



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

ELIANE CRISTINA NEVES ABREU

**O LUGAR DOS JOGOS EM UMA SALA DE QUATRO ANOS
DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Salvador
2016

ELIANE CRISTINA NEVES ABREU

**O LUGAR DOS JOGOS EM UMA SALA DE QUATRO ANOS
DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada como requisito parcial para a conclusão do curso de Especialização em Docência da Educação Infantil, da Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia.

Orientação: Prof.^a Maria Cristina Ribas

Salvador
2016

ELIANE CRISTINA NEVES ABREU

**O LUGAR DOS JOGOS EM UMA SALA DE QUATRO ANOS
DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada como requisito parcial para a conclusão do curso de Especialização em Docência da Educação Infantil, da Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia.

Defendida em 18 de junho de 2016.

Banca Examinadora

Prof^a Maria Cristina Ribas - Orientadora _____
Universidade Federal da Bahia

Prof^a Esp. Luciene Freitas Mota _____
Universidade Federal da Bahia

“A educação é a arma mais poderosa que você pode
usar para mudar o mundo”.
(Nelson Mandela)

AGRADECIMENTOS

“Tudo é do pai, toda honra e toda glória é dele a vitória alcançada em minha vida”.

Meu Deus como é grande o meu amor por ti, sou grata por mais essa conquista e sei que ao sinal de qualquer desânimo sentia a tua mão me guiando e me fazendo seguir em frente.

Obrigada pela vida do meu amado esposo Ailton, pelo carinho, amor, companheirismo e pela dedicação e cuidado que teve com a nossa filha Alice todos os sábados enquanto estava no curso, que também vibra comigo a cada vitória alcançada. A eles meu amor e eterna gratidão.

Agradeço aos meus alunos que participaram da pesquisa e todos os dias tenho a oportunidade de aprender com eles.

A minha orientadora Cristina Ribas que com paciência e tranquilidade me guiou sabiamente para que essa pesquisa acontecesse.

Agradeço a todos pelo carinho e apoio.

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo analisar a construção do pensamento lógico-matemático através das práticas de jogos com criança do grupo 04 (quatro) da Educação Infantil. Nesse sentido, objetiva apresentar os tipos de jogos mais utilizados na minha sala de aula e destacar as ações manifestas do pensamento lógico matemático nessa faixa etária, considerando o uso dos jogos. Trata-se de uma pesquisa de inspiração etnográfica com intenção de compreender as ordens socioculturais em organização, constituída por sujeitos. A pesquisa se desenvolveu a luz da teoria de Piaget (1998) e estudos de Kishimoto (2011), e Friedmann (1996).

Os dados revelam que os usos de jogos na Educação Infantil devem ser utilizados como forma de contribuir para que a criança amplie sua concentração, atenção, agilidade, a coordenação motora, além de proporcionarem trocas, envolvimento em situações que patrocinam a socialização, a cooperação, o respeito mútuo favorecendo o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático. Com esse estudo desenvolvi uma consciência capaz de entender e refletir que os jogos na Educação Infantil são uma excelente estratégia de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos, Conhecimento Lógico-Matemático, Educação Infantil.

ABSTRACT

This study aims to analyze the construction of logical-mathematical thinking through the game practices with child in the group four (04) of early childhood education. In this sense, objectively present the most used types of games in my classroom and highlight the obvious mathematical logical thinking actions in this age group, considering the use of games. This is an ethnographic inspiration survey intended to understand the sociocultural orders in organizations composed of subjects. Research has developed light Piaget's theory (1998) and studies of Kishimoto (2011) and Friedmann (1996). The data reveal that the game uses in kindergarten should be used as a way to help the children expand their concentration, attention, agility, coordination, and provide exchanges, involvement in situations that sponsor socialization, cooperation, mutual respect favoring the development of logical-mathematical reasoning. With this study developed a consciousness able to understand and reflect the games in kindergarten are an excellent teaching and learning strategy.

Keywords: Games, Logical-Mathematical Knowledge, Early Childhood Education.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 ORIGEM DOS JOGOS.....	13
2.1 A EDUCAÇÃO INFANTIL E OS JOGOS.....	15
2.2 O USO DOS JOGOS EM UMA SALA DE QUATRO ANOS DE EDUCAÇÃO INFANTIL.....	18
2.3 TIPOS DE JOGOS	25
2.3.1 JOGO SIMBÓLICO	25
2.3.2 JOGO DE REGRAS	26
2.3.3 JOGOS TRADICIONAIS	27
3 O DESENVOLVIMENTO HUMANO NA CONCEPÇÃO DE PIAGET.....	28
3.1 OS ESTÁGIOS DO DESENVOLVIMENTO	29
3.2 ABSTRAÇÃO REFLEXIVA E EMPÍRICA	32
3.3 CONHECIMENTO LÓGICO MATEMÁTICO NA VISÃO PIAGETIANA.....	32
4 CAMINHOS DA PESQUISA	34
4.1 CAMPO EMPÍRICO - INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS PARA COLETA E ANÁLISE DOS DADOS	34
4.2 A PRÁTICA DOS JOGOS NO CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL	37
5 RESULTADOS E DISCUSSÕES	38
5.1 ORGANIZAÇÃO E ESTRUTURA DA PRÁTICA DE JOGOS	38
5.2 TRATAMENTO DOS DADOS.....	44
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
REFERÊNCIAS	51

1 INTRODUÇÃO

Na minha infância, prestes a ingressar na escola, ouvia meu pai comentar: "Minhas filhas vão para a escola, lá é o lugar onde se faz homens com sabedoria..." e com toda a sua sabedoria, apesar de pouco estudo, expressava sua concepção de que se a escola não fosse rígida no modo de ensinar jamais ensinaria os bons costumes aos alunos. Mas o que me levava a supor é que, o argumento mais forte e não explícito era o de proteger as filhas de um ambiente moralmente vulnerável à mulher. Meus pais não tinham boas condições econômicas, mas mostravam-se sempre dispostos a nos ajudar, pois enxergavam no estudo uma saída concreta para nossa realização pessoal e naturalmente ascensão na posição profissional.

Ingressei com 04 (quatro) anos de idade, na Creche Municipal Casinha Feliz, minha primeira professora foi a senhora Teresinha, "tia Tê", como todos a chamavam. Permaneci nessa instituição até a Alfabetização, graças a esta professora aprendi a escrever o meu nome, contar e até ler pequenas palavras ficando muito feliz com essa vitória.

Além dessas lembranças, durante a minha vida escolar não guardo boas recordações das minhas aulas de Matemática, a professora cobrava apenas o estudo da tabuada, como também a efetuação das quatro operações sempre dando o resultado esperado para determinado problemas que eram feitos em sala não permitindo que o aluno questionasse sobre as atividades, as respostas já estavam prontas. E a matemática sempre foi o "bicho papão" na minha vida. Quando fiz o curso de magistério decidi que não seria uma professora que iria colocar meu aluno para decorar a tabuada e sim aprender os conceitos matemáticos de forma contextualizada levando a refletir, posicionar e opinar a respeito.

Logo depois ingressei no curso de Pedagogia e diante do novo mundo acadêmico, surpreendi-me com a metodologia adotada pelos professores a qual não se restringia apenas ao ensino e à informação, mas também envolve propostas de participação em todo processo. A graduação foi significativa na minha formação, na medida em que me ofereceu subsídios para ampliação de conhecimentos no campo da educação e também me fez perceber que a sala de aula é um espaço de autoconhecimento, interações e aprendizado.

Construindo a minha trajetória profissional iniciei em um Centro de Educação Infantil em Salvador. No início, havia um sentimento de decepção, pois, as crianças da Educação Infantil só “brincavam”. Hoje, refletindo essa colocação, fui percebendo que tinha muito mais a aprender sobre o processo de aquisição do conhecimento e as teorias de desenvolvimento humano e que a escola é um espaço possível de ações comprometidas com a criatividade, com a cooperação, com a autonomia. Em decorrência das inquietações no que se refere as práticas metodológicas para o processo ensino aprendizagem e principalmente em melhorar e dinamizar a práxis pedagógica decidi voltar a estudar.

Desta forma, recordo-me como a alegria tomou conta de mim no dia em que recebi a notícia que tinha sido aprovada no curso de especialização em Docência na Educação Infantil da UFBA, foi a oportunidade que eu procurava para avançar cada vez mais na minha prática pedagógica. E, participar de uma especialização na Universidade Federal da Bahia, que é uma instituição de ensino superior pública, considerada a maior e mais influente universidade do estado da Bahia será uma experiência singular, pois sabemos que seu compromisso com a educação é comprovado.

