

artigo

## Jogos em grupo para educação infantil

VANESSA PUGLIESE RICCETTI

*As crianças, desde cedo, participam de uma série de situações envolvendo números, relações entre quantidades e noções sobre espaço. Utilizando recursos próprios e recorrem a contagem e operações para resolver problemas cotidianos, também observam e atuam no espaço a seu redor.*

*Essa vivência favorece a elaboração de conhecimentos matemáticos.*

*(De acordo com os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil - RCNEI)*



*"Fazer matemática é expor idéias próprias, escutar as dos outros, formular e comunicar procedimentos de solução de problemas, confrontar, argumentar e procurar validar seu ponto de vista, antecipar resultados de experiências não realizadas, aceitar erros, buscar dados que faltam para resolver problemas, entre outras coisas."*

Dessa forma as crianças poderão agir como produtoras de seu conhecimento, tomando decisões, sendo capazes de pensar por conta própria e resolver problemas. Com isso, a Matemática contribui para a formação de cidadãos autônomos.

Nessa perspectiva, a educação infantil pode ajudar a criança a organizar melhor as suas informações e estratégias e também proporcionar condições para a aquisição de novos conhecimentos matemáticos.

Historicamente configurou-se que toda essa aprendizagem dos conteúdos matemáticos ocorre, na educação infantil, por meio de jogos e brincadeiras. Cabe lembrar, entretanto, que embora a natureza do jogo propicie também um trabalho com noções matemáticas, seu uso pode

tornar-se uma estratégia didática quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto que visa a um objetivo, isto é, é necessário haver uma intencionalidade educativa que implica planejamento e previsão de etapas pelo professor, para alcançar objetivos predeterminados e extrair do jogo atividades que lhe são decorrentes.

Piaget propõe que os jogos podem ser estruturados, basicamente, segundo três formas de assimilação: exercício, símbolo ou regra.

Nos jogos de exercício, a forma de assimilação é funcional ou repetitiva tendo por conseqüência, para o desenvolvimento da criança a formação de hábitos. Estes tipos de jogos caracterizam a atividade lúdica da criança no período de desenvolvimento que Piaget denominou de sensorio-motor.

Os jogos simbólicos vêm depois dos jogos de exercício, caracterizam-se pelo seu valor analógico. Trata-se de repetir como conteúdo, o que a criança assimilou em seus jogos de exercício ou aplicar como forma de conteúdo, as formas dos esquemas de ação que assimilou em seus jogos de exercício.

Os jogos de regra têm como original e próprio, seu caráter coletivo. Os jogadores sempre dependem um do outro passando-nos uma idéia de assimilação recíproca pelo sentido de coletividade e de regularidade intencionalmente consentida ou buscada. Segundo Lino (1997 p. ??), "essa forma de jogo é muito importante porque atualiza, mas com um sentido simbólico e operatório, o jogo de significados que a criança conheceu no primeiro ano de vida".

Como podem os professores de crianças pequenas usar a teoria de Piaget em sala de aula?

Para tentar responder a esta pergunta vou me referir aos jogos de regra e em grupos em razão do amplo leque de procedimentos e dúvidas que este tipo de jogo gera nos professores.

Os jogos em grupo existem há muito tempo, mas o valor educacional atribuído a eles era muito mais limitado do que o que podemos ver numa perspectiva piagetiana, na qual os jogos em grupo estimulam o desenvolvimento de crianças de maneira ímpar.

Neste trabalho procurarei apresentar caminhos que auxiliem os professores de Educação Infantil a solucionar a pergunta feita antes que, infelizmente, ainda faz parte de nosso cotidiano escolar. Para isso apresentarei uma fundamentação teórica baseada em obras de Constance Kamii, Rheta Dee Vries, Lino De Macedo, Ana Lúcia S. Petty e Norimar C. Passos, focalizando o jogo de regras em todos os seus aspectos. Farei uma breve explanação do trabalho que realizei ao longo deste ano, tendo como base os jogos em grupo, com crianças na faixa etária de 4 e 5 anos de idade e finalizarei o presente estudo, concluindo que procuro relacionar a teoria estudada e apresentada, ao trabalho realizado em sala de aula com as crianças, demonstrando suas falhas e sucessos.

