

**ANDREA RAMOS CARDOSO LUCIANO**

**OS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL COMO RECURSO DIDÁTICO:  
DESAFIOS E POSSIBILIDADES**

**FACCAMP**

**Campo Limpo Paulista**

**2011**

**ANDREA RAMOS CARDOSO LUCIANO**

**OS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL COMO RECURSO DIDÁTICO:  
DESAFIOS E POSSIBILIDADES**

**Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
como exigência ao curso de Pedagogia, da  
FACCAMP, como requisito para obtenção do  
grau de Pedagogo, sob orientação da Profa Ms.  
Simone Dias da Silva**

**FACCAMP**

**Campo Limpo Paulista**

**2011**

"A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores, descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe."

Jean Piaget

Dedico este trabalho aos meus familiares, amigos e professores que me acompanharam nesta longa jornada.

## **AGRADECIMENTOS**

Foram muitos, os que me ajudaram a concluir este trabalho.

Meus sinceros agradecimentos...

A Deus, pois, sem sua ajuda, nada teria sido possível;

Ao meu marido e meu filho por compreenderem minha ausência e meu cansaço;

Meus pais, irmãos, cunhadas, sogro e sogra, pela confiança e pelo apoio;

Minhas amigas Solange, Silvia, Luciana e Márcia por serem companhia constante durante estes três anos, nas alegrias e nas tristezas;

Aos professores pelos valiosos ensinamentos, principalmente a Prof<sup>ª</sup> Janaína e a Prof<sup>ª</sup> Simone, que me acompanharam na elaboração deste trabalho.

## RESUMO

No campo pedagógico estão ocorrendo muitas mudanças, sobretudo em relação aos recursos didáticos. O jogo vem se mostrando um excelente recurso, uma vez que não está relacionado apenas ao ato de brincar e sim com o desenvolvimento global da criança, físico, afetivo, cognitivo, moral e social. Porém a falta de conhecimento teórico por parte dos professores da Educação Infantil faz com que esse recurso fique apenas no campo do lúdico e não é utilizado como um recurso didático.

O objetivo desse trabalho é apresentar um estudo acerca da utilização dos jogos como recurso didático e apresentar sugestões de jogos para cada área do conhecimento sugeridas no RCNEI, a fim de auxiliar os professores da Educação Infantil.

No capítulo 1 será abordada a história dos jogos na humanidade, a definição de jogo e os principais tipos de jogos. No capítulo 2 será apresentada uma análise dos jogos como recurso pedagógico, as considerações do Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI) acerca do tema, e por fim, no capítulo 3 serão destacados alguns desafios e algumas possibilidades sobre o uso dos jogos enquanto recurso pedagógico.

**Palavras-chave:** jogo, recurso pedagógico, educação infantil, lúdico

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	9
<b>CAPÍTULO I – JOGO PERCORRENDO SUA HISTÓRIA E DEFININDO SEU CONCEITO</b> .....	11
1.1 O JOGO E A HUMANIDADE: UMA BREVE ANÁLISE HISTÓRICA .....	11
1.2 O QUE É JOGO.....	12
1.3 TIPOS DE JOGOS .....	13
1.3.1 Jogos esportivos coletivos.....	13
1.3.2 Jogos de cartas .....	14
1.3.3 Jogos de RPG.....	14
1.3.4 Jogos de tabuleiros .....	15
1.3.5 Jogos tradicionais .....	16
<b>CAPÍTULO II – JOGOS COM RECURSO PEDAGÓGICO</b> .....	17
2.1 BREVE HISTÓRICO DOS JOGOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO.....	17
2.2 CONSIDERAÇÕES DO RCNEI ACERCA DO RECURSO AOS JOGOS.....	18
2.3 TIPOS DE JOGOS INDICADOS PELO DOCUMENTO CURRICULAR RCNEI .....	19
2.3.1 Jogos de exercícios .....	19
2.3.2 Jogos simbólicos.....	20
2.3.3 Jogos de regras .....	21
<b>CAPÍTULO III – DESAFIOS E POSSIBILIDADES</b> .....	22
3.1 DESAFIOS.....	22
3.1.1 Diferenciar jogo de brincadeira .....	22
3.1.2 Preparação para utilização dos jogos .....	23
3.1.3 Manter a ludicidade do jogo.....	24
3.2 POSSIBILIDADES .....	25
3.2.1 Matemática.....	25
3.2.2 Língua Portuguesa.....	28
3.2.3 Natureza e Sociedade .....	30
<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>32</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>33</b>

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Jogo: Descubra o intruso .....	25
Figura 2. Jogo: O mestre mandou.....	26
Figura 3. Jogo de dominó .....	27
Figura 4. Jogo: Quem conta um conto aumenta um ponto .....	28
Figura 5. Jogo: Dominó de figuras e palavras .....	29
Figura 6. Jogo Baú Mágico .....	30
Figura 7. Jogo: Descubra no que estou pensando .....	30



## INTRODUÇÃO

Sabemos que no campo pedagógico estão ocorrendo muitas mudanças, sobretudo em relação aos recursos didáticos, especialmente os jogos, uma vez que estes não estão relacionados somente com o ato de brincar e sim com o desenvolvimento físico, afetivo, cognitivo, moral e social. Portanto, a educação através do lúdico contribui para o desenvolvimento harmonioso e global da criança. Mas, a falta de conhecimento e fundamentação teórica dos professores da Educação Infantil faz com que o uso desse recurso didático seja inexpressível no cotidiano escolar.

Referente a este tema é pertinente perguntar: Porque os jogos são um importante recurso pedagógico na Educação Infantil? Qual a diferença entre jogo e brincadeira? Quais competências podem ser desenvolvidas por meio da utilização dos jogos na sala de aula? Quais são os desafios e as possibilidades para a utilização desse recurso didático?

Justifica-se este trabalho porque se observa que entre os educadores falar sobre a importância dos jogos no processo de ensino e aprendizagem ainda é um pouco complexo. Lembro-me das aulas monótonas e cansativas da época do colégio e da ansiedade para tocar logo o sinal avisando à hora do “recreio”. Acredito que o lúdico é fundamental em todas as idades e níveis educacionais, mas na Educação Infantil ele é imprescindível, deve ser regra e não exceção. Nesta concepção lúdica, o jogo é uma das melhores ferramentas de ensino pois através dele é possível desenvolver muitas habilidades, como trataremos nos capítulos desta pesquisa.

