o mundo, formando sua personalidade, vivenciando sentimentos como amor e medo. No jogo a criança se coloca em movimento num universo simbólico, projetando-se no mundo ao seu redor. Os jogos favorecem a alta expressão, desenvolvem a capacidade física, favorecem a aprendizagem, oferecem atividades físicas prazerosas.

O movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nela a criança constrói classificações, elabora seqüências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos de várias áreas da ciência (RONCA 1989, p. 27).

O jogo em sala de aula é uma ótima proposta pedagógica porque propicia a relação entre parceiros e grupos, e, nestas relações pode-se observar a diversidade de comportamento das crianças para construir estratégias para vitória, como

também as relações diante da derrota. Toda a derrota no jogo provoca na criança uma reação de revolta (OLIVEIRA, 1996).

Porém, é necessário que o professor fale com a criança, reconhecendo todo o seu mal estar diante da derrota para poder ajudá-la a superar o que para todos nós é tão difícil: o sentimento de frustração diante de qualquer perda. A criança precisa de tempo para aprender a perder no jogo.

A possibilidade de jogar com parceiros ou em grupos propicia a interação entre os mesmos, o que é um fator de avanço cognitivo, pois durante o jogo a criança estabelece decisões, conflitua-se com seus adversários e também reexamina seus conceitos.

Portanto, é muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos. E isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si possui componentes do cotidiano, e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é, ainda, muito mais emocionante do que apenas jogar, e muitos jogos ganham motivação especial quando a criança os confecciona.

3. METODOLOGIA

3.1 Caracterização da Pesquisa

Para o adequado entendimento do estudo a ser desenvolvido e buscando atingir os objetivos propostos, descreve-se a seguir o método que foi utilizado nesta pesquisa acadêmica.

Para Lakatos e Marconi (1999), o ponto de partida de uma pesquisa encontra-se em um problema, que após definido, examinado, avaliado e analisado criticamente, conduz o pesquisador a uma solução.

Conforme explica Costa (2001), o homem utiliza em sua vida quatro tipos de conhecimentos: filosófico, teológico, empírico e científico. À medida que aumenta seus conhecimentos, através da obtenção de informações e troca de experiências, o homem vai aumentando seu repertório. Quando se depara com alguma situação no qual não possui repertório suficiente para entender o que está ocorrendo, cria-se uma indagação, um desconforto, e o homem busca uma solução. A pesquisa é, portanto, a busca dessa solução.

De acordo com Richardson (1999) o pesquisador tem de se posicionar epistemologicamente ante o objeto ou fenômeno que deseja investigar. A pesquisa é baseada no método de procedimento bibliográfico, e também de trabalho de campo, com observação direta e participativa.

O presente estudo está pautado na pesquisa teórica e empírica a partir do aprofundamento do conceito de jogos lúdicos no processo de desenvolvimento do raciocínio lógico infantil com análise do conceito construtivista, utilizando todo o rigor

científico. A proposta da pesquisa aqui apresentada será direcionada para análise de conteúdo, seguindo uma abordagem qualitativa.

Na busca de respostas a questões relacionadas à contribuição dos jogos lúdicos na formação, constituição e desenvolvimento cognitivo dos alunos da pré-alfabetização, estas serão analisadas e interpretadas a luz da corrente do pensamento construtivista.

O tema foi escolhido, ainda na fase de nosso estágio de graduação, quando iniciaram-se a busca por materiais específicos em relação à natureza da temática, daí feitas leituras criteriosas daquelas informações relevantes; usando-se rascunhos como meio, anotações e enfim organizando-se a descrição do texto final referente a esta pesquisa, e também realizado trabalho de campo, que foi realizado na escola de 1º Grau Herrnarm Gmeiner, que foi fundada em 05 de março de 1990, mas que atualmente é administrada pela prefeitura municipal de João pessoa.

A escola funciona em dois turnos, tendo 10 turmas de pré-escolar e 19 do ensino fundamental, atendendo no total cerca de 730 alunos. Toda a equipe pedagógica tem nível superior, tendo alguns integrantes da equipe com especialização na área de educação.

A escola também recebe apoio da UFPB que através da PRAC, envia bolsista na área de Artes e dois professores de Educação Física, que ministra aulas para as turmas de 1ª a 4ª série e estagiários na área que trabalham com as turmas do pré-escolar. A escola também oferece café da manhã para as crianças do pré-escolar e é servido um lanche no período matutino às 09:00h e no período vespertino às 15:00h.

O trabalho de campo foi realizado com observação direta e participativa, com educadores e mães-sociais da Escola Herman Gmeinner na Aldeia Infantis SOS, em

João Pessoa - PB, que atualmente é administrada pela prefeitura Municipal de João Pessoa, recebendo o nome de Escola Municipal Ana Cristina Rolim Machado.

É preciso salientar, que a Aldeia SOS recebeu esse nome quando um educador austríaco chamado Hermann Gmeiner no ano de 1949 se preocupou com as crianças órfãs dos pais que foram para a guerra e assim acreditando que a melhor forma de educar uma criança é dentro de um lar no seio de uma família, então criou a ONG a 1ª Aldeia infantil SOS.

Os conjuntos das informações coletadas foram relevantes para fornecer materiais consistentes, possibilitando uma análise dos jogos lúdicos no processo-ensino e aprendizagem, visando assim, o desenvolvimento motor, cognitivo, social e afetivo das crianças.

3.2 Sujeitos da Pesquisa

Foram selecionadas 25 crianças da pré-alfabetização, na faixa etária entre 04 a 05 anos de idade, oriundas de famílias de baixa renda da cidade de João Pessoa/PB, para a observação in-loco. Os sujeitos desta pesquisa foram escolhidos, por causa de limitações de ordem administrativas, mas mesmo assim, temos uma compreensão, através de uma amostra significativa do universo de crianças escolhidas para estudo na faixa etária referida acima.