## Fundamentação Teórica

### 1. O que é jogo?

O jogo é um fenômeno cultural com múltiplas manifestações e significados, que variam conforme a época, a cultura e o contexto. O que

caracteriza uma situação de jogo é a iniciativa da criança, sua intenção e curiosidade.

Neste trabalho são focalizados os jogos nos quais “as crianças jogam juntas, de acordo com uma regra estabelecida que especifique: (1) algum clímax preestabelecido (ou uma série deles) a ser alcançado e (2) o que cada jogador deveria tentar fazer em papéis que são interdependentes, opostos e cooperativos”. (De Vries 1991, p.4)

Definindo jogos em grupo dessa maneira, excluem-se algumas atividades em grupo importantes que, freqüentemente, também são chamadas de jogos, porém nas quais não há um objetivo claro, específico, predeterminado a ser alcançado, que possa ser julgado um sucesso ou um fracasso tendo, então, a ausência da regra. Cito como exemplos: dançar e cantar em grupos, construções coletivas com blocos, jogos dramáticos.

## 2. Critérios para um bom jogo.

Um bom jogo deve:

- ser interessante e desafiador – para que isso ocorra, o valor do conteúdo do jogo deve ser considerado em relação ao estágio de desenvolvimento em que a criança se encontra, isso poderá ser inferido pelo professor por meio da “leitura” do comportamento infantil.

Tomando a perspectiva da criança, o professor poderá avaliar o grau de dificuldade e desafio que determinado jogo gerará e se este levará ou não à cooperação e desenvolvimento do raciocínio. Após pensar sob o ponto de vista da criança, o professor deverá considerar o ponto de vista teórico de cada jogo. Então, unindo teoria e

prática, poderá construir um trabalho mais profundo e equilibrado, com jogos relevantes para o desenvolvimento da criança.

É importante ressaltar que um bom jogo não é necessariamente aquele que a criança pode dominá-lo corretamente, mas que a criança possa jogar de uma maneira lógica e desafiadora para si e para seu grupo.

- permitir que a própria criança avalie seu desempenho
- Quando uma criança tenta obter um determinado resultado, ela está interessada no sucesso de sua ação. Por este motivo, o resultado deve ser claro para que ela consiga avaliar seu desempenho sem dúvidas, podendo julgar seus erros e exercitar sua inteligência na resolução de problemas.

Este critério encontra-se muito ligado ao primeiro, pois a criança pouco se interessa pelo que não é desafiador para ela.

- proporcionar a participação ativa de todos os jogadores durante todo o jogo – participação esta, referente à atividade mental e envolvimento “do ponto de vista da criança” que depende de seu nível de desenvolvimento. Para uma criança pequena, participação ativa, geralmente, significa atividade física, porque seu pensamento ainda não foi completamente diferenciado da ação.

A professora sempre deverá observar a participação e a reação das crianças durante o jogo, verificando se a criança está sendo mobilizada mentalmente.

O jogo deve proporcionar um contexto estimulador da atividade mental da criança e de sua capacidade de cooperação, seja ele jogado ou não de acordo com regras previamente determinadas.

## 3. Por que usar jogos em grupo na Educação Infantil?

Para explicar o motivo do uso de jogos em grupo na educação de crianças pequenas, concordo com Kamii e De Vries sobre a necessidade de relacioná-los aos objetivos mais amplos da Educação infantil. Objetivos estes conceituados pelas autoras, citadas anteriormente, com base na teoria de Piaget.

- Em relação aos adultos, é desejado que a criança desenvolva sua autonomia, por meio de relacionamentos seguros, nos quais o poder do adulto seja reduzido ao máximo.
- Em relação aos companheiros, é desejado que as crianças desenvolvam sua habilidade de descentrar e coordenar diferentes pontos de vista, cooperando com e, desta forma construir valores morais de maneira mais livre do que por meio da cooperação com os adultos.

“A lógica das crianças não poderia se desenvolver sem a interação social porque é nas situações interpessoais que a criança se sente obrigada a ser coerente” (Kamii 1991, p.25), porém, o ponto de vista de uma outra criança é mais similar à sua visão do que o de um adulto, privilegiando, assim, o desenvolvimento de sua autonomia moral.