No início do curso foi movida por muitas emoções por estar na UFBA. Vivenciar o IV Seminário de Pesquisa em Educação Infantil, ouvir, refletir, consolidar conceitos, ratificar e retificar conhecimentos foi um momento ímpar no favorecimento de novos aprendizados. E durante o seminário “Como se fosse brincadeira de roda”, nome escolhido para o primeiro seminário nos fez refletir sobre a nossa prática e que a educação acontece através do brincar, cuidar e saber ouvir as nossas crianças. O primeiro palestrante foi o professor Claudemir Belintane da USP que nos presenteou com as suas experiências: o professor abordou sobre a importância da construção da linguagem. Percebo que tanto a linguagem oral como a escrita é de grande relevância para a formação do sujeito, para a interação com as outras pessoas, na orientação das ações das crianças, na construção de muitos conhecimentos e no desenvolvimento do pensamento.

A educadora e terapeuta Josiêda Amorim na sua palestra abordou sobre a importância do afeto e cuidado com as crianças, o saber ouvir. O professor também deve ter controle emocional diante das adversidades que surgem no nosso cotidiano saber que estamos envolvidos nos problemas familiares, sociais, políticos, dentre

outros. Um item que ficou marcado foi sobre a importância da respiração, pois quando respiramos corretamente, alteramos os estados emocionais e as tensões físicas. Ouvimos a música de Gonzaguinha “Caminhos do Coração” e fui fisgada pelo trecho “e aprendi que se depende sempre, de tanta, muita, diferente gente, toda pessoa sempre é as marcas das lições diárias de outras tantas pessoas”. Assim veio a reflexão: é como os nossos alunos quando chega à escola e sofrem várias influências do professor(a), do colega, do coordenador(a) etc. O professor precisa fazer o papel de mediador entre os alunos para que eles aprendam a conviver entre seus semelhantes.

A abordagem da Professora Cíntia no componente de natureza e cultura: conhecimentos e saberes trouxeram contribuições significativas para repensar melhor sobre a minha prática, trabalhar de forma contextualizada representa um caminho que favorece o desenvolvimento da criança, a construção e o exercício de formas diferenciadas de expressão dentre elas a Matemática, bem como a construção de conhecimento e saberes matemáticos. Como ficou ratificado neste componente: contar, calcular, comparar, medir, estimar, construir figuras e resolver problemas são ações realizadas de forma natural e intuitiva pelas crianças em seu cotidiano.

Esta pesquisa tem como propósito apresentar quais as contribuições do jogo para o desenvolvimento do pensamento lógico-matemático nas crianças do grupo 04 (quatro). Em decorrência das várias abordagens estudadas muitas elucidaciones me ocorreram permitindo uma avaliação sobre a minha prática pedagógica e desta forma surgiu esta pesquisa intitulada “O lugar dos jogos em uma sala de quatro anos da Educação Infantil” mediante inquietações surgidas na prática pedagógica com crianças que compõem o grupo 04(quatro) da classe do Centro de Educação Infantil na cidade de Salvador. Repensando a minha prática pedagógica, pude perceber que o uso dos jogos têm sido utilizados como um instrumento de passar tempo em momentos considerados ociosos, entre uma atividade e outra, durante a rotina. Percebo que em muitos momentos utilizo o jogo no fazer pelo fazer, sem intencionalidade, porque os jogos favorecem a diversão e a ocupação do tempo, à saída da sala de aula. Porém, tenho dificuldades de alcançar os objetivos que foram propostos. Sempre tive dificuldade em compreender a importância dos jogos para a aprendizagem da criança, dúvidas como esta, são motivadoras do atual trabalho de

investigação. Desta forma, o objetivo principal desta pesquisa é analisar a construção do pensamento lógico-matemático através das práticas de jogo com criança do grupo 04 (quatro) da Educação Infantil. Discutir este tema abre a possibilidade da compreensão sobre como os jogos podem propiciar o conhecimento das crianças, e como a sua utilização pode ser considerada como um instrumento integrado ao processo de aprendizagem na minha prática favorecendo o desenvolvimento integral e garantir de forma prazerosa a aprendizagem e desenvolvimento dos meus alunos. Sendo assim, definiu-se a seguinte pergunta de investigação: Quais as contribuições do jogo para o desenvolvimento do pensamento lógico matemático nas crianças do grupo 04 (quatro). Com base nesta pergunta de pesquisa foram definidos objetivos específicos a serem perseguidos na pesquisa: a) Apresentar os tipos de jogos mais utilizados na minha sala com crianças de quatro anos de idade da Educação Infantil b) destacar as ações manifestas do pensamento lógico matemático na criança da Educação Infantil de 04 (quatro) anos, considerando o uso dos jogos escolhidos.

A pesquisa procedeu através das observações e um estudo crítico da minha prática no uso dos jogos para as crianças de quatro anos da Educação Infantil para a construção do pensamento lógico-matemático. Para tanto, recorreremos à perspectiva da metodologia qualitativa da etnopesquisa em que o etno/pesquisador descreve, interpreta e compreende o outro (Macedo,2004). A coleta de dados foi realizada através da observação direta dos alunos em um Centro de Educação Infantil da cidade de Salvador, mediante a prática dos jogos e registros em um diário de campo, realizados no período de agosto a dezembro de 2015, em 3 sessões semanais de 30 minutos. As crianças observadas estão no centro de educação em regime integral, com jornada de duração de sete horas diárias. As observações e registros com base na proposta de uso do diário de campo foram essenciais para o registro e reflexão sobre a utilização dos jogos com as crianças.

A presente monografia está organizada em seis capítulos com seus títulos e subtítulos. Após esta introdução, no segundo capítulo apresento os aspectos teóricos do jogo, sua utilização e importância na Educação Infantil, com base nos conceitos tratados por Piaget (1998), Kishimoto (2011), Friedmann (1996). Por utilizarem a proposta construtivista e cada um apresentando suas ideias que se convergem. Quando pensamos qual a teoria que fundamenta o fazer pedagógico das escolas atuais da Educação Infantil, verificamos que o construtivismo e o sócio-

interacionismo são os mais presentes. Dessa forma, o ensino-aprendizagem vem recebendo influências das teorias cognitivas em parceria com procedimentos pedagógicos contemporâneos. No terceiro capítulo trataremos sobre o pensamento lógico-matemático com base nos estudos de Piaget (1998). Pois segundo Piaget o conhecimento lógico-matemático é uma construção, e resulta da ação mental da criança sobre o mundo. No capítulo metodológico será apresentado o caminho da pesquisa realizada sustentada na metodologia de inspiração etnográfica, a partir das observações, das interações realizadas com os participantes no registro do jogo as apresentações dos resultados dos jogos aplicados, bem como as reflexões sobre as contribuições do jogo nas manifestações do pensamento lógico matemático na criança de quatro anos da Educação Infantil.

O especial interesse em uma investigação nesta área foi sendo construída a partir da reflexão do meu trabalho profissional como professora na Educação Infantil. Pois, entender a forma como os jogos são aplicados nas salas de quatro anos e o percurso do pensamento lógico-matemático na criança de Educação Infantil tem sido alvo de muitas inquietações. Particularmente, na minha prática pedagógica, percebo uma lacuna referente ao uso dos jogos, aspecto que me impulsionou para a realização desta, sentindo necessidade de realizar a pesquisa. Tecendo dessa maneira o desejo que meus anseios sejam contemplados e que possibilitem a avanço em meus estudos para que busquem sempre as respostas que preciso e que possa também contribuir para despertar o interesse daqueles que estão para a educação de crianças pequenas.

2 ORIGEM DOS JOGOS

O jogo tem origem no termo latino *jocus*, que significa "gracejo, graça, pilhéria, escárnio, zombaria". Em latim, essa é a palavra originalmente reservada para as brincadeiras verbais: piadas, enigmas, charadas etc. (FRIEDMANN, 2006, p.41).

Estudos referentes aos jogos nos mostram que desde a antiguidade os jogos eram vistos como recreação e relaxamento para atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar. Os jogos tinham a função de divulgar os princípios da moral e ética e conteúdos de disciplinas escolares. E por longo tempo, os jogos infantis ficam limitados à recreação.

Durante a Idade Média, o jogo não era considerado sério, por estar associado também ao azar. Em contrapartida, no Renascimento, aconteceu o período de “compulsão lúdica”: Nesta época o jogo era livre favorecendo o desenvolvimento da inteligência e também aparecia como facilitador dos estudos. Mas somente no romantismo que a criança e o jogo ganham espaço e são considerados como instrumentos de educação da primeira infância.

No entanto é com Platão, em *LesLois* (1948), que surge a importância do “aprender brincando”. Ele ressaltava a importância de aprender brincando em oposição à utilização da violência e da repressão. Aristóteles (344 a.c.) sugere para a educação das crianças pequenas o uso de jogos que imitem atividades sérias, como forma de preparo para a vida futura (apud Kishimoto, 2013). Desse modo, podemos perceber que os jogos acompanham o desenvolvimento da civilização humana demonstrando que o homem joga independente do seu tempo.