Diante de algumas turmas existentes, o recorte da pesquisa foi feito com a turma: Pré-Alfabetização, 2-A do turno da manhã com 25 alunos, sendo dividido por sexo em 16 masculino e 09 feminino que estão na faixa etária mencionada acima, sendo que, metade são órfãos, e os pais da outra metade são trabalhadores

autônomos, e realizavam atividades laborais como pedreiros, eletricitas, encanadores, pintores de parede, auxiliares de mecânicos de automóveis e porteiros, empregadas domésticas diaristas, babás e auxiliares de serviços gerais.

3.3 Instrumentos de Medidas para Coleta de Dados

Foi realizado pelo pesquisador um trabalho de campo com observação direta das aulas da professora colaborada Edileide da série: Pré-2 turma A do turno da manhã. Foi escolhida a pesquisa-ação, em que realizamos práticas pedagógicas, com aulas que foram ministradas num total de 25 horas aulas, com imitações de animais, utilizando a criatividade, também foi realizada as devidas explicações sobre a didática escolhida, aos alunos, mostrando a importância do desenvolvimento da criatividade.

3.4 Procedimentos para a Coleta de Dados

A coleta dos dados foi realizada pelo pesquisador com o grupo de crianças mencionado acima de forma coletiva, utilizando a metodologia da observação direta. O trabalho de campo com as observações diretas, foi realizado pelo pesquisador, no período de 25/02/ à 04/05/2005, nos horários entre 07:40h e 08:20h.

Como parte da pesquisa-ação, foram ministradas pelo pesquisador, 25 aulas divididas em 4 assuntos ou temas da seguinte forma:

- Esquema Corporal 5 h/a
- Cognição 10 h/a
- Desenvolvimento motor 7 h/a
- Social 3 h/a

3.5 Tratamento e Análise dos Dados

Realizamos no início uma avaliação diagnóstica para conhecer o nível da turma onde verificamos os pontos positivos e negativos de acordo com os critérios utilizados na pesquisa, sugeridas na ficha avaliativa (cf. anexo B, nº 02), da participação psico-físico-social dos alunos da série Pré-2 da turma A do turno da manhã.

Portanto, verificou-se que 16 crianças estão no nível 03 e outras 09 estão no nível 02, então os resultados encontrados no nível 03, mostram que as crianças agem com entusiasmo e cooperação na realização das tarefas, e possuem boa movimentação. As crianças que estão no nível 02 agem com entusiasmo, sem cooperação na realização das tarefas, movimentando-se razoavelmente.

É preciso frisar, que a Aldeia SOS, oferecia uma ótima educação tanto escolar, como no quadro de funcionários, em que estão as mães sociais responsáveis pela formação moral e cultural da criança. A equipe pedagógica era formada por profissionais, além da direção, coordenadoras e coordenadores. Aos alunos foram oferecidos uma educação de qualidade, digna de admiração e respeito.

4. APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS E DISCUSSÃO

O construtivismo baseado em estudos do biólogo suíço Jean Piaget sobre o desenvolvimento do processo cognitivo de aprendizagem das crianças, é a busca pelo entendimento sobre a construção do conhecimento, pois afirma que este é o resultado da construção do próprio indivíduo. Contudo, é preciso considerar a interação do sujeito com o mundo, considerando os fatores biológicos (maturação do sistema nervoso), experiências físicas, troca social, e os processos de equilíbrio e desequilíbrio nessa construção, e nesse processo, o indivíduo é o motor ativo e coordenador do seu próprio desenvolvimento.

De acordo com as idéias construtivista, o conhecimento do indivíduo é construído por si mesmo e não transmitido por alguém. Trata-se, sobretudo, de desenvolver a mente, pois isso contribuirá para que aprenda com menos dificuldade. Além disso, um bom desenvolvimento intelectual contribui para que a criança compreenda melhor o mundo em que vive.

Pelo processo de ensino e aprendizagem, é possível o desenvolvimento da mente dos indivíduos, mas para isso, precisamos saber como se produz esse conhecimento, e suas leis, e assim, contribuir para estimulá-lo. De certo modo, os jogos lúdicos contribuem para o ensino e o aprendizado, sobretudo, para a formação da disciplina na escola.

A aprendizagem deve começar pelos acontecimentos em que os alunos estão envolvidos (suas "crenças" prévias) e cujo significado procuram construir. Para se poder ensinar bem é necessário conhecer os modelos mentais que os alunos utilizam na compreensão do mundo que os rodeia, e os pressupostos que suportam esses modelos, contudo, aprender é construir o seu próprio caminho e não encontrar

o caminho indicado por alguém. “Cabe ao professor mediar o processo de ensino e aprendizagem de jogos e esportes, que será mais consistente quanto maior for a possibilidade de interação das crianças e jovens com as regras, gestos, espaço, material, seus pares e o mundo ao seu redor” (ROSSETO, 2005, p. 23).

As nossas aulas com os alunos da aldeia SOS, na Educação Física Infantil, começaram no dia 25 de Fevereiro de 2005, a primeira aula foi na sexta feira às 07:40 da manhã até às 08:20. Que ocorreu na sala de aula reservada ao teatro onde apresentamos o tema da aula e informamos o que estavam fazendo e para que servia. Naquele dia o tema foi o desenvolvimento Motor e o procedimento metodológico utilizado na aula foi o jogo dos setes pecados, onde pedimos às crianças que formassem um círculo com todos em pé e uma criança no centro com uma bola que foi lançada para o alto, sendo que, uma criança falou o nome de uma criança coleguinha que, quando escutou o seu nome, pegou a bola e falou: parados e o restante das crianças só podiam dar cinco passos e ficar parados e em seguida a criança que pegou a bola, escolheu em quem acertaria a bolada, e assim ficou com 1 pecado a criança que foi bolada, no final venceu a que teve menos pecados a pagar recebendo boladas dos coleguinhas ou pagando uma prenda com os critérios estabelecidos pelo professor.

É preciso frisar que, no início das aulas foi preciso nos adaptarmos para elaborar aulas de acordo com os dados levantados na avaliação diagnóstica, verificando as necessidades das crianças e da escola.