Um dos motivos da realização desta pesquisa é tentar mostrar que a utilização dos jogos em sala de aula contribui à formação de atitudes sociais como, respeito mútuo, cooperação, relação social e interação, contribuem na construção do conhecimento do indivíduo, além de ser prazeroso e motivador.

Este trabalho tem como objetivo geral apresentar um estudo acerca da utilização dos jogos como recurso pedagógico, a fim de apontar a importância deles no desenvolvimento integral das crianças que se encontram na primeira etapa da Educação Básica. Tendo por objetivos específicos esclarecer aos profissionais de Educação Infantil a importância dos jogos no desenvolvimento integral das crianças e o modo como esse recurso pode ser utilizado.

O trabalho apresenta uma abordagem qualitativa, por meio de uma pesquisa bibliográfica, fundamentada na reflexão de leituras de livros, artigos pedagógicos e científicos e textos acadêmicos.

No capítulo 1 será abordada a história dos jogos na humanidade, a definição de jogo e os principais tipos de jogos. No capítulo 2 será apresentada uma análise dos jogos como recurso pedagógico, as considerações do Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI) acerca do tema, e por fim, no capítulo 3 serão destacados alguns desafios e algumas possibilidades sobre o uso dos jogos enquanto recurso pedagógico.

# **CAPÍTULO 1 - JOGO: PERCORRENDO SUA HISTÓRIA E DEFININDO SEU CONCEITO**

## **1.1 O JOGO E A HUMANIDADE: UMA BREVE ANÁLISE HISTÓRICA**

A origem dos jogos é desconhecida, sabe-se apenas que os mesmos foram conservados de geração em geração pela transmissão oral e foram retratados de diversas maneiras ao longo da história, o que nos mostra o processo de evolução da sociedade e do próprio homem. Conforme Elkonin (1998) desde os mais remotos tempos é possível a percepção de diversos jogos nas mais variadas sociedades que se teve conhecimento. Nas tribos primitivas, existiam os jogos festivos, sempre realizados quando havia a necessidade de alguma comemoração, além disso, parte da preparação da criança para a vida adulta e sua conseqüente apropriação cultural era realizada por intermédio dessas atividades.

De acordo com Brougère (1998), na Grécia Antiga, o jogo era visto como uma atividade que não tinha um caráter fundamental na sociedade, porém, não era desprezado. O autor chegou a essa conclusão ao investigar o raciocínio de Aristóteles, para quem o jogo é uma ótima atividade para o descanso e recuperação das energias, logo, fundamental para a execução do trabalho que era a atividade mais importante da sociedade.

Na Idade Medieval, segundo Áries (1981) os jogos ganharam um grande impulso quanto a sua disseminação e participação na alta sociedade. Porém, essa grande disseminação não resultou em um melhor entendimento e representação do jogo enquanto fenômeno social, muito pelo contrário, já que a popularização dos jogos se resumia especialmente aqueles que envolviam apostas, os jogos de azar.

Para Brougère (1998) e Áries (1981), a mudança de concepção que a sociedade tinha dos jogos só passa a ser radicalmente alterada com a decorrente mudança do entendimento e do papel que a criança vem a realizar no seio da sociedade. A partir do Iluminismo a criança deixa de ser vista com um depósito de informações (tábua rasa), e passa a ser pensada como sujeito possuidor de particularidades especiais, a qual não é inerte perante os processos sociais.

Brougère (1998) denomina essa fase da criança e do papel que os jogos assumem como paradigma romântico, que era influenciado por várias áreas do conhecimento como: pedagogia, sociologia e psicologia. Esse novo paradigma passa a considerar o jogo como

recurso de extrema importância, se contrapondo as posturas rígidas e dogmáticas das épocas anteriores.

Podemos observar como a evolução da compreensão dos jogos nas diversas sociedades ocorreu de forma lenta e gradual e sua importância foi sendo reconhecida timidamente. Porém, foram esses estudos, que permitiram o surgimento de várias teorias científicas sobre os jogos. Vários estudos acadêmicos só foram realizados após essa época, a destacar: Piaget (1994); Elkonin (1998); Vygotsky (1991); Brougère (1998).

Após essa breve retrospectiva histórica fica claro que o jogo é um fenômeno histórico-cultural, socialmente construído, não surge do nada, mas sim da atividade do próprio homem.

## 1.2 O QUE É JOGO?

Definir o termo jogo não é fácil, pois carrega uma série de significados e sentidos. Kishimoto (1997) argumenta que:

Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de "mamãe e filhinha", futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. (KISHIMOTO, 1997, p. 13).

A palavra jogo vem do latim "*incus*" que significa diversão, brincadeira. A vastidão do real significado da palavra jogo é confirmada quando buscamos sua definição no dicionário:

Jogo: 1- Brincadeira, divertimento, folguedo. 2- Passatempo, em que se arrisca dinheiro, ou qualquer outra coisa. 3- Divertimento ou exercício de crianças, em que elas fazem prova da sua habilidade, destreza ou astúcia. 4- Maneira de jogar. 5- Conjunto de regras a observar, quando se joga. 6- Vício de jogar. 7- Cada uma das partidas em que se divide um certame. 8- Aposta. 9- Especulação da bolsa. 10- Espaço livre entre duas peças, tal como o eixo e o mancal, ou êmbolo e cilindro. (PESTANA, 1994, p. 510).

Ou seja, as definições sobre jogo vão desde uma brincadeira de criança, passam por uma relação entre objetos chegam até o campo econômico do país.

O filósofo Huizinga, em seu livro *Homo Ludens*, argumenta que o jogo é uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quanto o raciocínio (*Homo sapiens*) e a fabricação de objetos (*Homo faber*), então a denominação *Homo ludens*, quer dizer que o

elemento lúdico está na base do surgimento e desenvolvimento da civilização. Huizinga (2000) define jogo como:

Uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana. (HUIZINGA, 2000, p. 23.)

O jogo, para Kishimoto, (1998) pode ser visto como “o resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto”. Esses três aspectos permitem compreender o jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam.

Vamos considerar neste trabalho que jogo é toda e qualquer atividade em que as regras devem ser obrigatoriamente obedecidas, pode envolver um jogador ou mais jogando cooperativamente ou competitivamente, normalmente praticadas com fins recreativos e, em alguns casos, como instrumento educacional. Geralmente envolvem estimulação mental ou física, e muitas vezes ambos.