Kishimoto (2013, p.14), aponta o século XVI como o contexto em que surge o jogo educativo, os primeiros estudos situam-se na Roma e Grécia antigas. Em Roma os jogos eram destinados ao preparo físico de soldados. Com a forte influência do Cristianismo, o jogo é considerado como delito (jogo de azar). Nessa mesma época a poderosa sociedade cristã toma posse do império impondo uma educação disciplinadora. Os mestres recitam lições e faz a leitura de livros restando aos alunos apenas a memorização. Diante disso, os jogos foram recriminados, associados aos prazeres carnavais e ao vício.

Somente a partir do século XVIII, a imagem da criança passa a ser dotada de natureza diferenciada do adulto (Romantismo), o jogo aparece como conduta típica e espontânea da 1ª infância. Passa a ser valorizado como recurso educativo e ganha força no século XIX, surgindo a preocupação para compreender a relação do jogo com o desenvolvimento humano, apontando para uma inovação das teorias pedagógicas de Educação Infantil.

Ainda nesse período, o jogo educativo ganha destaque no Brasil com o aparecimento da Companhia de Jesus (KISHIMOTO,1992). Ignácio de Loyola reconhece a importância dos jogos para a formação do ser humano e recomenda a sua utilização para auxiliar no ensino das crianças. Surgindo também novas concepções pedagógicas que passa a ver no jogo uma forma adequada para aprendizagem de conteúdos escolares.

Os jogos educativos surgem como suporte da atividade didática, visando à aquisição de conhecimentos e conquista de um espaço dentro na Educação Infantil. Nesse contexto destacam-se os trabalhos de Fröebel que coloca os jogos no centro da Educação Infantil, como uma atividade livre e espontânea da criança sob orientação do adulto, mas sempre deixando livre a ação da criança. Para ele quando a criança manipula objetos, brinca com bolas, cilindros, montando e desmontando cubos estabelece relações matemáticas. Ainda segundo esse autor, o jogo entendido como objeto e ação de brincar, caracterizados pela liberdade e espontaneidade, passa a fazer parte da história da Educação Infantil”.

2.1 A Educação Infantil e o jogo

A sociedade brasileira de modo geral e principalmente os educadores vêm comungando o reconhecimento sobre a importância da Educação Infantil, modalidade educacional que por muitos anos não foi dada a devida atenção, sobretudo por parte das políticas públicas em educação do país.

Com a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, 1996), a Educação Infantil passou a ter reconhecimento, integrando-se como primeira etapa da educação básica que tem como objetivo a formação integral da criança. No artigo 30 desta Lei, define-se: "A Educação Infantil será oferecida em: I – creches ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade; II – pré – escolas para crianças de quatro a seis anos de idade". Vale salientar que, mais recentemente, este artigo ganha nova redação, dada pela Lei nº 12.796, de 2013, que diminui a idade das crianças que devem frequentar a pré- escola, passando para os quatro a cinco anos (BRASIL, 1996).

E para fortalecer ainda mais a Educação Infantil foi publicado em dezembro de 2009 as Diretrizes Curriculares da Educação Infantil em seu artigo 5º que “a Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, oferecida em creches e pré-escolas, às quais se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimento educacionais públicos e privados que educam e cuidam de crianças de 0 a 5 anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social”.

Essas diretrizes vai orientar o trabalho cotidiano das instituições educacionais, esclarecendo possibilidades de aprendizagem que podem ser oferecidas às crianças e ainda alguns pontos básicos sobre como fazê-los, considerando nesse processo a forma própria de interagir, explorar, brincar das crianças. Acredito que a partir das DCNEIS a Educação Infantil passa a ser vista por um novo ângulo, valorizando-se a criança e a sua cultura, sendo capaz de construir o seu próprio conhecimento, o professor passa a assumir um novo papel, o de mediador entre a criança e o mundo, a família também participa do processo de ensino-aprendizagem e os conteúdos são desenvolvidos de maneira lúdica, respeitando-se a bagagem cultural de cada um.

Baseados em Kramer (2009), podemos afirmar que a criança é um sujeito histórico, que vive num tempo, numa classe social e num determinado contexto sociocultural. A criança necessita fazer parte de outros grupos sociais (escola). Sendo a escola uma instituição que educa e prepara o aluno para o exercício da cidadania, para o reconhecimento dos direitos associados às suas responsabilidades; procurando formar pessoas conscientes e críticas, diferenciados da família para tornar-se cada vez mais independente, capaz de tomar iniciativas, fortalecendo-se enquanto pessoa que tem desejos, individualidades.

Segundo Oliveira (2011, p.35), “a educação de crianças de 0 a 5 anos em creches e pré-escolas tem sido vista, cada vez mais, como um investimento necessário para seu desenvolvimento desde os primeiros meses até a idade de ingresso na escolarização obrigatória”. Isso nos leva a validar que a Educação Infantil promove o desenvolvimento integral das crianças tendo em vista que esta criança é um sujeito histórico e de direitos e que influencia e é influenciada pelo meio, numa relação recíproca, já que é pela interação do seu eu com o outro que produz conhecimento.

A mesma autora é clara quando diz que a Educação Infantil não é um preparatório para o ensino fundamental como muitos acreditam. Para ela, a Educação Infantil deve interpretar os interesses imediatos das crianças e os saberes já construídos por elas. Acima de tudo, comprometer-se em garantir o direito à infância que toda criança tem. Nesse mesmo pensamento, Kramer (2007, p. 15) salienta que:

“Crianças são sujeitos sociais e históricos, marcadas, portanto, pelas contradições das sociedades em que estão inseridas. A criança não se resume a ser alguém que não é, mas que se tornará (adulto, no dia em que deixar de ser criança). Reconhecemos o que é específico da infância: seu

poder de imaginação, a fantasia, a criação, a brincadeira entendida como experiência de cultura. Crianças são cidadãs, pessoas detentoras de direitos, que produzem cultura e são nela produzidas. Esse modo de ver as crianças favorece entendê-las e também ver o mundo a partir do seu ponto de vista”.

Várias são as discussões acerca da Educação Infantil em relação as suas contribuições na formação integral da criança e também sobre as propostas metodológicas que irá contemplar a criança como um todo. Antes os professores eram vistos como detentores do saber e os alunos como tábula rasa, hoje percebe-se que este cenário vêm mudando, pois os docentes são estimulados a utilizar práticas pedagógicas inovadoras, pautadas na troca de conhecimento.

De acordo com as afirmações de Kramer a criança é um ser único, de direitos e que viver a fase da infância é um deles, tendo na Educação Infantil um espaço de aprendizagens com o outro, refletindo na sociedade os conhecimentos construídos, nada melhor do que compreendê-la a fim de descobrir seus desejos e emoções.

Concordando com Oliveira (2011, p.45) quando diz que “a criança aparece hoje com nova identidade elas são aquelas “figurinhas” curiosas e ativas, com direitos e necessidades” [...]. Com o passar dos anos, os acontecimentos sociais permitiram validar a criança como um ser que produz cultura e que é produzido, como um ser que carrega conhecimentos e valores próprios, capazes de contribuir para formação do outro. Em um determinado momento da rotina disponibilizei diversos objetos para as crianças brincarem e no canto da sala percebi uma criança conversando com uma boneca dizendo que ia colocar o vestido novo para passearem no shopping para fazer compras nas Lojas Americanas. Diante desta experiência pude perceber que as crianças trazem para a sala situações vivenciadas no seu meio, no seu cotidiano.

O direito de gozar plenamente da infância e o de construírem-se como cidadãos devem ser somado ao direito das crianças. Oliveira (2011, p.43) diz que “hoje a Educação Infantil precisa ajudar a criança a ampliar, desde cedo, sua relação com o saber, a dominar diferentes linguagens, valores culturais, padrões estéticos e éticos”. Desse modo, procuramos favorecer momentos em que a criança sinta-se participante da sua história para que possamos validar que cada criança se constitua como sujeito único.

Muitos os estudos sobre as contribuições e influências dos jogos para o processo de aprendizagem de crianças da Educação Infantil. A abordagem desse tema abre a possibilidade para minha compreensão como um alerta de que esses recursos podem propiciar a aquisição do conhecimento das crianças, levando em conta que a sua forma de utilização e como pode ser considerado como um instrumento integrado ao ensino-aprendizagem, contribuindo para o seu desenvolvimento integral da criança em foco, ampliando de forma prazerosa a aprendizagem.

2.2 O uso do jogo em uma sala de quatro anos da Educação Infantil.

O jogo na minha sala de aula sempre foi concebido como um passatempo sem objetivos definidos, uma atividade que permite aos alunos saírem do espaço de sala. Percebo que apesar das minhas inquietações sobre o uso dos jogos na Educação Infantil não dava devida importância para estas atividades. Para Kishimoto (2011, p.15) “tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quais elementos caracterizam os jogos? cada jogo tem suas regras, estratégias do adversário, cada tipo de jogo tem suas particularidades”. Enquanto fator social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É fundamental acreditarmos que os desafios propostos pelos jogos oferecem motivação ao aluno e leva-o a construir conceitos e ampliar o domínio do conhecimento.