Logo enfrentamos o primeiro problema que foi conseguir o melhor controle e atenção da turma, pois eram crianças hiper-ativas, não conseguiam ficar parados por pouco tempo, contudo, com as atividades pedagógicas cotidiana, utilizando a abordagem construtivista, com recursos de jogos e brincadeiras, que revelaram

grande importância no processo ensino e aprendizagem, conseguimos o nosso objetivo com estes alunos, conseguindo de forma significativa prender a atenção e também o controle da turma.

A nossa experiência pedagógica foi toda realizada com a mesma competência como a que foi demonstrada na aula com os setes pecados, contudo, no anexo nº04, constam alguns exemplos de planos de aulas, que serviram de parâmetro para nossas aulas. “A aprendizagem da criança mostra a aquisição e integração de fases evolutivas, que levam a uma modificação fundamental com o mundo externo” (ROCHA, 2003, p. 34).

Realizamos na avaliação somativa uma atividade pedagógica, solicitando que as crianças desenhassem numa folha de papel branco, como foram para elas as aulas de educação física infantil. As crianças demonstraram nos desenhos o nosso projeto da construção do brinquedo lúdico, que foi fazer uma pipa. Segue abaixo, a apresentação dos Resultados da Avaliação Somativa com vinte e cinco crianças, da escola Aldeia SOS.



Figura 1: Aluno Douglas
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1



Figura 2: Aluna Yana Vitória
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1



Figura 3: Aluno Samuel
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1



Figura 4: Aluna Sibelly
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1

De um modo geral, percebe-se que essas crianças, demonstraram através destas figuras, o quanto as aulas de educação física foram significativas para elas. Segundo Vygotski (2007, p. 133) “assim como no brinquedo, também no desenho o significado surge, inicialmente, com um simbolismo de primeira ordem, os primeiros desenhos surgem como resultado de gestos manuais (gestos de mãos utilizando lápis)”. As figuras 1, 2,3 e 4 conseguiram expressar o brinquedo popular a pipa, de maneira simples e harmoniosa.



Figura 5: Aluno Ítalo
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1



Figura 6: Aluno Cássio
Idade: 6 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1



Figura 7: Aluna Janyele
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1

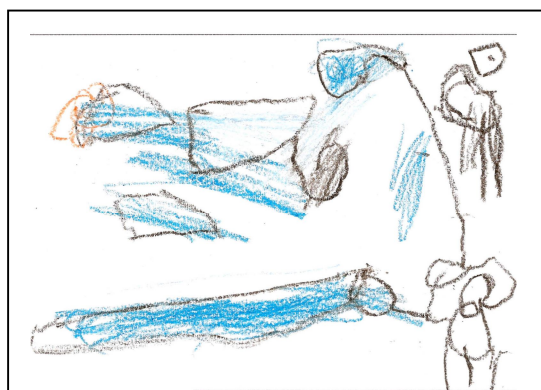


Figura 8: Aluno Josias
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1

As figuras 5, 6, 7, e 8, mostraram organização das aulas de Educação Física, sendo apresentados os corpos dos alunos, os lugares onde aconteceram as aulas e a alegria das atividades.



Figura 9: Aluno Pedrinho
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1

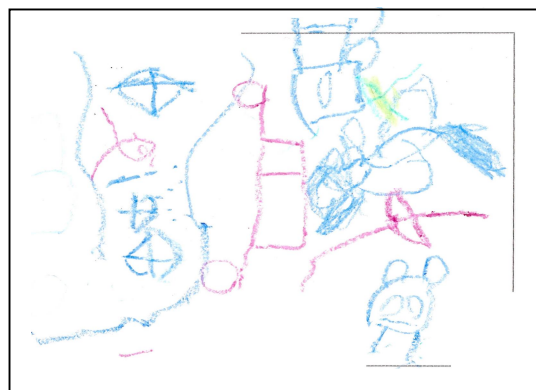


Figura 10: Aluno Carlos Henrique
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1

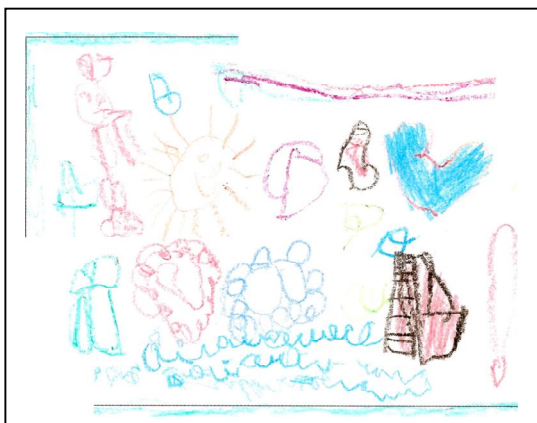


Figura 11: Aluna Jéssica
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1

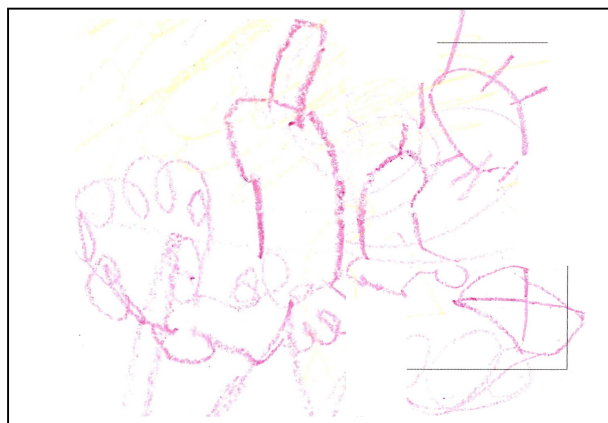


Figura 12: Aluno Victor
Idade: 6 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1

As figuras 9, 10, 11, e 12, mostraram que conseguiram expressar organização com facilidade e com entusiasmo, onde desenharam sol, pessoas se movimentando, piras, carros e árvores com cores vivas. De acordo com K. Buhler apud Vygotski (2007, p. 135) “o desenho começa quando a linguagem falada já alcançou grande progresso e já se tornou habitual na criança”.