- Em relação ao aprendizado, é desejado que as crianças tornem-se alertas, curiosas, críticas e confiantes em sua capacidade e

em suas idéias. Também que tenham iniciativa, elaborem idéias, perguntas e problemas e relacionem diversos fatos.

Uma das qualidades mais importantes para a construção do conhecimento é a confiança na própria capacidade de encontrar soluções e levantar suas próprias perguntas. Por isso, devemos encorajar as crianças a levantar problemas de seu interesse como forma de desencadear nosso trabalho.

#### 4. O valor dos jogos em grupo.

As crianças possuem uma forte e natural tendência de se envolver em jogos de grupo, pois estes constituem uma atividade humana espontânea e satisfatória.

*Piaget encontrou quatro estágios na maneira como as crianças jogavam:*

a) *Jogo motor e individual* – a criança joga sozinha, fazendo uma variedade de coisas que não podem ser chamadas de jogos. Esse jogo é tudo o que a inteligência da criança lhe permite fazer, pois na idade de 3 anos a criança não é cognitivamente capaz de sentir a necessidade de seguir uma regra.

b) *Jogo egocêntrico* (2 a 5 anos) – neste estágio, as crianças imitam seus colegas mais velhos, mas jogam sozinhas, muitas vezes, sem tentar ganhar.

Egocentrismo é diferente de egoísmo, pois refere-se à total inabilidade de ver outro ponto de vista.

As crianças de 3 a 4 anos de idade estão interessadas apenas no que “elas” fazem, não lhes ocorre comparar seu

desempenho com nenhuma outra. Para poder se interessar pela atuação dos outros e compará-la com a sua, a criança terá de se descentralizar e colocar-se no lugar dos outros jogadores, características que começam a surgir por volta dos 5 e 6 anos de idade quando também começam a comparar suas atuações, a coordenar as intenções dos diferentes jogadores e tentar vencer os adversários.

c) *Cooperação incipiente* (entre 7 e 8 anos de idade) – é caracterizada pelo fato de cada jogador tentar vencer. Surge a competição e as crianças precisam cooperar para chegar a um acordo sobre a elaboração das regras que governam a competição.

d) *Codificação de regras* (entre 11 e 12 anos).

Os jogos têm uma função especial às crianças pequenas, por serem uma nova forma de atividade, que não era possível antes. A habilidade crescente de jogar jogos em grupo é uma conquista cognitiva e social muito importante das crianças de 5 anos que deveria ser estimulada antes desta idade e aprofundada depois.

O objetivo do uso de jogos em grupo é estimular o desenvolvimento da autonomia e, não ensinar as crianças a jogá-los.

Os jogos em grupo devem ser usados em sala de aula para promover a habilidade das crianças de coordenar pontos de vista.

Por meio de jogos com regras, as crianças desenvolvem-se social, moral, cognitiva, política e emocionalmente.

Ao criar regras, a criança desenvolve uma atividade política que implica várias decisões e o

desenvolvimento da autoconfiança é essencial para o progresso emocional das crianças e influi em todas as áreas.

A responsabilidade de cumprir as regras e zelar pelo seu cumprimento encoraja o desenvolvimento da iniciativa, da mente alerta e da confiança em falar honestamente o que pensa.

O valor dos jogos em grupo depende da maneira como o professor intervém enquanto joga com as crianças. Se o objetivo for que as crianças joguem corretamente, o valor do jogo desaparecerá por completo. Se, pelo contrário, for usado para alcançar os três grandes objetivos da Educação Infantil, poderá contribuir para o desenvolvimento geral da criança.

#### 5. Os jogos e sua importância na escola.

Com relação à Matemática, os jogos de regras possibilitam à criança construir relações qualitativas ou lógicas, aprender a raciocinar e a questionar seus erros e acertos.

Com relação às Ciências Físicas e Naturais, os jogos de regras trabalham com hipóteses, sendo possível testar neles variações, controlar as condições favoráveis, observar o desenvolvimento da partida, medir os riscos, pesquisar, enfim, produzir conhecimento comparável ao produzido pelo método científico.