Segundo a autora, uma mesma conduta pode ser jogo ou não em diferentes culturas, dependendo do significado a ele atribuído. Por tais razões, fica difícil elaborar uma definição que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas. Dessa forma, todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam. O uso do jogo educativo, com fins pedagógicos, remete-nos à relevância desse instrumento para situações de aprendizagem e de desenvolvimento infantil.

Nos últimos anos, pesquisadores têm debruçado nos estudos sobre o uso dos jogos na Educação Infantil. Dentre eles podemos destacar Bossa (1994, p. 85), que defende “o jogo é uma atividade criativa e curativa, pois permite a criança reviver ativamente a situações dolorosas e ensaiando nas brincadeiras as suas expectativas da realidade”. E é ainda essa autora quem defende que o jogo:

Constitui-se numa importante ferramenta terapêutica, permitindo investigar, diagnosticar e remediar as dificuldades, sejam elas de ordem afetivas, cognitivas ou psicomotoras. Em termos cognitivos significa a via de acesso ao saber, entendido como a incorporação do conhecimento numa construção pessoal relacionada com o fazer (BOSSA, 1994, p. 88).

Nesse sentido, o jogo passa a ser visto como um agente cognitivo que auxilia o aluno a agir livremente sobre suas ações e decisões possibilitando a autodescoberta e a socialização com o mundo através das relações e vivências.

Em *Homo Ludens*, Huizinga (1980) argumenta que “o jogo puro e simples é o princípio vital de toda a civilização, é uma função da vida”. Os jogos são utilizados desde os primórdios da sociedade, tanto quanto diversão, como aprendizagem e enriquecimento intelectual, principalmente a Matemática que desempenha papel decisivo em nosso cotidiano nos ajudando a resolver problemas, criando soluções para os mesmos.

Friedmann (1996, P.14) afirma que “o jogo implica para a criança muito mais do que um simples ato de brincar. Através do jogo, ela está se comunicando com o mundo e também está se expressando”. A experiência com as múltiplas funções dos jogos é fundamental para o desenvolvimento infantil. Os jogos necessitam estar presente de forma planejada, com intencionalidade e objetivos para o cotidiano da Educação Infantil.

Winnicott (1997) também valoriza “o jogo, defendendo que a escola pode fomentar o enriquecimento das experiências da criança e ajudá-la a encontrar uma relação operante satisfatória com a cultura”. Esse autor refere-se ao jogo como uma experiência, sempre uma experiência criativa, uma experiência na continuidade de espaço-tempo, ou seja, uma forma básica de viver. A matemática está presente na vida cotidiana de todo cidadão, por vezes de forma implícita ou explícita. Em diversas situações na sala de aula as crianças exercitam seu conhecimento lógico-matemático, ao fazermos o calendário e marcamos o dia da semana, quando contamos quantos alunos vieram e quantos faltaram.

Santa Roza (1999, p.32) afirma “que a intenção para brincar e jogar é antes uma motivação interna, não pode ser imposta [...] nunca se constitui numa tarefa ou obrigação”. Diante das minhas vivências em sala de aula de Educação Infantil percebo que as crianças em alguns momentos da rotina jogam sem se preocupar em aprender conteúdos, mas para brincar sem intencionalidade.

Kishimoto afirma que os jogos educativos ou didáticos estão orientados para estimular o desenvolvimento físico e cognitivo, e são importantes para o desenvolvimento de um conhecimento escolar mais elaborado, tal como calcular, ler e escrever (KISHIMOTO, 2011, p.111). Nesse sentido, os jogos além de desenvolver o raciocínio lógico independente também ajudar a desenvolver a criatividade e a capacidade de resolver problemas sendo um facilitador no processo de ensino-aprendizagem.

Os jogos percorrem a vida de muitas crianças. É difícil imaginar uma criança que não goste de jogar. Para nós educadores o jogo é o ponto de partida, pois ele aprende e constrói conhecimentos matemáticos. Mas, será que esse conhecimento está mesmo claro para nós professores? De acordo com a minha prática percebo que a dificuldade começa no momento da escolha do jogo. Ao trazermos um jogo para realizar com as crianças já definimos os objetivos que desejamos alcançar, porém, muitas vezes não conseguimos alcançar os objetivos que foram propostos.

O jogo, para Kishimoto, (2011, p.18) pode ser visto como "o resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto". Portanto, esses três níveis permitem a compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pois, cada grupo social constrói uma imagem diferenciada do jogo que vai depender dos valores sociais e modo de vida de cada sociedade que se expressam por meio da linguagem, as regras do jogo vai permitir estabelecer diferença entre eles e os objetos da qual são confeccionados os jogos (plástico, papelão, madeira).

O jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e desenvolvimento infantil. Kishimoto (2011, p.40). Os jogos vêm ganhando espaço dentro de nossas escolas, por considerarem, em sua grande maioria uma forma de trabalho pedagógico que estimula o raciocínio e favorece a vivência de conteúdos e a relação com situações do cotidiano.

Kishimoto, sobre esta questão afirma que:

Utilizar o jogo na Educação Infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (KISHIMOTO, 2011, p. 41).

De acordo com Oliveira (2010, p.76), “no ambiente de ensino-aprendizagem escolar, os jogos podem ser utilizados nas diversas disciplinas. Quebrando cercas, rompendo barreiras, eles possibilitam uma série de inovações metodológicas”. Ainda segundo essa autora sobre o jogo:

“É através do jogo que a criança cria uma situação imaginária, são recursos privilegiados de desenvolvimento da criança pequena por acionar e desenvolver processos psicológicos, como a memória e a capacidade de expressar elementos com diferentes linguagens, de representar o mundo por imagens, de tomar o ponto de vista de um interlocutor e ajustar seus próprios argumentos por meio do confronto de papéis que nele se estabelece, de ter prazer e de partilhar situações plenas de emoção e afetividade (2007).

Percebe-se que a utilização do jogo como estratégia de ensino e de aprendizagem em sala de aula pode levar a criança a participar de vivências que irão favorecer a sua aprendizagem propondo desafios e instigando-a buscar soluções e desafiando-a para as situações que se apresentem durante o jogo como: raciocinar, trocar ideias e tomar decisões.

Para Piaget (1978), é com o jogo que acontece a construção do conhecimento, principalmente, desde os primeiros momentos de relação com mundo nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Ele afirma em sua teoria que agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo, pois para Piaget (1982, p.20) [...] “um espaço geral que compreende todos os outros, caracteriza-se as relações dos objetos entre si e os contendo na sua totalidade, inclusive o próprio corpo”. A criança ao nascer não tem noção elementar de tempo e espaço como, por exemplo: dorme a qualquer hora não sendo capaz de controlar o sono, porém aos quatro anos a criança já define o seu espaço da sala de aula, as rotinas, os horários para a realização das atividades, a noção de causalidade, a criança pequena não tem uma consciência das relações de causa e efeitos, mas as crianças de quatro anos conseguem fazer esta distinção como na partida do boliche a criança tem a consciência que se ela jogar a bola pode ou não derrubar os pinos chegando à representação, as crianças de quatro anos já conseguem fazer a representação dos objetos, atribuindo sentidos e significados e podemos perceber nos momentos de jogo simbólico que a criança representa muito bem variados papéis como mãe e filha, finalmente, à lógica que é construído a partir dos jogos e como as crianças pensam as suas ações. Segundo esse mesmo autor “é muito difícil ensinar as operações a uma criança, pois ela as elabora por si,

através de suas próprias ações”. Porém, jogando e brincando a criança chega a assimilar as realidades intelectivas (PIAGET apud ALMEIDA 2003, p. 47- 48).

De acordo com os estágios de desenvolvimento de Piaget as crianças de quatro anos se encontram no estágio pré-operacional na qual o pensamento se dá através das ações da criança. Nesse estágio a criança brinca de imitar alguma situação vivida anteriormente como, por exemplo, a professora dando aula, brinca de faz de conta.

Diante disso, para Piaget o conhecimento não ocorre pelas informações que os objetos têm, mas pela ação do sujeito sobre essas informações transformando-as em conhecimentos. Na Educação Infantil é muito importante ressaltar que as crianças aprendem por meio da experiência com os objetos, e das diversas experiências com as situações.

Kishimoto (2013, p. 13) comenta que “o jogo como promotor da 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 jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola.” No entanto para que isso ocorra é importante que o educador planeje suas aulas utilizando jogos bem estruturados, visando o crescimento integral da criança partindo da ideia que todos os jogos servem para exercitar, desafiar, promover o convívio, ensinar e divertir.