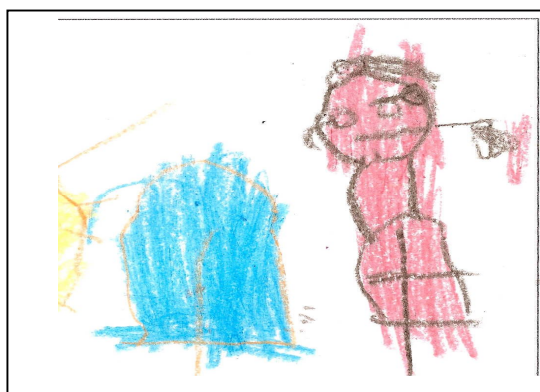


Figura 13: Aluno Denilson
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1



Figura 14: Aluno Breno
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1



Figura 15: Aluno David
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1



Figura 16: Aluno Evelton
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1

As figuras 13, 14, 15, e 16, mostraram alegria com cores fortes e detalhes dos ambientes onde foram realizadas as aulas e apresentaram a pipa, corações e passarela da escola pela qual elas chegavam a quadra coberta para as aulas de Educação Física.



Figura 17: Aluna Wedlene Lais
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1



Figura 18: Aluno Willams
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1



Figura 19: Aluno Daniel
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1



Figura 20: Aluna Bruna
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1

As figuras 17, 18, 19, e 20, mostraram também os ambientes onde foram realizadas as aulas na Aldeia Infantil SOS, mostrando as pipas, as árvores, sol, pessoas se movimentando, chuva e alguns brinquedos do aparelho de parque de recreio da escola.



Figura 21: Aluna Laise
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1



Figura 22: Aluna Débora
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1



Figura 23: Aluna Maria Eduarda
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1



Figura 24: Aluna Maria Gabriely
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1



Figura 25: Aluna Larissa
Idade: 5 anos
Fonte: Relatório da Prática de Ensino
2005.1

As crianças não desenhavam o que vêem, mas sim o que conhecem. Com muita frequência, os desenhos infantis não só não tem nada a ver com a percepção real do objeto como, muitas vezes, contradizem essa percepção (K. BUHLER apud Vygotski, 2007, p. 135)

As figuras 21, 22, 23, 24 e 25, mostraram também os ambientes utilizados nas aulas de educação física infantil, árvores, sol, pipas, pessoas se movimentando.

Porém, estas figuras revelam, que a aprendizagem da criança começa muito antes da aprendizagem escolar que nunca parte do zero. Toda aprendizagem da criança na escola tem uma história. Contudo, a atividade criadora é uma manifestação exclusiva do ser humano, pois só este tem a capacidade de criar algo

novo a partir do que já existe. Através da memória, o homem pode imaginar situações futuras e formar outras imagens. Sendo assim, a ação criadora reside no fato da não-adaptação do ser, isto é, de não estar acomodado e conformado com uma situação, buscando através do imaginário e da fantasia, um equilíbrio, bem como a construção de algo novo.

A escola desempenha o papel de fazer a criança progredir em sua compreensão do mundo a partir de seu desenvolvimento já construído e tendo como fim etapas posteriores ainda não obtidas. Cabe ao professor interferir na zona de desenvolvimento proximal dos alunos a fim de que esse se sinta intrigado a procurar saber cada vez mais, fato esse que não acontece ao aluno se não for provocado. “A importância dos jogos no desenvolvimento da criança tem de ser enfatizada. Por exemplo, o jogo da amarelinha, os piques de pega-pega, entre outros, que sempre ajudaram no seu desenvolvimento” (SILVA JUNIOR, 2005, p. 22).

É preciso frisar que esta interferência pode acontecer entre pares, ou seja, uma criança que já sabe as regras de um jogo ajudar aos colegas que não sabem a entendê-las, também, mesmo porque as crianças têm uma linguagem comum, pois se compreendem muito bem, e assim, o aluno precisa construir o próprio conhecimento.

O pressuposto básico é que o processo de aprendizagem concretiza-se em situações de interação entre aluno, colegas e educadores, assegurando a construção de significados a partir de relações entre o que eles já conhecem e o que estão aprendendo de novo.

Ao contrário do que acontece na escola tradicional, em que o professor ensina e o aluno escuta, o construtivismo pressupõe uma parceria e uma troca de informações entre as duas partes envolvidas. Como mediador, o professor precisa

conhecer de perto os alunos para elaborar hipóteses que os ajudem a se desenvolver, e os materiais didáticos são produzidos segundo as necessidades da turma.

O fator importante na compreensão do desenvolvimento é entender os processos interativos existentes na relação do homem com seu meio físico e social. O homem e o meio estão vinculados como processos contínuos e interdependentes, e o elemento que estabelece este vínculo é a emoção. Através da emoção, a criança adquire seqüências de ações diferenciadas e instrumentos fundamentais para distinguir, classificar e se sobrepor à realidade, num lance de conhecimentos dela própria, dos outros sociais e dos objetos de seu mundo. Além, de que, baseada nas emoções e interesse que a criança construirá melhor seu conhecimento e o tipo de relação que terá com o meio social.

O professor deve ensinar pela proposição inicial de resolução de problemas, pois eles são os únicos a provocar uma falta para a inteligência. Sendo assim, como o desejo é algo inteiramente pessoal, provavelmente um só problema não atingirá todos os alunos de uma sala de aula, portanto as propostas didáticas, só serão efetivadas se contemplarem um espaço de problemas. No momento em que o aluno resolver um problema é que vai organizar os elementos teóricos que entram nesta tarefa e dar-se-á conta de novas necessidades, cabendo ai ao professor encaminhar o modo de atendê-las, possibilitando que os alunos construam soluções originais.

Portanto, nossa experiência de trabalho de campo na escola Herman Gmeinner, revelou que as crianças apresentam comportamento bom, em mais da metade da turma, e no restante consideramos regular diante dos problemas que enfrentam no cotidiano. Percebemos também que a avaliação realizada pela

professora colaboradora é em tempo real, porque assim ela consegue saber se houve progresso na aprendizagem escolar ou não.