Já na área de línguas, pode-se comparar uma partida de jogo de regras a uma produção textual, pois em ambos é necessário interpretar para tomar decisões, conferir significações, atribuindo sentido aos diferentes momentos da partida, produzir uma sintaxe, e ordena, logicamente, as jogadas, etc.

Na escola, o jogo pode servir

como uma forma de aplicar a função instrumental escolar, que é imposta pelos adultos, porém de modo lógico, nítido e com sentido às crianças, pois por intermédio do jogo aprendem mais do que por meio de atividades em folhinhas xerocadas.

### 6. Os jogos em grupo e sua importância Psicopedagógica.

A socialização da criança é feita por intermédio de regras que representam o limite que regula as relações presentes entre as pessoas. Por meio dessa estrutura de jogo, a criança pode construir normas para suas brincadeiras e, assim, descobrir e conhecer o outro.

O futuro da criança envolve sua inserção no mundo do trabalho. Nessa inserção, o jogo de regras representa um papel crucial, por meio dele, a criança é colocada em contato com restrições, limites, possibilidades, enfim, com uma vida regularizada e harmônica. "Sem regra não há trabalho e sem trabalho não há regra" (Macedo, 1997, p. 149).

A psicopedagogia, que tem o jogo como um de seus instrumentos poderia ser definida como uma forma de tratamento que resgata, prepara ou aprofunda, no presente, as condições para o trabalho escolar da criança, promovendo competências importantes para seu trabalho profissional no futuro.

### 7. Princípios de ensino que se aplicam a todos os jogos.

Há dois princípios básicos de ensino que podem ser extraídos da teoria de Piaget.

- O jogo deve ser modificado para que fique em harmonia com a

maneira como a criança pequena pensa – a primeira pista que o professor deve seguir para adaptar as regras às crianças é, simplesmente, acompanhar a maneira como elas jogam e, a segunda maneira de se modificar o jogo, é introduzi-lo de modo não competitivo desde o início.

É importante modificar os jogos para torná-los mais significativos às crianças, mas isso não significa que as crianças não devam ser corrigidas, pelo contrário, é apropriado que as crianças sejam corrigidas, quando não têm familiaridade com o jogo ou quando estão distraídas.

O grande desafio do professor é o fato de a Educação Infantil abranger uma idade, em que as crianças modificam drasticamente sua maneira de jogar. Em crianças da mesma idade e até, muitas vezes, na mesma criança, encontram-se elementos competitivos e não-competitivos ao mesmo tempo. Uma criança pode jogar de modo diferente, de acordo com o grupo em que se encontra. Por isso se torna muito difícil à professora prever o que vai acontecer em cada jogo e julgar, qual a melhor decisão a tomar em cada momento. É necessário um bom preparo profissional.

- Reduzir o poder do adulto tanto quanto possível e encorajar a cooperação entre as crianças - a melhor maneira de isso acontecer é fazer o professor ser um jogador também, submetendo-se às mesmas regras, como qualquer jogador.

Embora tenha sido falado que o poder do adulto deva ser reduzido, ele desempenha um papel muito importante para crianças de 4 a 5 anos,

o de organizar o jogo e tentar desenvolver nas crianças a habilidade de seguir as regras ou tentar estabelecer novas regras sem depender das professoras a todo momento. Desta forma, sua intervenção torna-se quase sempre necessária, porém, a professora deve utilizá-la de modo a maximizar as possibilidades de a criança desenvolver sua autonomia.

Nosso poder de adulto é tão natural e nossa concepção de aprendizagem tão inconsciente e forte que, muitas vezes, fazemos coisas autoritariamente, embora tenhamos as melhores das intenções.

Seguem algumas dicas práticas da maneira ideal de agir frente a algumas situações de jogo, de modo a auxiliar o desenvolvimento da autonomia de nossos alunos.

Com relação à condução do jogo, devemos intervir o mínimo possível, isto é, muita intervenção no começo e, nenhuma, quando as crianças forem capazes de jogar sozinhas.

Com relação à estimulação do pensamento da criança, podemos intervir fazendo perguntas certas nos momentos certos.

Devemos avaliar, se o jogo despertou interesse nas crianças e se as manteve mentalmente ativas.