Entender como a criança constrói o pensamento lógico-matemático tem sido alvo de muitas pesquisas. As novas práticas pedagógicas permitem que o uso dos jogos na Educação Infantil se tornem muito mais motivadoras com o objetivo de contribuir para a construção do pensamento-lógico do aluno podendo ser verificado nas concepções das pesquisas a seguir:

Ana Paula Sthel Caiado (2012) na sua tese de doutorado pela Universidade de São Paulo: Instituto de Psicologia desenvolveu a sua pesquisa que teve como título “A regra no jogo: um estudo sobre a prática de jogo de regras e o desenvolvimento moral infantil”. O seu objeto de pesquisa se constituiu em investigar diferentes formas de interação da criança com a regra em contextos de jogo, articulando-as com o desenvolvimento moral e infantil segundo o referencial psicogenético piagetiano. A sua pesquisa foi realizada com 64 crianças entre 07 e 08 anos, divididas em 14 grupos com 04 componentes em média. Os resultados

demonstram diferentes manifestações de uso e compreensão da regra de acordo com cada contexto analisado, com maiores evidências de autonomia nas situações que propiciavam acordos mútuos e exigiam de forma mais acentuada a relação entre pessoas.

No momento que proponho atividades de jogos para as crianças do grupo 04 observo que as regras são praticamente inexistentes. Na sala de aula a construção de regras é um processo lento e gradual. A regra supõe respeito, então sempre necessito retomar as regras com as crianças, refletindo o erro produzindo junto com as crianças e discutindo soluções possíveis para que nas próximas vezes possa evocar as soluções encontradas retomando a reflexão. É um exercício complicado repetitivo, que os resultados só aparecem paulatinamente.

Maria Carolina Villas Bôas (2011) na sua graduação pela Universidade de São Paulo: Faculdade de Educação desenvolveu a sua pesquisa que teve como título: Construção da noção de número na Educação Infantil: Jogos como recurso metodológico. O seu objeto de pesquisa foi analisar a hipótese de que o jogo é um recurso metodológico para construção de número na criança, se for utilizado com intencionalidade pedagógica para isso. A sua pesquisa foi realizada em uma escola particular de Educação Infantil na cidade de São Paulo, com 69 crianças de três anos e meio a sete anos e meio sob a perspectiva piagetiana e sóciointeracionista. O presente trabalho corrobora a hipótese de que os jogos podem ser um instrumento adequado para a construção de números por alunos da escola de Educação Infantil.

Na sala de aula observo que as crianças jogam por entretenimento e também porque o jogo representa esforço e conquista. De acordo com Piaget a função do jogo simbólico é satisfazer o eu pela transformação do que é real naquilo que é desejado. Percebo que ao jogar as intenções das crianças pode ou não ser aparentes para nós professores. O uso dos jogos no ambiente escolar tem se tornando atraentes as atividades escolares. Porém, no meu fazer pedagógico estas atividades ainda não representam um instrumento adequado para a construção de número, pois as crianças utilizam o jogo como forma de diversão. Baseada na teoria de Piaget, Kamii explica que “[...] o número é construído por cada criança a partir de todos os tipos de relações que ela cria entre os objetos” (KAMII, 1986, p.13).

Eliete Lemos Cardoso (2013), na sua monografia de graduação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul/ Faculdade de Educação Rio Grande do Sul, cujo título “A importância do brincar e do jogo para o desenvolvimento da criança”. O objetivo geral do trabalho é compreender o papel dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil e como utilizar a brincadeira como ferramenta pedagógica. A base teórica para os estudos foi o construtivismo e sóciointeracionismo. A pesquisa foi realizada numa Escola municipal em Gravataí-RS, com crianças entre 04 a 06 no período de abril a junho. As regras e a imaginação que são proporcionadas pelo jogo e a brincadeira favorecem na criança o surgimento de comportamentos para além dos habituais. Nos jogos e brincadeiras, a criança age como se fosse maior do que é na realidade e isto, contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento e os resultados obtidos revelam que as regras e a imaginação que são proporcionados pelos jogos e brincadeiras favorecem na criança o surgimento de comportamento para além dos habituais.

O jogo e a brincadeira são por si só, uma situação de aprendizagem, além de estimular a imaginação. O jogo representa o brincar em um contexto de regras, porém, com um objetivo definido. Mas percebo que ao final de cada atividade com as crianças de 04 anos as regras não são cumpridas e os objetivos não maioria das vezes não são alcançados.

Estela do Nascimento Souza (2012), na sua monografia de graduação no Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium Curso de Pedagogia desenvolveu a sua pesquisa cujo tema foi “A matemática nos jogos e brincadeiras na Educação Infantil: Uma construção de aprendizagem”. O presente trabalho tem como objetivo analisar e explorar ideias referentes a números utilizando jogos e brincadeiras com crianças de 04 anos da Educação Infantil; analisar como a utilização de jogos e brincadeiras com crianças de 04 anos da Educação Infantil pode facilitar a aprendizagem matemática a partir da realização de contagens, comparações de quantidades e identificação de algarismos. A base teórica utilizada para estudo foi o construtivismo. A pesquisa foi realizada com crianças de 04 anos de Educação Infantil e os resultados obtidos durante a realização dos jogos evidenciam a ampliação de certas habilidades como, por exemplo, a contagem, concentração, respeito às regras, saber esperar a vez, organização.

Com a proposta do uso de jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem, pretende-se que a criança desenvolva o seu raciocínio e construa o seu conhecimento. Repensando o meu fazer pedagógico pude analisar que ao realizar essa atividade com as crianças percebo que ainda apresenta dificuldade de concentração, de respeitar as regras do jogo e de esperar a sua vez para jogar. Não podemos falar deste tema em Educação Infantil sem compreender a relação entre o pensamento lógico-matemático e os jogos na qual trataremos em outro capítulo.

2.3 Tipos de jogos

Existem vários tipos de jogos que podem ser realizados com a criança na Educação Infantil. Sabemos que qualquer jogo pode ensinar algo para a criança. Contudo, nós educadores precisamos entender quais os seus reais propósitos e os objetivos que queremos alcançar e a faixa etária para determinado jogo. A escolha por esses tipos de jogos se deu pelo fato de está presente na sala de aula do grupo quatro.

2.3.1 Jogo simbólico

Segundo Oliveira (2011, p. 163), “o jogo simbólico é ferramenta para a criação da fantasia [...] abre caminho para a autonomia, a criatividade, a exploração de significados e sentidos.” Na Educação Infantil é bem comum presenciarmos as crianças imitando situações que já foram vividas anteriormente, a criança transforma um bloco lógico em telefones, carros etc.

Corroborando com a ideia da autora, Wadsworth (1996) nos diz que a natureza do jogo simbólico é imitativa, mas ele é também uma forma de auto expressão tendo a si mesmo como audiência. Não há intenção de comunicação com os outros. O jogo simbólico vai permitir que a criança explore a sua imaginação e também represente diferentes papéis sociais. Muitas vezes a criança desempenha os papéis com muita clareza: o menino pode tornar-se polícia, pai e a menina vai representar a mãe, a médica, a professora etc. Sobre esta questão Piaget (1978) afirma que:

“Quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não

depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui.”

Recordando a afirmação de Piaget, a criança muitas vezes não vê o objeto como ele é sempre lhe atribui um novo significado. Quando uma criança utiliza uma tampa de um balde para ser o volante do seu carro, do ônibus imaginando que está dirigindo. No universo da Educação Infantil encontramos os jogos e as brincadeiras em todos os momentos da rotina.

Como já escreveu Kishimoto (2011), através do jogo simbólico é construído uma ponte entre o real e a fantasia. Na sala de aula é possível observarmos aquelas crianças que vivem em situações de riscos, que vivenciam conflitos nas suas comunidades tendem a reproduzir nas suas brincadeiras. Com a campanha da vacina do H1N1 pude presenciar em um momento da brincadeira uma criança fazendo a fila para aplicar a vacina nos colegas.

De acordo com essa mesma autora o apogeu do jogo simbólico situa-se entre 2 e 4 anos de idade. E a inclusão do faz de conta no planejamento é justificável pela aquisição dos símbolos. Pois através da mudança de objetos e situações a criança será capaz de imitar, imaginar, de representar e ao brincar de faz de conta ela será capaz de criar símbolos.

2.3.2 Jogo de regras

A ação de jogar é fonte de prazer e, ao mesmo tempo, de conhecimento, e os jogos de regras na Educação Infantil pode apresentar desafios divertidos além de desenvolver o cognitivo, a cooperação e a competição. (KISHIMOTO, 2011, p.40). É notória a alegria das crianças do grupo quatro quando estão participando de atividades que envolvam jogos. Percebo ainda que nesses momentos as crianças cooperam mais umas com as outras.

A regra surge para a criança como uma forma de afirmação do seu eu, a submissão dela à regra social é um dos meios que o eu utiliza para se realizar, sendo assim a regra se mostra como instrumento da personalidade, é a ordem colocada em nossos atos (CHATEAU, 1987, p.55). As regras que são instituídas no jogo faz com que a criança as utilize e também serve de modelo para sua vida em sociedade e para as rotinas que farão parte ao longo da sua vida, tendo em vista

que a vida social também requer muitas regras e princípios. Normalmente as crianças copiam as regras com as quais mais se identificam no seu cotidiano.