Para a professora colaboradora as aulas de Educação Física tem a importância de auxiliar no desenvolvimento motor das crianças, ajudando também no meio cognitivo. Para conhecer o nível da turma aplicamos a avaliação diagnóstica, que segue em anexo, onde analisamos os pontos fortes e fracos, de acordo com os critérios da ficha de observação da participação psico-físico-social dos alunos.

É relevante frisar que para o processo de ensino-aprendizagem da Educação Física foi realizado práticas pedagógicas, nas aulas que trouxeram contribuições significativas através da abordagem construtivista. É preciso ressaltar que, também nos amparamos no pensamento do professor João Batista Freire.

Contudo, na abordagem construtivista, o objeto de estudo é a motricidade humana, onde se educa pelo movimento, visando desenvolver habilidades e capacidades fundamentais inerentes aos desenvolvimentos Afetivos, Cognitivo, Motor, Físico, Social e Sensorial.

Nesse contexto, esta abordagem é bem versátil e flexível, porque permite ao aluno brincar modificando as regras dos jogos e assim construir novos jogos, dessa forma dando consideração ao conhecimento que a criança já tem e contribuindo para a aprendizagem interagindo nas elaborações e realizações das atividades solicitadas pelo professor.

Participamos de atividades lúdicas como brincadeiras de rua e jogos de brinquedos cantados individuais e coletivos, em que foram discutidos e adaptados as regras dentro de um contexto participativo e cooperativo.

O ensino utilizando meios lúdicos cria ambiente gratificante e atraente servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. É necessário usar os jogos para ajudar o aluno no desenvolvimento do raciocínio lógico, pois o lúdico pode estar presente na aprendizagem e no desenvolvimento, sem esquecer que a sua principal importância é conhecer sua aplicação na escola, contudo, por meio dos jogos lúdicos talvez seja possível desenvolver o hábito do pensar nos educandos sem desviá-los do mundo real e de seu cotidiano, servindo para a formação, constituição e desenvolvimento cognitivo.

Os jogos mantêm uma relação estreita com a construção do conhecimento e possui influencia como elemento motivador no processo de ensino e aprendizagem.

As aulas muitas vezes, tornam-se meras repetições de exercícios educativos, ficando a aula monótona e como consequência vazia, procura-se a solução com a utilização dos jogos lúdicos para despertar na criança o interesse pela descoberta de maneira prazerosa e com responsabilidade.

A educação infantil divide-se em várias etapas, de acordo com a faixa etária da criança. Temos o Jardim I, onde o lúdico é nosso companheiro diário, já que desse modo as crianças se conhecem e se expressam melhor, adquirindo conhecimentos, conhecendo limites de maneira agradável e saudável.

As atividades realizadas no Jardim II são proporcionadas de forma lúdica: jogos, brincadeiras, expressão corporal, que promovem o desenvolvimento motor e sócio-afetivo das crianças. Enfatiza-se os jogos na área do conhecimento lógico-matemático, e preservação na área de ciências.

No Jardim III, que corresponde à faixa etária de cinco anos, procura-se dar maior ênfase ao desenvolvimento motor, através das técnicas de recorte, colagem, dobradura, movimento de pinça e modelagem, por meio de jogos de equilíbrio e

direção. Desta forma, procura-se converter a maior parte das atividades diárias da criança em jogos motores e lúdicos.

Porém, no Pré-escolar, o objetivo é acompanhar a evolução emocional de cada criança através da criatividade individual e integração com as demais, oferecendo ambientes para que ela possa descobrir e realizar tarefas com prazer e alegria.

Contudo, o caráter lúdico nas brincadeiras, jogos e atividades infantis são essenciais para o desenvolvimento da personalidade das crianças. Observamos que a utilização de jogos educativos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, em que a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais como: respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal.

O jogo é o vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade. Pois, o ensino utilizando meios lúdicos cria ambientes gratificantes e atraentes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança.

Portanto, é necessário, proporcionar a todas as crianças bons materiais lúdicos, com grupos de animação para crianças em idade pré-escolar, bibliotecas e veículos de animação itinerantes de brinquedos.

Pois, é pelo contato com brinquedos e materiais concretos ou pedagógicos que se estimulam às primeiras conversas, as trocas de idéias, os contatos com parceiros, o imaginário infantil, a exploração e a descoberta de relações.

Partindo do pressuposto de que é brincando que a criança ordena o mundo a sua volta, assimila experiências e informações, sendo que, as atividades lúdicas e seus valores, contribuem de forma fundamental para o processo educacional.

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

Não é o caráter espontâneo do jogo que o torna uma atividade de vanguarda no desenvolvimento da criança, mas sim o duplo jogo que existe entre exercitar no plano imaginativo capacidades de planejar, imaginar situações, representar papéis e situações cotidianas, e o caráter social das situações lúdicas, os seus conteúdos, e a regra inerente à situação.

A ludicidade faz a criança criar uma situação ilusória e imaginária, como forma de satisfazer seus desejos não realizáveis. A criança brinca pela necessidade de agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e não apenas ao universo dos objetos a que ela tem acesso.

Contudo, é preciso ressaltar, que as concepções de Vygotsky e Piaget quanto ao papel do jogo no desenvolvimento cognitivo diferem radicalmente (PALANGANA, 2001) Para Piaget (1978) no jogo prepondera a assimilação, ou seja, a criança assimila no jogo o que percebe da realidade às estruturas que já construiu e neste sentido o jogo não é determinante nas modificações das estruturas. Para Vygotsky o jogo proporciona alteração das estruturas.

Ora, a relação entre o jogo e o desenvolvimento cognitivo na criança deve também procurar na relação entre o jogo e a atividade combinatória do cérebro, a essência da criatividade.

Tanto em Vygotsky como em Piaget se fala numa transformação do real por exigência das necessidades da criança, mas enquanto que em Piaget (1978) a imaginação da criança não é mais do que atividade deformante da realidade, em Vygotsky a criança cria (desenvolve o comportamento combinatório) a partir do que

conhece das oportunidades do meio e em função das suas necessidades e preferências.