### 1.3 TIPOS DE JOGOS

#### 1.3.1 JOGOS ESPORTIVOS COLETIVOS

De acordo com Bayer (1994 apud LOVATTO; GALATTI, 2007), os jogos esportivos coletivos tiveram sua origem nas civilizações antigas, com a prática de alguns jogos semelhantes a muitas modalidades que vieram a se consolidar no século XX, tais como: basquetebol, *rugby* e futebol.

Os jogos esportivos coletivos possuem características próprias e podem ser definidos como:

[...] uma forma de atividade social organizada, uma forma específica de manifestação e de prática, com caráter lúdico e processual, do exercício físico, na qual os participantes (jogadores) estão agrupados em duas equipes numa relação de adversidade típica não hostil (rivalidade desportiva) – relação determinada pela disputa através de luta com vista à obtenção da vitória desportiva, com a ajuda da bola (ou de outro objetivo de jogo), manobrada de acordo com as regras preestabelecidas (TEODORESCU, 1984, apud LOVATTO; GALATTI, 2007).

Os jogos esportivos coletivos fazem parte da cultura contemporânea mundial, e modalidades como basquetebol, handebol, voleibol, futsal e futebol são conhecidos em

diferentes partes do mundo. Quando ensinados de forma adequada, esses jogos podem contribuir para o desenvolvimento integral do indivíduo, proporcionando a aprendizagem e o aperfeiçoamento de competências técnico-táticas, sócio-afetivas e cognitivas.

### **1.3.2 JOGOS DE CARTAS**

Os jogos de carta os historiadores acreditam que surgiram na China, por ter sido a nação que inventou o papel. No século X, foi documentado que os chineses começaram a usar dominós de papel para criar novos jogos e que podem ter sido levados para a Europa através dos ciganos indianos, se difundindo para o mundo todo desde então.

Os jogos de cartas são as distrações mais populares do mundo, pois além do caráter de entretenimento, o baralho possui uma dimensão mágica. São muitos os jogos de cartas e as regras que os definem são bastante complexas.

Devido à diversidade de combinação de naipes, números e figuras, a possibilidade de criação de jogos é ilimitada. Muitos se parecem e formam verdadeiras famílias com grupos, subgrupos e variantes. Um deles, o Bridget, transformou-se em verdadeiro esporte e alcançou organização internacional. Muito apreciados também são o pôquer, originário dos Estados Unidos, e a canastra. O Pif-paf, muito popular em todo o Brasil é invenção brasileira.

### **1.3.3 JOGOS DE RPG**

A sigla abrevia a expressão Role Playing Games, que quer dizer "jogos de interpretação de papéis". O gênero foi criado nos Estados Unidos, no início da década de 70, pelos estudantes de história Gary Gygax e Dave Arneson, e inaugurado pelo jogo Dungeons & Dragons (Catacumbas & Dragões). Em sua primeira versão, a caixa continha apenas três livretos, nos quais um conjunto de regras definia um universo medieval fictício, inspirado nas velhas histórias de cavaleiros andantes, e um grupo de personagens, a serem interpretados pelos jogadores.

A mesma fórmula, variando os cenários, logo proliferou em centenas de títulos protagonizados por seres mitológicos, super-heróis, feiticeiros, robôs, espiões, piratas e todo tipo de aventureiro. Ao contrário dos jogos tradicionais, que obedecem a uma seqüência de tarefas, recompensas e punições predefinidas, um mesmo RPG desenvolve naturalmente roteiros diferentes e de duração imprevista, conforme a interação entre seus participantes.

Cada partida exige, no mínimo, duas pessoas, mas não há um limite. O ideal, segundo os entusiastas, são seis participantes: um mestre, que conduz o jogo, mais cinco jogadores.

Há estudiosos que acreditam em efeitos benéficos além do entretenimento puro e simples, como o psicólogo Alfeu Marcatto, de São Paulo, que pesquisa a aplicação do RPG na pré-escola e argumenta que como os jogadores são co-autores da história, o jogo estimula a criatividade, a participação em grupo, a troca de idéias e a amizade.

### **1.3.4 JOGOS DE TABULEIROS**

Registros históricos apontam que escavações arqueológicas encontraram diversos jogos que datam de séculos antes de Cristo. Há registros de que os antigos Egípcios jogavam “Senet”, um jogo datado de 3.400 anos, trata-se de um jogo parecido com o “gamão” e com “jogos de corrida” que possuía dados, tabuleiro e peças. Na China foi criado o jogo Go (Wei-qi na forma chinesa original), provavelmente durante o lendário império de Yao (2337-2258 a.C), mas a referência escrita mais velha é do quarto século antes de Cristo, no anual histórico de Zuo Zhuan relatando os eventos de 587 a.C. O jogo Go não é só um dos mais antigos jogos de tabuleiros encontrados como manteve suas regras por mais tempo que qualquer outro jogo de tabuleiro. Depois da revolução industrial, os jogos de tabuleiro foram se difundindo, com a possibilidade de comércio e produção em massa, e boa parte dos jogos conhecidos hoje datam dessa época.

Normalmente os jogos de tabuleiros são jogados por duas pessoas, mas existem algumas que admitem até seis pessoas como as damas chinesas, por exemplo. No Brasil, segundo Chiaretti (2004), os índios jogavam o Jogo da Onça, provavelmente criado pelos incas. Esse jogo foi encontrado entre os Bororos, no Mato Grosso, onde é conhecido como Adugo, bem como entre os Manchineri, no Acre, e os Guaranis, em São Paulo. Trata-se de um jogo de estratégia. O tabuleiro é riscado no chão. Uma pedra representa a onça e 14 outras representam os cachorros. O objetivo dos cachorros é imobilizar a onça e o objetivo da onça é comer 5 cachorros. Jogos parecidos a este são encontrados entre outras civilizações, como os Incas (Puma e Carneiros), Índia (Tigre e Cabras) e China (Senhor Feudal e Camponês).

Os jogos de tabuleiros mais comuns no Brasil são: Damas, Gamão, Go, Jogo do Moinho (Trilha), Ludo, Monopólio (Banco Imobiliário), War, Xadrez e Xadrez Chinês.