Segundo Piaget (2003, p.40), “no que se refere às regras do jogo, constatamos facilmente [...] que o início do jogo social da criança são caracterizados por um longo período de egocentrismo”. Acredito que todo e qualquer jogo têm regras, ora impostas pelos adultos ou então definidos de forma coletiva. Muitas crianças ainda jogam individualmente e é bem comum elas criarem regras em benefício próprio.

Outro aspecto importante considerado pelo autor é o fato da criança está mergulhada desde os primeiros meses numa atmosfera de regras, tornando-o difícil discernir o que vem dela própria ou o que é imposição social. Por conta disso faz-se necessário incorporar esses jogos e ou brincadeiras aos procedimentos pedagógicos. Corroborando com a ideia de Piaget (2003), Friedmann afirma que “a regra supõe, necessariamente, relações sociais ou interindividuais. A regra é uma regularidade imposta pelo grupo e sua violação constitui uma falta” (1996, p.32).

Outro aspecto importante a ser considerado de acordo com Friedmann (1996), que a regra coletiva é no começo, exterior ao indivíduo. E que aos poucos ela vai sendo interiorizada resultando no exercício do consentimento mútuo e da consciência autônoma.

De acordo com Oliveira (2010, p.87), “os jogos de regras envolvendo a resolução de problemas podem ser vistos como estratégias extremamente ricas de desenvolvimento e aprendizagem, durante todo o ciclo vital, em seus aspectos cognitivos e relacionais”. Jogar bem requer organização, planejamento e também o respeito às regras e quando os objetivos estão bem determinados pelo professor configura-se uma excelente ferramenta para a promoção de habilidades e competências cognitivas das nossas crianças.

2.3.3 Jogos tradicionais

“Os jogos tradicionais infantis é uma forma especial de cultura folclórica, oposta a cultura escrita, oficial e formal. O jogo tradicional infantil é a produção espiritual do povo, acumulada através de um longo período de tempo”. (FRIEDMANN, 1996, p. 42). Os jogos tradicionais que são bastante utilizados no cotidiano das nossas crianças da Educação Infantil são: a amarelinha, o pega-pega,

as cantigas de roda. São jogos que além de proporcionar o desenvolvimento motor, físico, social das nossas crianças é uma forma de difundir a cultura popular.

Como já escreveu Friedmann (1996) para quê? por quê? Resgatar os jogos do passado, de nossos pais e avós, implica admitir que esses jogos constituem um material de grande importância para conhecer e preservar a nossa cultura e o nosso folclore. Quando o professor traz esses jogos para a sala de aula ele está ampliando o repertório de brincadeiras das nossas crianças e também apresentando condições para que elas possam interagir e dialogar entre as diversas gerações.

Tal afirmativa encontra embasamento nas palavras de Oliveira (2011):

[...] “importante é que as crianças se relacionam com outras da mesma idade, mas com famílias e histórias bem diferentes, o que lhes proporciona um excelente laboratório de trocas de experiências”.

Para Kishimoto (2010, p.13) “o jogo tradicional infantil é um tipo de jogo livre, espontâneo, no qual a criança brinca pelo prazer de o fazer”. Acredito que estes jogos são poucos explorados hoje devido a uma série de fatores: os espaços de recreação das escolas municipais de Salvador são bastante reduzidos ou muitas vezes não existem, e fora das escolas, sobretudo, pelo lugar que ocupa a tecnologia as crianças preferem jogos virtuais e outro fator significativo se dar pelo fato da violência das grandes cidades impedindo as crianças de frequentarem os espaços públicos.

Para Friedmann (1996, p.43) “o jogo tradicional faz parte do patrimônio lúdico-cultural e traduz valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos [...] constitui para cada indivíduo, cada grupo, parte fundamental da sua história de vida”. Para que o professor possa resgatar esses jogos seria interessante promover encontro com os pais, os avós para que estes possam contar e ensinar as nossas crianças os jogos da sua infância.

3 O DESENVOLVIMENTO HUMANO NA CONCEPÇÃO DE PIAGET

Os estudos de Piaget (1978) considerou o desenvolvimento cognitivo como tendo três componentes: o conteúdo, a função e a estrutura. O conteúdo diz respeito a tudo que a criança conhece e pode observar, variando de criança para criança, a função refere-se às características de atividade intelectual que são estáveis e

contínuas no decorrer do desenvolvimento cognitivo e estrutura refere-se às propriedades que são concluídas de acordo com determinados comportamentos da criança. Quando coloco duas fileiras de cartas de baralho contendo a mesma quantidade para que os meus alunos possam observar: Na primeira fila as cartas estão separadas umas das outras e na segunda estão juntas. A criança de quatro anos vai dar a resposta de acordo com a sua percepção.

De acordo com as experiências de sala de aula percebo que as crianças do grupo quatro estão passando da fase da percepção e entrando na fase da representação do real utilizando os símbolos e signos ocorrendo também um aperfeiçoamento dos conceitos de causalidade, objeto, espaço e tempo. De acordo com Piaget durante os primeiros anos de vida a criança não percebe os objetos só depois de algum tempo que a criança começa a procurar os objetos que saem do seu campo de visão. Nas crianças do grupo quatro é perceptível que conseguem procurar e encontrar perfeitamente um objeto que não está no seu campo de visão. Ao brincar com os meus alunos de caça ao tesouro pelas dicas que são dadas as crianças conseguem chegar ao local e objeto indicado.

Piaget diz que no começo as crianças não compreendem as relações de tempo e espaço e estão centradas na percepção. As crianças de quatro anos já conseguem descentrar da percepção e perceber as transformações do objeto. Ao propor um jogo para as crianças percebo que já conseguem compreender que todas tem o tempo de jogar dentro de espaço determinado. E segundo esse mesmo autor as crianças quando nascem não apresenta nenhuma noção de causalidade e quando crescem as crianças conseguem representar objetos internamente. Ao propor uma partida de boliche percebo que as crianças identificam que se jogar a bola forte vai conseguir derrubar todas as peças e caso contrário as peças não serão derrubadas.

Nos estudos de Piaget ele afirma que em torno dos primeiros anos de vida a criança começa a construir novos meios para resolver problemas mediante experimentação e depois desse período a criança já é capaz de criar novos meios para resolver problemas através da atividade mental. Na minha turma de grupo quatro quando proponho atividades com jogos percebo que as crianças a todo momento criam estratégias para ganhar o jogo, mesmo criando as suas regras para benefício próprio.

3.1 Os estágios do desenvolvimento segundo os pressupostos piagetianos

Aqui apresento os estágios do desenvolvimento de acordo com os estudos de Piaget. Segundo a teoria do desenvolvimento cognitivo de Piaget (1973), a criança passa por estágios diferenciados na aprendizagem de acordo com sua maturação, suas estruturas cognitivas na qual abordaremos a seguir.

O primeiro estágio da inteligência é chamado sensório-motor. Nessa etapa do desenvolvimento, o bebê torna-se capaz de organizar de forma gradual atividades em relação ao ambiente por meio de atividades sensório motora. Como já escreveu Wadsworth (1996) no estágio sensório-motor quando a criança nasce ela apresenta comportamentos reflexos simples, dois anos após ela começa a fazer representações internas que lhe permite realizar coisas e resolver seus problemas sensório-motora como, por exemplo: alcançar objetos com ajuda de um outro auxiliar. Apesar de existirem muitas pesquisas acerca dos estágios do desenvolvimento irei tratar na minha pesquisa sobre o estágio do desenvolvimento relativo ao grupo quatro da Educação Infantil.

Logo em seguida passa para o estágio pré-operacional que vai aproximadamente até os sete anos. A criança interioriza o meio, sendo capaz agora de representá-lo mentalmente, estabelecendo relações, classificando objetos de acordo com a sua forma, cor, tamanho, seriando, quantificando. De acordo com Wadsworth (1996, p.52) “a capacidade de representação de objetos e eventos é o eixo central deste estágio”. É possível observar entre as crianças de 04 anos como elas tendem a imitar o meu comportamento em sala de aula, seja o modo como me expresse, as ações. Tal comportamento Piaget denominou de imitação deferida que decorre do fato da criança representar mentalmente algum comportamento vivido anteriormente. Nessa fase também é comum o jogo simbólico que segundo os estudos de Piaget a criança constrói símbolos para representar alguma coisa que deseja. É muito comum as crianças pegarem um livro de histórias e convidar os colegas para contar como a professora. É possível observar uma criança penteando o cabelo da boneca, fazendo maquiagem brincando como se estivesse no salão de beleza. Segundo Piaget, no jogo simbólico não há intenção de comunicação com os outros.