Nunca obrigue uma criança a jogar, pois o valor do jogo perde-se, quando ele é imposto. O medo é uma das razões mais freqüentes, para que as crianças se recusem a jogar e a professora deve estar atenta a seus sentimentos para ajudá-las.

É normal que as crianças pequenas não sigam regras. O desenvolvimento é um processo lento, são necessárias muitas semanas ou meses de ensino paciente para se alcançarem os resultados desejados.

## 8. A competição.

A palavra competição é carregada de conotações negativas e os professores preocupam-se com o tipo de competição que causa rivalidades e sentimentos de fracasso e rejeição.

Em jogos, a competição é inevitável e o professor pode e deve lidar com ela de modo positivo ao invés de evitá-la.

A capacidade de comparar desempenhos e de competir em jogos geralmente começa a se manifestar entre os 5 e os 6 anos. Pesquisas demonstram que a habilidade de crianças mais novas competirem em jogos é algo que se desenvolve e não é um traço de personalidade.

Para Kamii, *“o dever do professor não é evitar jogos competitivos, mas guiar as crianças quanto a esse desenvolvimento, para que elas se tornem jogadoras justas e capazes de comandar a si próprias”* (1991, p. 281).

O aspecto competitivo dos jogos pode contribuir para o desenvolvimento da criança, porque requer elaboração e cumprimento de regras. Os jogos competitivos também motivam a criança a pensar de modo, particularmente, ativo, como pode ser visto nas estratégias elaboradas por elas.

O objetivo de superar o adversário fornece um ponto sobre o qual a criança é motivada a pensar seriamente.

Podemos delinear quatro princípios de ensino com respeito à competição nos jogos em grupo:

**1** – Lidar com a vitória de forma natural – Ao contrário de glorificar a vitória, é melhor, desde o início, minimizar a importância de ganhar, concordando com a criança que disse

que ganhou e prosseguir a atividade. É aconselhável adotar a filosofia de que é melhor jogar para se divertir do que jogar para ganhar.

**2** – Deixar claro que perder também faz parte do jogo – desta maneira as crianças pequenas podem aprender a lidar com a frustração da derrota.

**3** – Permitir que as crianças evitem a competição se, assim, elas o quiserem – isso em razão da dificuldade emocional que algumas têm de competir. O professor poderá perguntar ao grupo, antes do início do jogo, se ele quer jogar para ganhar ou somente jogar sem ganhadores.

**4** – Jogar jogos de sorte – assim, aquelas crianças, nos jogos em que a vitória depende de destreza, condicionamento físico ou habilidade de pensar têm tendência a perder com frequência, terão as mesmas chances de ganhar que os outros, pois a vitória dependerá basicamente de sorte.

Segundo Piaget, a competição nos jogos é parte de um desenvolvimento maior que vai do egocentrismo a uma habilidade cada vez maior em descentralizar e coordenar os pontos de vista. A melhor maneira de lidar, então, com a competição nos jogos é fazê-lo de forma natural em relação à vitória ou à derrota, até que as crianças tornem-se “prontas” para eles.

## Tipos de jogos em grupo.

Há uma série de jogos em grupo que podem ser usados com crianças

de Educação Infantil, entretanto, neste trabalho serão trabalhados apenas três: boliche, quilles e dominó.

### BOLICHE

*Como jogar:*

Dez garrafas são dispostas formando um v. Cada jogador joga uma bola, a partir de uma linha traçada para ver quem consegue derrubar mais garrafas.

Este é um jogo de alvo que, como os outros jogos de alvo, é bom para a estruturação do espaço, pois as crianças pensam sobre as relações espaciais quando tentam dirigir um objeto em direção a um objeto específico e, também, exige abstração reflexiva e coordenação perceptivo-motora.

Jogar boliche é uma experiência geral e básica, muito boa para crianças pequenas, pois baseadas nesta experiência, mais tarde, elas construirão conhecimentos mais avançados.

O boliche apresenta a vantagem adicional de oferecer uma oportunidade de registro dos pontos obtidos.

É um exemplo de atividade que “caminha sozinha”, sem muita intervenção do professor, pois cada criança fica totalmente absorvida em seguir suas próprias idéias para atingir o alvo.

### QUILLES

O jogo Quilles é considerado o precursor do boliche.