### 1.3.5 JOGOS TRADICIONAIS

Conforme Friedman (1995) os jogos tradicionais são aqueles que aconteciam na rua, no parque, na praça, dentro de casa ou no recreio da escola. A autora relaciona os principais, dentre eles: cabra-cega, policial e ladrão, queimada, estátua, ludo, pingue-pongue, plantar bananeira, jogo do barbante, ovo na colher, duro ou mole, mão na mula, ioiô, taco, futebol de botão, bola ao cesto, loto, brincadeira de roda, cavalos e cavaleiros, sela corrente, caminho de Jerusalém, par ou ímpar, coelhinho sai da toca, caça ao tesouro, brincar de: casinha, mamãe, comadre, escolinha, médico, polícia, vendeiro, banqueiro, costurar, brincar com soldadinhos de chumbo, usar ferramentas, jogo de bolinhas, pular corda, amarelinha, entre outros.

O Jogo Tradicional é memória, mas é também presente: se observarmos em detalhe o jogo da criança de hoje em comparação aos jogos infantis do começo do século, constataremos que existem, obviamente, grandes diferenças. A televisão e a tecnologia dos brinquedos modernos mudaram, sem dúvida, a brincadeira infantil. A falta de espaço e de segurança nas ruas também modificou algumas brincadeiras.



## **CAPÍTULO 2 – JOGOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO**

### **2.1 BREVE HISTÓRICO DOS JOGOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO**

De acordo com a análise histórica apresentada no capítulo 1 a origem dos jogos é desconhecida, sabe-se apenas que os mesmos foram conservados de geração em geração pela transmissão oral.

O jogo como um recurso didático pedagógico é respaldado por muitos pesquisadores e/ou pedagogos que reconheceram a sua importância no processo de ensino/aprendizagem, entre eles, Comênio, Rousseau, Pestalozzi, Dewey, Claparède, Maria Montessori, Jean Piaget, Vygotsky, Wallon, Freinet e Paulo Freire.

Kishimoto (1998) cita dois trabalhos que apontam a história dos jogos educativos, Rabecq-Maillard (1969) que mostra o surgimento dos jogos pedagógicos na história ocidental a partir do século XVI, porém os primeiros estudos situam-se na Grécia e Roma antigas. Platão, em *Les Lois* (1948) afirma a importância do aprender brincando, se opondo à utilização da violência e da repressão.

Segundo Aguiar (1998) Platão ensinava matemática às crianças em forma de jogo e preconizava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados por jogos educativos. Froebel foi o primeiro pedagogo a incluir o jogo no sistema educativo, pois acreditava que assim a personalidade da criança é aperfeiçoada e enriquecida e que o professor tem a função de proporcionar situações e materiais.

Friedmann (1996) destaca que a partir do início da década de 50 o jogo é visto como uma atividade que pode ser expressiva ou geradora de habilidades cognitivas. A teoria de Piaget tem destaque, uma vez que possibilita compreender a relação do jogo com a aprendizagem.

Neto (1999) informa que desde a década de sessenta educadores e investigadores têm-se dedicado mais aos fatores que influenciam o desenvolvimento da criança por meio do trabalho com jogo. Recentemente observa-se o aprofundamento em relação aos estudos referentes às particularidades do material pedagógico, como o jogo e a sua influência, sobre o comportamento lúdico das crianças de diferentes idades.

O crescente interesse pelo jogo e sua valorização chegam ao Brasil na década de oitenta, com a chegada das brinquedotecas, a criação de associações, a multiplicação de

congressos, o aumento da produção científica sobre o tema e o interesse crescente dos empresários em aumentar seu faturamento, investindo em novos produtos.

A importância do jogo na educação é destacada principalmente nos momentos de crítica e reformulação da educação, quando são lembrados como opções interessantes para a solução dos problemas da prática pedagógica. Geralmente, em períodos de discussões, de inquietações políticas e crises econômicas, aumentam as pesquisas e os estudos em torno dos jogos.

Porém como alerta Kishimoto (2011) a especialização excessiva dos ‘brinquedos educativos’, dirigidos ao ensino de conteúdos específicos, está retirando o jogo de sua área natural e eliminando o prazer, a alegria e a gratuidade, ingredientes indispensáveis à conduta lúdica.

## **2.2 CONSIDERAÇÕES DO RCNEI ACERCA DO RECURSO AOS JOGOS**

Segundo o RCNEI (1998) o jogo tornou-se objeto de interesse de psicólogos, educadores e pesquisadores devido a sua importância para a criança e a idéia de que é uma prática que promove o desenvolvimento infantil e a construção de conhecimentos.

Os momentos de jogo e brincadeira devem ser atividades permanentes nas quais as crianças entrarão em contato com temas relacionados ao mundo social e natural. O jogo é uma estratégia didática quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto a fim de proporcionar momentos lúdicos de aprendizagem. É necessário haver uma intenção, ou seja, um objetivo pedagógico, portanto é necessário planejamento e previsão de etapas por parte do professor, a fim de alcançar objetivos predeterminados.

Os jogos simbólicos, os jogos de exercícios e os jogos de regras, propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio de atividade lúdica. Cabe ao adulto, na figura do professor, ajudar a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. O desenvolvimento da criança acontece através da brincadeira. Ela precisa ter prazer e alegria para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio entre ela e o mundo.

Criança, brincadeira e jogo são indissociáveis, no entanto é necessário esclarecer que há diferenças entre jogo e brincadeira. Existe uma linha muito tênue para diferenciá-los. Autores como Friedmann (1996) e Vygotsky (1991), entre outros, utilizam ambas as palavras para designar o mesmo comportamento, a atividade lúdica. Brougère (1997) afirma que a

brincadeira é simbólica e o jogo funcional, ou seja, enquanto a brincadeira tem como principal característica a liberdade e tem um fim em si mesmo, no jogo há a presença de um objetivo final, a vitória. Este objetivo final faz com que haja necessidade do aparecimento de regras pré-estabelecidas. Portanto, o jogo é caracterizado por possuir regras explícitas e pré-estabelecidas com fim lúdico, no entanto se for apenas uma atividade pode ser sinônimo de brincadeira.

O RCNEI (1998) propõe uma distinção entre jogo e brincadeira:

“É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas áreas do conhecimento. Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e sem objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente aqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor não se esqueça que as crianças não estarão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão.” (RCNEI, 1998, p. 29).

## **2.3 TIPOS DE JOGOS INDICADOS PELO DOCUMENTO CURRICULAR RCNEI**

Embora não seja explicitado, o RCNEI (1998) propõe a divisão dos jogos em três categorias que os classifica a partir da evolução das estruturas mentais de acordo com as etapas do desenvolvimento, usando, provavelmente, as idéias de Piaget.