Neste estágio de desenvolvimento destacam-se também o desenho, imagens mentais e a linguagem. As crianças se esforçam para representar algum fato ou história através do desenho. Nas crianças do grupo quatro quando proponho uma atividade que envolva desenho percebo o quanto elas se empenham para que seus desenhos tenham formas definidas e bem parecidas com o real. Por meio da imitação mental a criança adquire a capacidade de transformar as imagens mentais, o que seja interessante para ela, poderá transformar um lápis em um avião ou foguete. E por fim a criança adquire a linguagem falada. Segundo Piaget a criança começa a usar palavras em vez de usar o objeto, uma palavra começa a representar um objeto.

Segundo Piaget neste estágio a criança ainda não consegue reverter as operações não conseguindo acompanhar as transformações. Quando as crianças estão brincando com a massa de modelar e não consegue compreender que a bola da massa de modelar pode ser transformada em avião e que esse avião pode ser novamente transformado em uma bola. A criança tem o pensamento intuitivo baseado nas percepções imediatas tornando impossibilitada de resolver problemas de conservação. Podemos citar o exemplo de Kamii (1990, p.9), “a professora colocou cinco tampinhas verdes e cinco azuis com espaçamentos maiores e perguntou a uma criança qual a fileira que tinha mais tampinhas e ela respondeu que seria a verde porque os espaçamentos são maiores”. Podemos perceber que nessa faixa etária as crianças levam em conta a questão visual, e não tem a constituição de número, de quantidade exata.

Dos sete aos onze anos aproximadamente, entra no estágio das operações concretas. Durante este estágio “os processos mentais de uma criança tornam-se lógicos”. (PIAGET, 1998, p.59) sendo capaz de perceber alterações de quantidades, reversibilidade, conservação de número passando então para a aprendizagem formal aos doze anos. Nele, são desenvolvidas capacidades de se pensar em conceitos abstratos e no próprio processo de pensamento.

Segundo Piaget, a construção do conhecimento ocorre quando acontecem ações físicas ou mentais sobre os objetos. Existem três tipos de conhecimento: o conhecimento físico, o conhecimento social e o conhecimento lógico-matemático.

O conhecimento físico é o conhecimento das propriedades externas e a criança adquire tal conhecimento através da manipulação com os objetos. Como acontece no grupo 04 da Educação Infantil ao manusear a massa de modelar a criança pode construir carros, bonecos, senti-la com suas mãos ou colocá-las em sua boca. Essas ações fazem com que as crianças descubram e construam conhecimentos sobre o objeto (massa de modelar).

O conhecimento social é construído a partir das interações com outras pessoas sendo originados na cultura podendo apresentar diferenças de um grupo para outro. As regras, as leis, valores são exemplo de conhecimento social. Essas interações acontecem nos jogos e brincadeiras, nas rodas de conversa, nos momentos livres no parque. Enquanto acontecem essas interações seja com adultos ou crianças vão surgindo a construção do conhecimento social.

3.2 Abstração reflexiva e empírica

De acordo com Kamii (1990, p.16) Piaget reconhecia fontes internas e externas do conhecimento. A fonte do conhecimento físico e social é externa, enquanto que o conhecimento lógico matemático é interna. De acordo com esta afirmação Piaget distinguiu dois tipos de abstração através dos quais a criança será capaz de construir o conhecimento lógico-matemático: Abstração reflexiva e empírica.

Na abstração empírica a criança se interessa por apenas uma propriedade do objeto ignorando as demais. Dessa forma, a criança vai abstrair informações dos objetos observando uma determinada característica como a cor, ignorando as demais características (peso, forma, tamanho etc.).

Na abstração reflexiva a criança cria e introduz relações entre os objetos. De acordo com Kamii (1990, p.17) “as relações não tem existência na realidade externa”. Essas relações mentais são construídas pelas crianças. No exemplo dado por Kamii podemos perceber como acontece a abstração reflexiva: Quando o professor realiza uma atividade de contagem com as crianças colocando as fichas todas afastadas e pedindo que observem realizando a contagem, logo depois o professor junta essas fichas fazendo as intervenções e a criança percebe que

obtem o mesmo resultado. O conhecimento adquirido pela criança nessa situação é o lógico-matemático.

Diante disso, o conhecimento lógico-matemático é construído a partir das ações sobre os objetos e a abstração reflexiva envolve a construção de relações entre os objetos. Entretanto, o conhecimento físico a criança adquire através da manipulação de objetos, o lógico-matemático, ao contrário é pensado através das ações que o sujeito exerce sobre os objetos. Então através dos objetos se constitui a fonte do conhecimento físico e do sujeito se constitui a fonte do conhecimento lógico-matemático.

3.3 Conhecimento lógico-matemático na visão piagetiana

O conhecimento lógico-matemático segundo Piaget (1978) é uma construção, e resulta da ação mental da criança sobre o mundo. O conhecimento lógico-matemático não é inerente ao objeto; ele é construído a partir das relações que a criança elabora na sua atividade de pensar o mundo. O conhecimento lógico-matemático é construído através das relações mentais sobre os objetos, coisas e pessoas.

De acordo com Friedmann (1996, p.62) “a experiência lógico matemática consiste em agir sobre os objetos para descobrir as propriedades que são abstraídas das ações do sujeito”. Voltando para as vivências do cotidiano pude perceber ao realizar o jogo de boliche que algumas crianças fizeram a contagem dos pinos, depois a soma de quantas foram derrubadas e de quantas ainda restavam. Neste exemplo ficou claro que as crianças fez a relação com as propriedades físicas dos objetos com a ação mental de contar os pinos do boliche. A construção do pensamento lógico-matemático é desenvolvido a partir do pensar sobre as experiências com objetos e eventos (WADSWORTH,1996, p.14). Essa construção também será desenvolvida pela percepção das diferenças contidas nos objetos que estão na realidade externa. Para Kamii (1990, p.14) “a diferença é uma relação criada mentalmente pelo indivíduo quando relaciona dois ou mais objetos”. Ainda de acordo com essa autora a criança progride na construção do conhecimento lógico-matemático pela coordenação das relações simples que anteriormente ela cria entre os objetos.

Para Piaget (1980), tanto a brincadeira como o jogo é essencial para contribuir no processo de aprendizagem. Ao lançar uma atividade desconhecida seja um jogo ou uma brincadeira, o aluno entrará em conflito. No entanto, logo ao tomar conhecimento e compreender melhor as ideias, este estará assimilando e acomodando o novo conhecimento. “A assimilação é um processo cognitivo pelo qual uma pessoa integra (classifica) um novo dado perceptual, motor ou conceitual às estruturas cognitivas prévias” (WADSWORTH, 1996, p.5). Ao apresentar um jogo novo para as crianças elas vão tentar se adaptar às estruturas cognitivas que já possui. “A acomodação é a criação de novos esquemas ou a modificação de velhos esquemas, ambas as ações resultam em uma mudança na estrutura cognitiva ou no seu desenvolvimento” (WADSWORTH, 1996, p.5) a assimilação e a acomodação são indissociáveis uma da outra.

Para Piaget (1998) é muito difícil ensinar uma criança as operações, elas as elaboram por si através de suas próprias ações. Jogando, brincando, a criança chega a assimilar as realidades intelectivas, o que de outro modo será impossível acontecer.

4 CAMINHOS DA PESQUISA

Este estudo se configura numa pesquisa qualitativa, visto que, os sujeitos pesquisados foram as crianças do grupo 04 (quatro) da Educação Infantil na qual foram aplicado jogos, realizados em um Centro Municipal de Educação Infantil. Diante das observações, coleta de dados e análises que serão realizadas diretamente com os envolvidos, esta é uma pesquisa que envolve inspiração etnográfica.

4.1 Instrumentos e procedimentos para coleta e análise de dados

Campo da pesquisa

Este trabalho foi baseado em uma pesquisa qualitativa, de inspiração etnográfica, com base nos estudos de Macedo (2004) na qual foram aplicados jogos, com crianças do grupo 04 (quatro) da Educação Infantil. No período de agosto a setembro de 2015. Segundo o ponto de vista de Macedo (2004):

“A etnopesquisa crítica direciona seus interesses para compreender as ordens socioculturais em organização, constituída por sujeitos intersubjetivamente edificados e edificantes, preocupando-se com os processos que constituem o ser humano em sociedade e cultura”.

De acordo com o autor supracitado “a descrição etnográfica, não consiste somente em ver, mas fazer ver, isto é, escrever o que se vê, procedendo à transformação do olhar” [...]. Sendo assim, esta pesquisa não irá apenas identificar as dificuldades enfrentadas pelo professor em sua prática, como também orientá-lo a resignificar o seu fazer pedagógico contribuindo na formação da criança e também da sociedade.

A pesquisa foi realizada no Centro Municipal de Educação Infantil localizado na Avenida San Martin, bairro periférico de Salvador. A escola foi construída pelo movimento e ação integrada social (MAIS) na gestão de D. Yolanda Pires no ano de 1989 para atender a população local. A escola pertencia a Rede Estadual e foi municipalizada em 2008. A escola atende alunos no turno integral, oferecendo Educação Infantil.