Portanto, na concepção piagetiana, os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas gerando ainda um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações.

Ainda, de acordo com Piaget o ser humano aprende assimilando a realidade e acomodando os esquemas e as operações de sua mente para novas assimilações.

Porém, é importante descobrir em que estágio se encontra a criança que aprende. A partir disso, entregar para ela o material adequado, farto de quantidade e variedade, para que ela possa fazer funcionar as estruturas mentais próprias do nível em que se encontra e ao mesmo tempo deve-se apresentar a ela situações problemas que desafiem a inteligência. Quem se encontra no estágio sensório motor, precisa de objetos variados em forma, cor e textura, que possa manusear.

Contudo, a participação do adulto na vida da criança no estágio pré-operacional é de suma importância para que ela atinja o pensamento simbólico e se capacite para a linguagem verbal. Na linguagem a socialização proporciona o aprofundamento de seu relacionamento com os demais humanos.

No estágio das operações concretas a criança é capaz de uma ação mental coordenada, flexível, reversível, mas que esta operação só ocorrerá enquanto houver referência há algo concreto, que possa ser tocado.

No estágio, das operações formais, o pensamento atua a partir de suposições, sem o dado, concreto, atento apenas à seqüência lógica. Contudo, inicialmente a atividade lúdica surge como uma série de exercícios motores simples. Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento, estes exercícios consistem em

repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc.

O jogo simbólico consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos, ou seja, tem como função assimilar a realidade. A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar dessa maneira a realidade e uma maneira de se auto-expressar. Esse jogo-de-faz-de-conta possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações.

Portanto, as experiências que tivemos com os alunos foram bastantes significativas no sentido de revelar as formas de representação do universo da cultura corporal, contribuindo para a sua leitura de mundo.

5. CONCLUSÃO

Vê-se, pois, que o presente trabalho acadêmico alcançou os objetivos pretendidos, qual seja, problematizar o estudo dos Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil, visando uma perspectiva construtivista, e aprofundar o estudo deste tema.

É preciso enfatizar que, a criança reage de acordo com o meio na qual convive e apresenta vários tipos de comportamentos conforme o meio em que vivencia. Porém, é através dos jogos lúdicos que as crianças começam a desenvolver a sua criatividade e a sua habilidade para mudar e aprender.

Contudo, os jogos lúdicos são maneiras de fazer com que as crianças possam se descobrir, realizando seus sonhos, ou seja, esses jogos dão a capacidade de transformar as fantasias em realidade, o que faz a criança estimular a imaginação, a autoconfiança e a autonomia. Assim, as atividades lúdicas, proporcionam uma educação que visa o desenvolvimento pessoal e a cooperação das crianças.

Para Piaget aprender é conquistar por si mesmo, o saber, com a realização de pesquisas a partir do esforço espontâneo, em que o aluno compreende em vez de memorizar, e assim, se torna capaz de raciocinar bem.

Se o educando for solicitado a descobrir, em um contexto de atividades autônomas, os princípios, noções, implicações e relações existentes nos diferentes conteúdos, ele colocará problemas, pesquisará soluções e analisará dados, descobrindo e assim ele aprende.

O Construtivismo é uma forma de proporcionar a autonomia moral e intelectual dos educandos, fazendo com que os mesmos se sintam seguros para

tomarem decisões em suas vidas, proporcionando se tornar responsável, confiante e autônoma.

Ao trabalhar-se com o Construtivismo podemos formar sujeitos conscientes de sua função social, moral e intelectual, não meras pessoas que sejam manipuladas e ludibriadas diariamente, sem darem-se por conta do que estão passando. Portanto, aos educadores, sugerir uma proposta de trabalho onde possam oferecer a oportunidade aos alunos desde seu início na vida escolar, o desenvolvimento de sua autonomia criativa.

Dentro do construtivismo o professor deve ter uma mentalidade aberta, atitude investigativa, desprendimento intelectual, senso crítico, sensibilidade às mudanças do mundo combinado com iniciativa para torná-las significativas aos olhos dos alunos e flexibilidade para aceitar a si mesma em processo de mudança contínua.

A vantagem do construtivismo sobre outras linhas de ensino é procurar formar pessoas de espírito inquisitivo, participativo e cooperativo, com mais desembaraço na elaboração do próprio conhecimento. Além disso, o construtivismo cria condições para um contato mais intenso e prazeroso com o universo da leitura e da escrita.

Portanto, a utilização de jogos e brincadeiras lúdicas na pré-alfabetização, com a abordagem construtivista se apresenta como sendo uma fonte inesgotável de possibilidades de orientação, visando uma aprendizagem prazerosa e crítica, para todos aqueles que estejam implicados no processo de ensino e aprendizagem infantil.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Ordália Alves. **História da Educação**: o lugar da infância no contexto histórico-educacional. Cuiabá: EdUFMT, 2006.

ASSIS. Muriane Sirlene Silva de. Práticas de cuidado e de educação na instituição de educação infantil. IN ANTOGOTTI, Maristela.(org.) **Educação Infantil: Para que, Para quem e Por quê?** Campinas,SP: editora Alínea, 2006.

AYOUB, Eliana. Narrando Experiências com a Educação Física na Educação Infantil. IN **Revista brasileira de Ciências do Esporte**, v.26, n.3. Campinas, 2005.

BARBOSA. Eliza Maria. Desenvolvimento Infantil. Reflexões Teóricas, Relações e Contextos. IN ANTOGOTTI, Maristela.(org.) **Educação Infantil: Para que, Para quem e Por quê?** Campinas,SP: editora Alínea, 2006.

BODEN. Margareth. **As idéias de Piaget**. São Paulo: Ed. da USP,1983.

BROUGÉRE, G. **Jogo e educação**. Trad. Patrícia C. Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

COSTA, Sérgio Francisco. **Método Científico – Os Caminhos da Investigação**. São Paulo: Harbra, 2001.