### **2.3.1 JOGOS DE EXERCÍCIOS**

Os jogos de exercícios consistem em repetição de gestos e movimentos simples, tais como, agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, pular, correr, etc. Alguns jogos e brincadeiras de parque ou quintal, envolvendo o reconhecimento do próprio corpo, o do outro e a imitação, podem se tornar atividades de rotina. Bons exemplos são “Siga o Mestre” e “Seu Lobo”, porque propõem a percepção e identificação de partes do corpo e a imitação de movimentos.

As maneiras de andar, correr, arremessar, são movimentos cujos significados têm sido construídos em função das diferentes necessidades, interesses e possibilidades corporais humanas presentes nas diferentes culturas em diversas épocas da história. Esses movimentos incorporam-se aos comportamentos dos homens, constituindo-se assim numa cultura corporal. Portanto, diferentes manifestações dessa linguagem foram surgindo, como a dança, o jogo, as

brincadeiras, as práticas esportivas etc., nas quais se faz uso de diferentes gestos, posturas e expressões corporais com intencionalidade.

Ao brincar, jogar, imitar e criar ritmos e movimentos, as crianças também se apropriam do repertório da cultura corporal na qual estão inseridas.

O movimento para a criança pequena significa muito mais do que mexer partes do corpo ou deslocar-se no espaço. A criança se expressa e se comunica por meio dos gestos e das mímicas faciais e interage utilizando fortemente o apoio do corpo. O ato motor faz-se presente em suas funções expressiva, instrumental ou de sustentação às posturas e aos gestos.

Segundo o RCNEI (1998, p. 24): “É grande o volume de jogos e brincadeiras encontradas nas diversas culturas que envolvem complexas seqüências motoras para serem reproduzidas, propiciando conquistas no plano da coordenação e precisão do movimento.”

### **2.3.2 JOGOS SIMBÓLICOS**

Os jogos simbólicos ou jogos de faz-de-conta possibilitam à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos, medos e angustias, aliviando tensões e frustrações.

Segundo o RCNEI (1998) cabe ao professor organizar situações de interação em que diversos objetos possam ser utilizados para que a criança possa se fantasiar, se esconder e aparecer, imitar ou representar diferentes pessoas, personagens ou animais, reproduzir ambientes como a casa, o trem, etc.

A criação de ambientes para brincar dentro ou fora da sala possibilita a ampliação contextualizada do universo discursivo, trazendo para o cotidiano da escola novas formas de interação com a linguagem. Esse espaço pode conter diferentes caixas previamente organizadas pelo professor para incrementar o jogo simbólico das crianças, nas quais tenham diversos materiais gráficos, próprios às diversas situações cotidianas que os ambientes do faz-de-conta reproduzem, como embalagens diversas, livros de receitas, telefones, blocos para escrever, talões com impressos diversos etc. O espelho também pode ser um recurso interessante uma vez que é necessário para a construção e afirmação da imagem corporal e também em brincadeiras nas quais meninos e meninas poderão se fantasiar, assumir papéis, se olharem. Nesse sentido, um conjunto de maquiagem, fantasias diversas, roupas velhas de adultos, sapatos, bijuterias e acessórios são ótimos materiais para o faz-de-conta. Com eles, e diante do espelho, a criança consegue perceber que sua imagem muda, sem que modifique a sua pessoa.

O brincar de faz-de-conta possibilita que as crianças reflitam sobre o mundo. Ao brincar, as crianças podem reconstruir elementos do mundo que as cerca com novos significados, tecer novas relações, desvincular-se dos significados imediatamente perceptíveis e materiais para atribuir-lhes novas significações, imprimir-lhes suas idéias e os conhecimentos que têm sobre si mesmas, sobre as outras pessoas, sobre o mundo adulto, sobre lugares distantes ou conhecidos.

O RCNEI (1998, p. 33) afirma que: “O faz-de-conta é momento privilegiado de interação entre as crianças. Por isso a importância de ter espaço assegurado na rotina ao longo de toda a Educação Infantil.”

### **2.3.3 JOGOS DE REGRAS**

Os jogos de regras têm como principal característica a existência de um conjunto de leis impostas, ou seja, as regras. Os primeiros jogos de regras são valiosos para o desenvolvimento de capacidades corporais, de equilíbrio e de coordenação, mas trazem também a oportunidade das primeiras situações competitivas e cabe ao professor a mediação dos conflitos para o desenvolvimento de uma competição de forma saudável.

Algumas brincadeiras tradicionais podem contribuir para a qualidade das experiências motoras e posturais das crianças, como, por exemplo, a brincadeira de estátua cuja regra principal é a de que as crianças fiquem paradas como estátua a um sinal, promovendo a manutenção do tônus muscular durante algum tempo.

À medida que crescem, as crianças conquistam maior autonomia e conseguem levar adiante, por um tempo maior, ações que tenham uma finalidade, entre elas atividades e jogos. As crianças conseguem formular questões mais elaboradas, aprendem a trabalhar diante de um problema, desenvolvem estratégias, criam ou mudam regra de jogos, revisam o que fizeram e discutem entre pares as diferentes propostas.

O RCNEI (1998) afirma que os jogos de regras devem estar entre as atividades permanentes no cotidiano escolar:

“A oferta permanente de atividades diversificadas em um mesmo tempo e espaço é uma oportunidade de propiciar a escolha pelas crianças. Organizar, todos os dias, diferentes atividades, tais como cantos para desenhar, para ouvir música, para pintar, para olhar livros, para modelar, para jogos de regras etc., auxilia o desenvolvimento da autonomia.” (RCNEI, 1998, pg.34)

## **CAPÍTULO 3 – DESAFIOS E POSSIBILIDADES**

### **3.1 DESAFIOS**

Foram apresentadas várias razões para utilizar os jogos como recurso didático. Porque ainda é um recurso tão pouco utilizado no cotidiano escolar? A fim de responder esta questão serão apresentadas algumas possíveis razões, dentre elas, a dificuldade de diferenciar jogos de brincadeiras, a preparação dos jogos para utilização nas aulas e a necessidade de manter o equilíbrio entre jogo e aprendizagem, mantendo assim ludicidade e a finalidade didático-pedagógica dos jogos.

#### **3.1.1 DIFERENCIAR JOGO DE BRINCADEIRA**

Como já foi citado no capítulo 2, a discriminação dos termos “jogos” e “brincadeira” nem sempre é clara, depende do contexto social, da cultura e da época. Se propor às crianças “Vamos brincar?” ou “Vamos jogar?”, certamente surtirá o mesmo efeito, afinal, são duas palavras que representam uma atividade lúdica. Até mesmo os professores têm dificuldade em distinguir uma da outra.