*Como jogar:*

Podem participar dois ou mais jogadores; para início da partida, deve-se dispor nove pinos, com a parte mais larga para cima, nos lugares indicados no tabuleiro. O lançamento da bola deve ser feito de fora do tabuleiro. Cada partida deve ter dez turnos e vence quem fizer o maior número de pontos.

É um jogo divertido que pode ser usado com crianças a partir de 3 ou 4 anos de idade, mas, claro que adaptando suas regras. No trabalho em sala de aula ou clínica, contribui para desenvolver aspectos relativos ao raciocínio lógico-matemático, à coordenação motora e à socialização.

O desafio proposto exige que as crianças estabeleçam comparações, relações matemáticas e espaço-temporais e cálculos matemáticos relacionados à contagem dos pontos.

Também proporciona a possibilidade de registro e o desenvolvimento do pensamento infantil na perspectiva do desenvolvimento motor. A ação de jogar possibilita o desenvolvimento de uma organização interna que favorece o equilíbrio físico e mental.

Se um aluno não estabelecer relações lógico-matemáticas com habilidade e segurança, não apresentará uma boa coordenação motora e nem aprenderá a conviver respeitosamente com o outro. Sua vida escolar estará, seriamente, comprometida, e este jogo poderá ser um dos instrumentos para mudar a situação ou preveni-la.

## DOMINÓ

É possível estabelecer uma analogia entre o dominó e os dados pois ambos têm gravados, em sua superfície, depressões que representam números.

*Como jogar:*

São 28 peças numeradas de 0 a 6, cada uma contém dois números.

Pode ser jogado em duas a quatro pessoas, individualmente ou em duplas.

Apresenta como objetivo ser o primeiro a colocar todas as peças na mesa ou ficar com menos pontos nas peças restantes.

Todas as peças são embaralhadas

e colocadas com a face numerada para baixo.

Cada jogador pega sete peças e as distribui de modo a que o adversário não as possa ver. O restante de peças fica em um canto para que sirva de compra.

Inicia o jogo o jogador que possuir a peça dupla com maior número de pontos, o próximo jogador coloca uma de suas peças na seqüência da primeira, com a condição de que esta contenha o mesmo número daquela.

Cada jogador só poderá colocar uma peça por vez. As peças são postas no sentido do comprimento, com exceção das duplas, que ficam na perpendicular em relação às outras.

A partida termina, quando algum participante ficar sem peças, ou quando ninguém mais puder colocar peças na mesa.

É recomendado que, antes de jogar este jogo propriamente dito com as crianças, seja feito todo um trabalho de exploração e conhecimento do material.

Primeiro, deve-se deixar as crianças explorarem livremente o material para, então, apresentar-lhes algumas situações-problema de conhecimento das peças por meio do manuseio. Depois pode-se propor atividades de organização das peças, jogos da memória, peças escondidas e caça-peças.

Esse jogo possibilita a realização de uma série de atividades que desenvolvem o raciocínio lógico e aritmético das crianças.

Quando este trabalho é desenvolvido em sala de aula, o professor deve ficar circulando pela classe, para depois sentar com cada grupo e conversar sobre a partida, já que o jogo não proporciona registro.

Podemos utilizar como forma de registro do dominó, algumas atividades

de introdução ao jogo e situações-problema que podem ser propostas a qualquer momento do processo. "Isso possibilita transformar o jogo em texto, ou seja, implica interpretar as informações nele contidas, fazendo dessa situação algo que, por correspondência, pode substituir o jogo, tornando-o passível de repetição." (MACEDO 1997, p. 111)

Apesar da simplicidade, este jogo não depende apenas da sorte é necessário utilizar-se de uma estratégia para vencê-lo. Estratégia esta que também depende de contagem de pontos e raciocínio lógico.

## Apresentação e Interpretação dos dados.

Neste capítulo irei relatar os três jogos apresentados no capítulo anterior e sua aplicação em uma sala de aula de crianças entre 4 e 5 anos de idade de uma escola de classe média alta da zona sul de São Paulo.

Observa-se que é importante ressaltar que esses jogos foram usados desde o início do ano de 2000 com as crianças em sala de aula e o material foi colhido no final do ano, mesmo assim, as diferenças na maneira de registrar e, conseqüentemente, de jogar podem ser percebidas.