DUCKUR, Lusirene Costa Bezerra. **Em busca da formação de indivíduos autônomos nas aulas de educação física**. Campinas,SP: Autores Associados, 2004.

FERREIRO, Emilia. **Atualidade de Jean Piaget**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2001.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1997.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – o jogo como elemento da cultura**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1990.

MOURÃO, Marcos Santos (Marcola). **A Dimensão Lúdica na Educação Física Escolar**. Disponível em: www.vila.com.br/refle_pedag/marcola.PdF. Acesso em: 23/03/2008.

NASCENTES, Antenor. **Dicionário da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Bloch Editores, 1988.

OLIVEIRA, Vera Barros (org.) **O Brincar e a Criança**. Petrópolis: Vozes, 1996.

PAREDES, Eugenia Coelho; TANUS, Maria Ignez Joffre. **Psicologia. Fundamentos da Teoria Piagetiana**. Cuiabá: EdUFMT, 2006.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança**: imitação, jogo e sonho, Imagem e Representação. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara Koogan, 1978.

RICHARDSON, Roberto Jarry et al. **Pesquisa social**: métodos e técnicas. Revista Ampliada. São Paulo: Atlas, 1999.

ROCHA, Brasilda dos Santos. **Brincando na escola**: o espaço escolar como criação e crescimento. São Paulo: Arte&Ciência, 2003.

RONCA, P. A. C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo: Edisplan, 1989.

ROSSETO, José Júnior(et al.) **Jogos educativos**: estrutura e organização da prática. São Paulo: Phorte, 2005.

SILVA, Eduardo Jorge Souza da. A educação física como componente curricular na educação infantil: Elementos para uma proposta de ensino. IN **Revista brasileira de Ciências do Esporte**, v.26, n.3. Campinas, 2005.

SILVA JUNIOR, Afonso Gomes da. **Aprendizagem por meio da ludicidade**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

PALANGANA, Isilda Campaner. **Desenvolvimento e Aprendizagem em Piaget e Vygotsky**. 3ªed. São Paulo: Summus, 2001.

VYGOTSKY, Lev Semyonovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes 7ª Ed., 2007.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 1999.

WADSWORTH. **A inteligência e Afetividade da criança na teoria de Piaget**. Fundamentos do construtivismo. São Paulo: Ed. Pioneira, 1999.

WESTON, Denise Chapman; WESTON, Mark S. **Aprender brincando**: atividades divertidas para construir o caráter, a consciência e a inteligência emocional das crianças. São Paulo: Paulinas, 2000.

ANEXOS

ANEXO A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA****TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Esta pesquisa é sobre Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil: Uma Análise do Símbolo, e está sendo desenvolvida por Conrado Augusto Abrantes Silva, aluno da Graduação do Curso de Educação Física da Universidade Federal da Paraíba. Nossa pesquisa tem como objetivo compreender como os jogos e brincadeiras podem contribuir para a formação de crianças na educação infantil.

A sua participação na pesquisa é voluntária e, portanto, o (a) senhor (a) não é obrigado (a) a fornecer as informações ou colaborar com as atividades solicitadas pelo pesquisador.

Solicito, ainda, sua autorização para apresentar os resultados deste estudo em eventos, acadêmicos, publicar em revista científica, ou divulgar na mídia. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo.

O pesquisador estará a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa através do e-mail: conrado.abrantes@gmail.com

Diante do exposto, declaro que fui devidamente esclarecido (a) e dou o meu consentimento para participar da pesquisa e para publicação dos resultados.

Assinatura do (a) participante da pesquisa

Assinatura do pesquisador responsável

ANEXO B - AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA

INDICADORES	CRITÉRIOS			
	NÍVEL 1	NÍVEL 2	NÍVEL 3	NÍVEL 4
ALUNOS	Fica à parte, não demonstrando entusiasmo, nem cooperação, movimentando-se pouco.	Age com entusiasmo, sem cooperação na realização das tarefas, movimentando-se razoavelmente.	Age com entusiasmo e cooperação na realização das tarefas, boa movimentação.	Assume liderança e movimenta-se muito.
1º Breno			X	
2º Bruna			X	
3º Carlos Henrique			X	
4º Cássio			X	
5º Daniel			X	
6º Débora			X	
7º Denílson		X		
8º David			X	
9º Douglas		X		
10º Evelton			X	
11º Iana Vitória			X	
12º Ítalo			X	
13º Janyelle			X	
14º José Emanuel		X		
15º Josias			X	
16º Larissa			X	
17º M ^a Eduarda			X	
18º M ^a Gabriela			X	
19º Pedro Emanuel		X		
20º Samuel Queiroz		X		
21º Sibelly			X	
22º Wedlene		X		
23º Williams		X		
24º Jéssica		X		
25º Vitor		X		

ANEXO C - CALENDÁRIO DE ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

1ª Aula – 25/02/2005 Tema ou Assunto: Desenvolvimento motor Coordenação dinâmica, Jogo 7 pecados	14ª Aula – 04/04/2005 Tema ou Assunto: Desenvolvimento motor – Coordenação dinâmica
2ª Aula – 28/02/2005 Tema ou Assunto: Esquema corporal – brinquedos cantados.	15ª Aula – 06/04/2005 Tema do Assunto: Desenvolvimento motor – Coordenação dinâmica Cognição – Raciocínio rápido e o brinquedo simbólico
3ª Aula – 02/03/2005 Tema ou Assunto: Esquema corporal – brinquedos cantados.	16ª Aula – 08/04/2005 Tema ou Assunto: Desenvolvimento motor – Coordenação dinâmica Cognição – Brinquedo simbólico, coordenação espacial
4ª Aula – 04/02/2005 Tema ou Assunto: Esquema corporal – identificar partes do corpo. Cognição – coordenação espacial.	17ª Aula – 11/04/2005 Tema ou Assunto: Desenvolvimento motor – Coordenação dinâmica Cognição – Brinquedo simbólico
5ª Aula – 07/03/2005 Tema ou Assunto: Esquema corporal – brinquedos cantados.	18ª Aula – 13/04/2005 Tema ou Assunto: Desenvolvimento motor – Coordenação dinâmica
6ª Aula – 14/03/2005 Tema ou Assunto: Imagem corporal Socialização – Trabalho em grupo	19ª Aula – 15/04/2005 Tema ou Assunto: Cognição – Brinquedo simbólico e coordenação espacial Desenvolvimento motor – Coordenação dinâmica
7ª Aula – 16/03/2005 Tema ou Assunto: Esquema corporal – Localizar partes do corpo	20ª Aula – 18/04/2005 Tema ou Assunto: Cognição – raciocínio lógico, rápido e coordenação espacial
8ª Aula – 18/03/2005 Tema ou Assunto: Cognição – Brinquedo simbólico (imaginação).	21ª Aula – 20/04/2005 Tema ou Assunto: Desenvolvimento motor – Coordenação dinâmica