A ambigüidade entre os termos se confirma com o uso que as pessoas fazem dela. Normalmente quando nos referimos ao jogo vem à cabeça pessoas jogando xadrez, damas, futebol, dominó, entre outros. Porém nem todos têm esta mesma visão, vai depender da sua história de vida, do seu contexto social.

A variedade de fenômenos que podem ser considerados como jogo, mostra a complexidade da tarefa de defini-los, como citado anteriormente, é necessário levar em conta o contexto social, a cultura e a época. No caso do Brasil, Friedman (1996) sugere definir brincadeira como a ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada, já o jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras.

Para Kishimoto (1994) o brinquedo é definido como objeto, que tem função de dar suporte à brincadeira. A brincadeira pode ser definida como a descrição de uma conduta estruturada que contém regras e jogo infantil para designar tanto o objeto como as regras do jogo da criança (brinquedo e brincadeira).

Ao utilizarmos estes conceitos é possível distinguir os termos de forma completa. O jogo é uma ação lúdica, uma vez que estão presentes regras que o norteiam, envolve situações estruturadas pelo próprio material (brinquedo), por exemplo, ao jogar dominó ou xadrez, eles mesmos possuem uma estrutura regida por regras que os define. Já o brinquedo pode ser utilizado de diferentes maneiras pela criança, ao contrário do jogo, não possui regras, a criança brinca livremente.

### **3.1.2 PREPARAÇÃO PARA A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS**

Como já citado anteriormente, na sala de aula o jogo não pode ser visto apenas como divertimento e brincadeira para gastar energia, uma vez que contribui para o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral do ser humano. Através do jogo, a criança forma conceitos, seleciona idéias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o seu crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando. Segundo Piaget (1994), a participação da criança em jogos de grupo contribui para uma conquista cognitiva, emocional, moral e social e um estímulo para o desenvolvimento do seu raciocínio lógico.

Sabemos também que uma aula mais dinâmica e elaborada requer mais trabalho por parte do professor e o retorno pode ser bastante significativo, de qualidade e gratificante quando o professor se dispõe a criar novas maneiras de ensinar.

Infelizmente, estudo e brincadeira ainda ocupam momentos distintos na vida das nossas crianças. O recreio foi feito para brincar e a sala de aula para estudar. Dessa forma, o lúdico perde seus referenciais e seu real significado, acompanhando, as exigências de um currículo a ser cumprido. Mesmo na Educação Infantil, onde o brincar deveria ser regra, são raros os momentos lúdicos. Sobretudo o jogo, por possuir regras, se faz necessário que o professor esteja presente a fim de fazer intervenções, ao contrário da brincadeira, onde as crianças brincam livremente e o professor fica livre para seus afazeres extraclasse.

Existem alguns cuidados que os educadores devem ter antes de iniciar o trabalho com jogos, são eles:

- É necessário que o professor experimente os jogos antes de apresentá-lo a sala, a fim de verificar se todas as peças estão corretas e se os objetivos traçados serão contemplados através daquele jogo;
- Antes de iniciar o jogo o professor deve falar sobre os conteúdos que estão presentes no jogo;

- Apresentar as regras e ter certeza que todos as compreenderam, pois se a criança não entende as regras o jogo deixa de ser interessante;
- Antes do jogo o professor deve propor atividades que tenham relação com o conteúdo do jogo, mas não podemos saturar as crianças com atividades, pois elas não devem acreditar que estão jogando somente para aprender, este deve ser um momento lúdico de aprendizado;
- Definir pontuação para os jogos, o fato de não querer perder faz com que elas possam se esforçar mais para aprender.

Como podemos perceber, o trabalho com jogos requer por parte do professor uma preparação maior, o que normalmente o desmotiva para utilizá-lo como recurso pedagógico. Porém quando o professor conhece o assunto e sabe dos benefícios que poderá alcançar através do trabalho com jogos, todas essas orientações viram rotina e o motiva cada vez mais a criar e recriar jogos.

### **3.1.3 MANTER A LUDICIDADE DO JOGO**

Em qualquer cultura, época e classe social, os jogos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem. O jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo. Portanto, com os jogos a criança entra em contato com o mundo, dá asas a sua imaginação.

Huizinga (2000) analisa os jogos que a criança realiza, apontando algumas características: o prazer, o caráter não sério, a liberdade, a separação dos fenômenos do cotidiano, as regras, o caráter fictício ou representativo e sua limitação no tempo e no espaço. Huizinga esclarece, que a pouca seriedade, a que se refere está mais relacionada ao cômico, ao riso, que acompanha na maioria das vezes, o ato lúdico e se contrapõe ao trabalho, considerado atividade séria. A brincadeira para a criança não representa o mesmo que o jogo e o divertimento para o adulto. Brincar não é ficar sem fazer nada, como acreditam alguns adultos, é necessário estar atento a esse caráter sério do ato de brincar, pois, esse é o seu trabalho. É através da atividade lúdica que ela desenvolve potencialidades, descobrem papéis sociais, limites, experimenta novas habilidades, forma um novo conceito de si mesma, aprende a viver e avança para novas etapas de domínio do mundo que a cerca, e o jogo colabora muito em todos estes aspectos.



O jogo na escola não tem apenas a função de divertimento, mas é também educativo, segundo Kishimoto (1994) o objetivo do jogo como recurso didático-pedagógico é o equilíbrio das funções lúdicas e educativas. Caso esse equilíbrio não aconteça provoca duas situações: apenas o jogo sem o aprendizado ou quando predomina a função lúdica ou resta apenas ensino quando a função educativa predomina. Manter esse equilíbrio é algo muito difícil e requer atenção por parte do professor, que deve ter uma posição ativa durante o jogo, tanto de observação quanto de intervenção quando necessário.

### 3.2 POSSIBILIDADES

Muitas são as possibilidades para a utilização dos jogos como recurso didático em sala de aula. A fim de auxiliar o trabalho dos professores serão apresentadas algumas sugestões de jogos para a Educação Infantil. As sugestões foram extraídas do livro: Jogos, projetos e oficinas para Educação Infantil (2004). Foi escolhido esse livro, dentre tantos outros, pois os jogos selecionados pelos autores atendem as orientações do RCNEI e foram descritos em linguagem clara e objetiva, o que facilita o trabalho do professor no planejamento das atividades.