## BOLICHE

Inicialmente, os materiais foram apresentados e as crianças questionadas a respeito do que sabiam sobre este jogo.

Em grupos, foi proposto para que jogassem da maneira que achavam que seria.

Então, jogamos de forma coletiva, apresentando as regras e cada criança

registrava seus resultados da forma que quisesse com giz no chão da sala de aula. Ao final do jogo, as crianças que desejaram, compararam seus pontos e alguns preferiram abster-se desta parte do jogo, o que foi respeitado.

Após esta fase, dividiu-se a classe em grupos pequenos e as crianças passaram a jogar sozinhas, algumas vezes, com a professora jogando junto e outras com a professora passando pelos grupos e observando a forma que jogavam e ouvindo seus comentários individuais. O registro dos pontos passou a ser individual, porém continuou livre.

Foram propostas uma série de situações problemas com discussão coletiva e manuseio do material, porém registro individual.

### QUILLES

Após um trabalho inicial com o boliche e denominado pelas crianças de “boliche de mesa”, o quilles foi utilizado.

Neste jogo, percebi uma maior competitividade entre as crianças, talvez por terem entrado em contato com a competitividade no jogo de boliche e não terem sentido rejeição do grupo ou frustração. Suponho que a competição foi trabalhada de forma tranqüila pelo professor e assimilada

da mesma forma pelos alunos como um todo.

Foram utilizadas as mesmas seqüências de apresentação, introdução e trabalho do jogo como o boliche. Mas, suas regras foram adaptadas para a faixa etária trabalhada. Cada partida passou a ser formada não mais por dez turnos, e sim, por apenas dois e, agora, ao final do ano, três turnos, isso em razão da contagem dos pontos e da possibilidade das crianças realizarem esta tarefa.

### DOMINÓ

A mesma seqüência dos outros jogos também foi usada, porém sem a parte do registro, já que este jogo não permite registros. Também por estar sendo utilizado com crianças na faixa etária de 4 a 5 anos, o jogo foi adaptado e não foi empregada a técnica de contagem de pontos restantes na mão como forma de determinar o vencedor. O objetivo do jogo foi apenas colocar todas as peças primeiro.

### Conclusão

Pode-se, então, citar que os jogos são propostos com o objetivo de coletar importantes informações sobre como o sujeito pensa para ir, simultaneamente, transformando o momento de jogo em um meio

favorável à criação de situações que apresentem problemas que devem ser solucionados. A idéia central do trabalho consiste em fazer com que o jogador tenha uma atuação o mais consciente e intencional possível.

Para as crianças pequenas, os jogos em grupo são uma nova forma de atividade que antes não era possível, por isso, exercem uma função especial. A habilidade de jogar jogos em grupo é uma conquista cognitiva e social muito importante das crianças de 5 anos de idade que deveria ser estimulada, antes desta idade e aprofundada depois.

Os jogos em grupo não são indispensáveis para o desenvolvimento da criança, pois elas podem confrontar idéias e tomar decisões em muitas outras situações do dia-a-dia. Mas, se os jogos são atividades tão prazerosas e interessantes, por que não os trazer para dentro da sala de aula e, assim, substituir as antigas atividades em folhas intermináveis que tornavam a aprendizagem um tédio?

Trazendo o jogo para dentro da sala de aula, estaremos tornando a educação mais compatível com o desenvolvimento natural das crianças, ou seja, contribuiremos, para que a aprendizagem escolar seja relevante para o desenvolvimento.

## Referencias Bibliográficas

Macedo, L. *Quatro cores, senha e dominó*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.

Macedo, L. *Aprender com jogos e situações-problema*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

Ministério da Educação e do Desporto. *Referencial Curricular Nacional para a*

*Educação Infantil – Conhecimento de Mundo, Vol 3*; Brasília, 1998.

Kamii, C e Devries, R. *O conhecimento físico na educação pré-escolar*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

Kamii, C e Devries, R. *Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de*

*Piaget*. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.

Kamii, C e Devries, R. *A criança e o número: Implicações educacionais da teoria de Piaget para a atuação junto a escolares de 4 a 6 anos*; 22ª ed. Campinas, SP: Papirus, 1996.