9ª Aula – 21/03/2005

Tema ou Assunto:

Cognição – Coordenação espacial

Socialização – Trabalho em Grupo

Esquema corporal – Identificar partes do corpo

10ª Aula – 23/03/2005

Tema ou Assunto:

Cognição – Coordenação espacial.

11ª Aula – 28/03/2005

Tema ou Assunto:

Socialização – Cooperação do grupo

12ª Aula – 30/03/2005

Tema ou Assunto:

Cognição: Coordenação espacial e geral

13ª Aula – 01/04/2005

Tema ou Assunto:

Cognição – Coordenação espacial e geral

Socialização – Cooperação do grupo

22ª Aula – 22/04/2005

Tema ou Assunto:

Cognição – Coordenação espacial

23ª Aula – 25/04/2005

Tema ou Assunto:

Cognição: Raciocínio rápido e lógico – Coordenação espacial

24ª Aula – 27/04/2005

Tema ou Assunto:

Socialização: Trabalho em Grupo

25ª Aula – 29 /04/2005

Tema ou Assunto:

Cognição – Coordenação de tempo e espaço

ANEXO D - PLANO DE AULA -1**CAMPO** ALDEIA SOS de JOÃO PESSOA**DISCIPLINA:** EDUCAÇÃO FÍSICA**SÉRIE:** PRÉ-2A**ESTAGIÁRIO:** CONRADO AUGUSTO ABRANTES SILVA**DATA:** 28/02/2005**ASSUNTO:** COGNIÇÃO – COORDENAÇÃO ESPACIAL**OBJETIVO(S):**

Vivenciar a atividade lúdica do jogo da amarelinha para trabalhar a coordenação espacial, favorecendo a formação do pensamento como a classificação e a seriação.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS O professor apresenta o tema da aula informando aos alunos o que estão fazendo e para que serve.	AVALIAÇÃO Será realizada através de observação e participação dos alunos na aula e nos objetivos alcançados, porém respeitando os seguintes critérios: envolvimento, interesse demonstrado. Valorizando o desempenho do grupo ou individual quando solicitado pelo professor.
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS JOGO DA AMARELINHA Desenhar com giz no chão dez quadrados e colocar números, onde os alunos vão cumprir a tarefa de ir e voltar usando uma perna nos espaços pequenos e as duas no maior. Cada criança terá a sua vez de pular. A criança deve jogar uma pedrinha começando pelo número 1. Quando a pedrinha estiver no quadrado, a criança deverá pular esse quadrado, não colocando o pé nele. O procedimento se repete até o último quadrado. Errando o pulo, pisando na risca, ou arremessando a pedra fora do número que deseja, a criança perde a sua vez. Para realizar esta brincadeira com todos os elementos do grupo, pode-se considerar o vencedor ou os vencedores, os que atingirem os 10 números da amarelinha.	AVALIAÇÃO Será realizada através de observação e participação dos alunos na aula e nos objetivos alcançados, porém respeitando os seguintes critérios: envolvimento, interesse demonstrado. Valorizando o desempenho do grupo ou individual quando solicitado pelo professor.

RECURSOS: GIZ e PEDRINHA

OBSERVAÇÕES:

REFERÊNCIAS:

Manual do Professor de Educação Física – CODEF – 2ª Edição – SEC-PB – 1995.

ANEXO E - PLANO DE AULA-2

CAMPO ALDEIA SOS

DE JOÃO PESSOA

DISCIPLINA: EDUCAÇÃO FÍSICA

SÉRIE: PRÉ-2A

ESTAGIÁRIO: CONRADO AUGUSTO ABRANTES SILVA

DATA: 28/02/2005

ASSUNTO: ESQUEMA CORPORAL: BRINQUEDOS CANTADOS

OBJETIVO(S):

Vivenciar atividades lúdicas como jogos de brinquedos cantados, brincadeiras de rua, jogos com regras e também trabalhando o esquema corporal, favorecendo o conhecimento do próprio corpo.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS O professor apresenta o tema da aula informando aos alunos o que estão fazendo e para que serve.	AVALIAÇÃO Será realizada através de observação das aulas, com os critérios de envolvimento, interesse demonstrado, dando valor ao desempenho do grupo ou individual quando solicitado em relação ao objetivo descrito.
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS CABEÇA, OMBRO, JOELHO E PÉ Cabeça, ombro, joelho e pé Cabeça, ombro, joelho e pé (fazer os movimentos colocando as mãos nas partes cantadas) BONECO MOLE Eu sou um boneco mole mole que nem mingau Balanço a cabeça e todo mundo faz igual Eu sou um boneco mole mole que nem mingau Balanço os braços e todo mundo faz igual Eu sou um boneco mole mole que nem mingau Balanço as pernas e todo mundo faz igual BIS BIS	AVALIAÇÃO Será realizada através de observação e participação dos alunos na aula e nos objetivos alcançados, porém respeitando os seguintes critérios: envolvimento, interesse demonstrado. Valorizando o desempenho do grupo ou individual quando solicitado pelo professor.

RECURSOS: HUMANOS

OBSERVAÇÕES:

REFERÊNCIAS:

Manual do Professor de Educação Física – CODEF – 2ª Edição – SEC-PB – 1995.