#### 3.2.1 MATEMÁTICA

- **Descubra o intruso**



Figura 1. Jogo Descubra o intruso.

Fonte: [www.google.com](http://www.google.com)

O jogo além de trabalhar os conceitos pertence e não pertence, explora a memória, a reflexão, a lógica, a observação e o vocabulário.

**Material necessário:** objetos ou figuras em cartões que possam formar um conjunto, por exemplo, conjunto de frutas ou de animais, não se esqueça dos intrusos, objetos ou figuras que não fazem parte do conjunto.

**Como jogar:** Apresente um conjunto de três elementos (objetos ou figuras em cartões) entre os quais um é “intruso”. Diga às crianças que elas serão os detetives e deverão descobrir qual é o intruso e explicarem por que escolheram aquele elemento.

Continue o jogo com outros conjuntos de três figuras enquanto a turma mostrar interesse. Quando as crianças se acostumarem com a brincadeira aumente o número de elementos nos conjuntos.

- **O mestre mandou – com números ordinais**

Para fixação das noções de posição, organize as crianças sentadas em uma fila para um jogo que explora os números ordinais.

As crianças devem seguir só as instruções que forem precedidas pela frase “**O mestre mandou**”. O mestre poderá ser o professor ou outro elemento do grupo.

O mestre deverá perguntar: Vocês farão tudo o que o mestre mandar? Depois que as crianças responderem sim, faça as seguintes solicitações:



Figura 2. Jogo O mestre mandou.  
Fonte: <http://www.brasilfonoaudiologia.com.br>

- ✓ O primeiro da fila, dê um assobio;
- ✓ Quem está logo atrás do primeiro da fila, levante a mão;
- ✓ Quem está logo na frente do primeiro, fique de pé. (Nesse caso, nenhuma criança deverá responder a ordem);
- ✓ O último da fila diga um verso bem bonito;
- ✓ Quem está logo na frente do último, deve bater palmas;
- ✓ Quem está logo atrás do último da fila, levante a mão. (Nesse caso, nenhuma criança deverá responder a ordem);
- ✓ Fique em pé quem está entre a Maria e o Caio;

- ✓ Faça “tchau” quem está logo atrás de Juliana;
- ✓ Diga o nome completo quem está logo na frente do Marcelo.

O jogo deverá durar até que todas as crianças tenham realizado alguma tarefa e/ou enquanto mostrarem interesse.

- **Jogo de dominó**



Figura 3: Jogo de dominó

Fonte: <http://coisinhasdajack-coisinhasdajack.blogspot.com/2010/11/jogando-domino.html>

Uma atividade interessante nessa fase é a construção do dominó por grupos de 2 a 4 crianças. O dominó é um jogo formado por 28 peças que combinam de 0 a 6 pontinhos.

**Como jogar:** Cada criança, na sua vez, completa a sequência colocando a peça que tenha o mesmo número de pontinhos de uma das extremidades. O jogo termina quando um dos alunos termina de colocar todas as suas peças.

- **Dominó com 1 a mais ou 1 a menos.**

**Como jogar:** Cada criança, na sua vez, completa a sequência colocando a peça que tenha 1 pontinha a mais ou 1 pontinha a menos que uma das extremidades. Por exemplo, uma das extremidades tem 2 pontinhas e a outra 4 pontinhas. A criança pode completar com a peça 1 ou 3 pontinhas em uma das extremidades ou com uma peça de 3 ou 5 pontinhas em uma das extremidades. O jogo acaba quando uma das crianças termina de colocar todas as suas peças. Através desse jogo a criança começa a construir, informalmente, os conceitos de sucessor e antecessor.

### 3.2.2 LÍNGUA PORTUGUESA

- **Quem conta um conto aumenta um ponto**

É importante levar a criança a contar histórias. A narração oral o prepara para a produção de textos narrativos.



Figura 4: Jogo: Quem conta um conto aumenta um ponto.

Fonte: <http://www.csa.osa.org.br/ensinos/roda-de-conversa>

É importante levar a criança a contar histórias. A narração oral o prepara para a produção de textos narrativos.

**Como jogar:** Proponha a uma criança que comece a contar uma história, por exemplo, sobre um animal de estimação. Após um determinado tempo de narração, a criança que estiver contando pára e aponta outro colega para continuar. E assim por diante, cada uma inventa um trecho da história e depois escolhe outro colega para continuar. Peça a cada criança que faça um desenho sobre o trecho da história que contou. Depois, exponha os desenhos na ordem em que as crianças participaram do jogo e pergunte a eles se conseguem lembrar as partes da história que cada desenho está contando.

- **Vamos brincar de escutar**

A capacidade de escutar e distinguir sons são muito importantes no desenvolvimento da linguagem oral e escrita.

**Como jogar:** Proponha às crianças que sentem em roda, bem separados uns dos outros. Virem de costas e fiquem com os olhos fechados. O professor deverá dizer que irá se aproximar de um deles e o tocar. Aquele que for tocado deverá dizer: “O rato roeu a roupa do

rei de Roma”, depois será escolhido uma criança que tentará descobrir quem recitou o trava-língua.

Para algumas poderá ser difícil responder sem abrir os olhos. O professor deve evitar pedir a resposta para quem estiver olhando. Depois que as crianças tiverem se habituado ao jogo, o professor deve orientá-las a modificarem a voz para recitar a parlenda. Dessa forma os colegas terão mais dificuldades em descobrir quem falou. O jogo deve continuar enquanto as crianças demonstrarem interesse.

- **Dominó de figuras e palavras**



Figura 5. Jogo dominó de figuras e palavras.

Fonte: [http://nessinhatrace.blogspot.com/2009/05/atividades-para-criancas-de-3-4-anos\\_04.html](http://nessinhatrace.blogspot.com/2009/05/atividades-para-criancas-de-3-4-anos_04.html)

**Material necessário:** Jogo de dominó confeccionado junto com as crianças

Peça que tragam figuras recortadas de jornais e revistas ou então, que desenhem figuras para construir as peças do jogo de dominó. As peças devem ter uma imagem e uma palavra, conforme a figura acima.

**Como jogar:** Cada criança, na sua vez, completa a sequência colocando a peça que tenha o nome da figura ou a figura correspondente a palavra. O jogo termina quando um jogador colocar todas as suas peças.

### 3.3 NATUREZA E SOCIEDADE

- **Baú mágico**

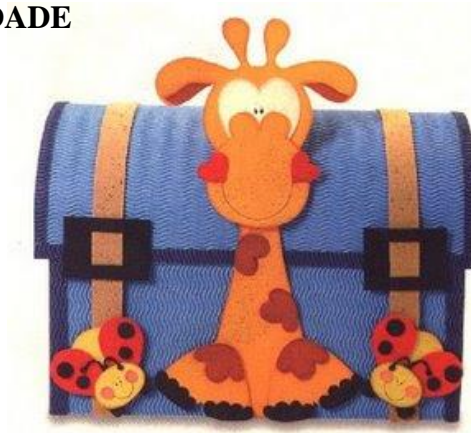


Figura 6. Jogo Baú Mágico.

Fonte: <http://rosemaireasantana.blogspot.com/2008/11/lindo-ba-feito-de-caixa-de-papelo.html>

**Material necessário:** Confeccione um baú de papelão. Dentro do baú – sem que os alunos vejam – coloque objetos variados que possam instigar a fantasia e criar suspense: boné, pião, livro infantil, chaveiro, etc.

**Como jogar:** Mostre para os alunos o baú. Diga que o baú é mágico porque ele guarda histórias. Só que o baú não conta as histórias. A gente é que deve ir tirando as coisas de dentro dele e ir imaginando as histórias que ele contaria.

Retire os objetos, um a um, vá questionando as crianças sobre o que foi retirado. Por exemplo, se começarmos pelo boné: “De quem será este boné?” “Será de um menino ou de uma menina?”.

Retire outro objeto e continue a montar a história. Nesta fase os jogos com histórias representam um forte elemento para despertar o gosto dos alunos pela leitura.

- **Descubra no que estou pensando**



Figura 7. Jogo Descubra no que estou pensando.

Fonte: <http://externatosaoCarlos.com.br>

Proponha aos alunos que descubram o nome do animal, objeto, profissão, utensílio doméstico, etc. no qual você está pensando. Supondo que a brincadeira seja com um animal, peça aos alunos que perguntem sobre as características do animal. “Ele tem pelos?”. “É um animal grande?”.

As perguntas devem ser respondidas apenas com “sim” ou “não”. Quando os alunos acharem que já sabem a resposta peça que desenhem o animal.

Neste capítulo foram apresentadas apenas algumas sugestões de jogos que podem ser utilizados como recurso didático. Cabe ao professor a pesquisa, a preparação e a adaptação dos jogos às suas necessidades e possibilidades.

## CONCLUSÃO

Os jogos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, onde a realidade e o faz-de-conta se confundem. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-estima.

Os profissionais da Educação Infantil precisam se conscientizar que os jogos são um excelente recurso didático para o desenvolvimento de diversas habilidades, além de proporcionar divertimento, rompendo assim com a costumeira rigidez escolar.

As crianças se sentem mais motivadas durante o jogo, com isso superam obstáculos e atuam mentalmente, além de promover uma maior interação entre os colegas, desenvolvendo assim a cooperação, o respeito mútuo, a solidariedade e o respeito às regras.

Esta pesquisa esclarece a importância dos jogos no desenvolvimento infantil, aponta algumas fragilidades e potencialidades dos jogos enquanto recurso de ensino e observação da aprendizagem, também sugere alguns jogos que facilitam a abordagem de conteúdos das principais áreas de conhecimento com a finalidade de elucidar as argumentações apresentadas.

É necessário de uma vez por todas que o educador enfrente os desafios e inclua os jogos em sua rotina de trabalho, uma vez que é um facilitador da aprendizagem. Para tanto, tivemos por finalidade maior, sensibilizar o educador quanto a importância do uso dos jogos como recurso didático, visto que é um assunto amplo e impossível de ser contemplado em um único trabalho de pesquisa.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ÁRIES, P. *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1981.
- AGUIAR, J.S. *Educação Inclusiva: Jogos para o ensino de conceitos*. Campinas: Papirus, 1998.
- BRASIL. RCNEI – *Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil* – Brasil, 1998.
- BROUGÈRE, G. *Jogo e a Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- BROUGÈRE, G. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 1997.
- CENTURIÓN, M. et al. *Jogos, Projetos e Oficinas para Educação Infantil*. São Paulo: FTD, 2004.
- CHIARETTI, D. *Em busca da diversão perdida*. 2004. Disponível: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u983.shtml>. Acesso em: 29 jul. 2011.
- ELKONIN, D. B. *Psicologia do jogo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- FRIEDMANN, A. *Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Ed. Moderna, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Jogos Tradicionais*. 1995. Disponível em: [http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_07\\_p054-061\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p054-061_c.pdf). Acesso: 29 Jul. 2011.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. São Paulo: Cortez, 1998.
- \_\_\_\_\_. *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis: Vozes, 1997.
- \_\_\_\_\_. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1994.
- \_\_\_\_\_. *O brinquedo na educação: considerações históricas*. Disponível: [http://www.cmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_07\\_p039-045\\_c.pdf](http://www.cmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p039-045_c.pdf). Acesso em: 1 mar. 2011.
- LOVATTO, D. L.; GALATTI, L. R. *Pedagogia de esporte e jogos esportivos coletivos: das teorias gerais para a iniciação esportiva em basquetebol*. Disponível: [www.unicamp.br/unicamp/biblioteca/serviços](http://www.unicamp.br/unicamp/biblioteca/serviços). Acesso: 14.mar.2011.
- NETO, C. A. F. *Motricidade e Jogo na Infância*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Sprint, 1999.
- PESTANA, F. B. *Dicionário completo da língua portuguesa: Folha da Tarde*. São Paulo: Melhoramentos, 1994.

PIAGET, J. *O juízo moral na criança*. SP: Summus, 1994.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

EFE. *Arqueólogos descobrem jogo de mesa egípcio de 3.400 anos*. 2006. Disponível: [http://noticias.terra.com.br/ciencia/interna/0,,OI950520-EI1728,00-arqueologos + descobrem+jogo+de+mesa+egipcio+de+anos.html#tab-photos](http://noticias.terra.com.br/ciencia/interna/0,,OI950520-EI1728,00-arqueologos+descobrem+jogo+de+mesa+egipcio+de+anos.html#tab-photos). Acesso em: 12 mar. 2011.

Revista Super Interessante. *O que são os jogos chamados RPG?*. Disponível: [http://super.abril.com.br/superarquivo/2002/conteudo\\_119925.shtml](http://super.abril.com.br/superarquivo/2002/conteudo_119925.shtml). Acesso em: 29 Jul. 2011.