A Unidade Escolar é muito bem localizada e possui espaço físico satisfatório, pois dispõem de 06 salas de aula, duas quadras de esportes, sanitários de professores e alunos, secretaria, diretoria, cozinha e depósitos de alimentos e materiais. A escola atende alunos no turno integral, oferecendo Educação Infantil. A pesquisa teve como área de investigação específica uma sala de aula com crianças de 04 (quatro) anos de idade na qual atuo como docente em tempo integral.

A proposta curricular dos CMEI é fundamentada na concepção construtivista, a criança é “protagonista” do seu próprio processo de construção do conhecimento. O professor nessa concepção tem o papel de mediador, problematizador, provocador de situações cognitivas e de situações de aprendizagens. Antes da realização da pesquisa, o trabalho com jogos ainda era muito restrito. Muitas vezes o ensino era direcionado apenas à contagem simples e números, marcação de calendário e atividades impressas etc. Porém, após amplos estudos para realização da pesquisa verificou-se que os alunos passaram a sentirem-se participantes, envolvendo-se nos jogos apresentados.

Os sujeitos de pesquisa foram alunos da faixa etária de 4 (quatro) anos, estudantes do grupo 4 (quatro) do Centro Municipal de Educação Infantil, foram analisado o desempenho de 04 crianças. O processo teve início com observações

na turma do grupo 4A. Nestes momentos foi possível fazer análises referentes ao comportamento das crianças diante da realização dos jogos. A escolha dos alunos e da referida escola deu-se pelo fato da pesquisadora conhecer a realidade e atuar como professora da turma. A análise foi aprofundada através de dados coletados após estudos realizados sobre o tema, na perspectiva da etnopesquisa e buscando embasamento teórico de autores de relevância sobre o tema com Friedmann (1996), Kishimoto (2011), Piaget (1998).

A pesquisa procedeu através de um estudo crítico da prática docente no uso dos jogos para a construção do pensamento lógico-matemático e desta maneira a etnopesquisa - que procede por uma via que exige do etno/pesquisador descrever, interpretar e compreender o outro, o fazer do e com o outro - foi o caminho para os estudos. Nesse sentido, o olhar foi lançado para o campo de estudo e pesquisa durante um processo investigativo, levando como análise das mesmas a cientificidade. A partir das observações alguns aspectos acerca desta temática puderam ser elucidados.

De acordo com Macedo (2004, p. 151) “uma das bases fundamentais de etnopesquisa, a observação participante termina por assumir sentido de pesquisa participante tal grau de autonomia e importância que assume”[...]. As observações realizadas durante a pesquisa foram fundamentais para fazer o levantamento das informações e perceber como as crianças constroem conhecimentos e vivências. E o diário de campo foi uma ferramenta indispensável para fazer o registro dos fatos, atitudes, das surpresas e até dos atropelos que ajudaram ou não na pesquisa.

De acordo com Bruyn (apud MACEDO 2004 p.152) “denomina de “adequação subjetiva” o método pelo qual o pesquisador avança sua compreensão das anotações realizadas durante a observação, bem como validar a pesquisa”. Para alcançar essa adequação Macedo (2004, p.152) apresenta seis indicadores:

“O tempo seria o primeiro indicador, um outro indicador é o lugar. O terceiro indicador seria as circunstâncias sociais, o quarto indicador é a linguagem, o quinto é a intimidade e o sexto seria o consenso social”.

De acordo com os estudos de Macedo pude perceber que quanto mais tempo o pesquisador tem, mais profunda será as suas observações e através do lugar é que acontecem as ações. É importante observar as diversas circunstâncias que podemos encontrar no campo, sejam as reações das crianças, os problemas,

conflitos etc. De acordo com Macedo quanto mais familiarizado o pesquisador estiver com o meio melhor será a sua interpretação. Para uma melhor compreensão dos significados da pesquisa o pesquisador tem uma postura de intimidade com o cotidiano destas crianças e por fim o consenso social.

De início houve a apresentação dos jogos que ia desenvolver com as crianças. Conversei com as crianças que iríamos realizar o jogo do boliche e depois o dominó, discutimos as regras e como seria realizado o jogo, o tempo de duração e o espaço que iríamos utilizar. Em seguida, através da roda de conversa foi possível perceber o conhecimento prévio das crianças acerca do jogo, o que eles mais gostam quando jogam e se apreciam essas atividades. Nesse período de realizações dos jogos, desde agosto de 2015, fui realizando os registros no diário de campo de como aconteciam essas atividades no grupo 04 (quatro) da Educação Infantil.

A coleta de dados foi realizada através da observação direta dos alunos diante da prática dos jogos desde o período da escolha até a execução dos jogos e registradas em um diário de campo, realizados no período de agosto a dezembro de 2015, em 02 (duas) sessões semanais alternadas de 30 minutos. Quanto aos procedimentos metodológicos foram feitas observações do desempenho dos alunos e registradas em um caderno para posterior análise. Em seguida as respostas foram analisadas e interpretadas a partir das teorias que foram estudadas.

A análise dos resultados deu-se de forma qualitativa trazendo os eventos que pude vivenciar durante as observações destacando sobre tudo aquilo que representa interesse para a minha pesquisa. E reconhecer a importância dos jogos na Educação Infantil me fez refletir sobre a ressignificação da minha prática pedagógica. Particularmente, explorar os jogos na sala de aula da Educação Infantil, considerando as especificidades desta etapa da educação básica, com intencionalidade e objetivos definidos, é ter uma prática pedagógica que promove a formação do ser como um todo.

4.2 A prática dos jogos no centro municipal de Educação Infantil

No intuito de perceber as formas de participação da criança nos jogos na Educação Infantil, optei por buscar desvelar elementos que compuseram o percurso desses jogos.

Desse modo, no momento da realização dos jogos pude perceber a alegria das crianças ao apresentar o jogo e em participar da atividade. O tempo médio de duração de cada jogo variava de 30 a 40 minutos a depender do interesse das crianças. As atividades aconteciam de forma lúdica e as crianças demonstravam alegria em participar desses momentos.

Os jogos desenvolvidos na turma de grupo 04 (quatro) da Educação Infantil como proposta metodológica têm como objetivo apresentar os tipos de jogos mais utilizados na minha sala com crianças de quatro anos de idade da Educação Infantil e destacar as ações manifestas do pensamento lógico matemático na criança da Educação Infantil de 04 (quatro) anos, considerando o uso dos jogos escolhidos. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p.210): [...] “o ensino da Matemática seria beneficiado por um trabalho que incidisse no desenvolvimento de estruturas do pensamento lógico-matemático”.

Ainda de acordo com os RCNEIS “O jogo tornou-se objeto de interesse [...] para educadores como decorrência da sua importância para a criança e da ideia de que é uma prática que auxilia o desenvolvimento infantil, a construção ou potencialização de conhecimentos”. Os jogos aplicadas com objetivos e regras definidas são importantes na Educação Infantil podendo se tornar uma estratégia metodológica visando a finalidade da aprendizagem.

Os jogos que foram aplicados com as crianças do grupo 04 (quatro) da Educação Infantil durante o período de realização da pesquisa foram: boliche, dominó e outros.

Cada jogo tem sua especificidade, todos têm regras próprias, formas diferenciadas de jogar. Antes da realização do jogo eu apresentei aos alunos o jogo para que pudessem explorá-lo e também pudesse perceber a participação do aluno nessas atividades conjuntas. Em seguida discutimos juntos as regras do jogo para que pudssemos jogar e se divertir e aprender também com o este jogo. Como aborda o RCNEIS (1998, p. 211) sobre a importância do jogo:

“O jogo é um fenômeno cultural com múltiplas manifestações e significados, que variam conforme a época, a cultura ou o contexto. O que caracteriza uma situação de jogo é a iniciativa da criança, sua intenção e curiosidade em brincar com assuntos que lhe interessam e a utilização de regras que permitem identificar sua modalidade”.

Nesse sentido, o trabalho desenvolvido com jogos permite que o aluno experimente seus desejos no momento do jogo, sua autonomia, desenvolvendo relações de respeito e confiança entre si e nos colegas, acolhendo as especificidades de cada um... Pensar em uma educação com a prática de jogos potencializa a relação da criança com o ambiente e a sua cultura. Experimentar os jogos no contexto escolar como área do conhecimento é dar aos jogos o valor e a importância que por muitos anos lhe foi negado, acreditando ser somente uma via que permite alcançar objetivos distintos, não levando em conta que a participação ativa da criança em diferentes tipos de jogos irá proporcionar uma aprendizagem de maneira prazerosa.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Aqui tratarei os resultados da pesquisa que foi desenvolvida no grupo quatro da Educação Infantil bem como as discussões sobre tal pesquisa.

5.1 Organização e estrutura da prática de jogos

Escolhi os jogos levando em consideração a faixa etária das crianças, os objetivos dos jogos, o tempo para a realização da atividade, o ambiente para realização do jogo e a quantidade de crianças que estavam envolvidas na pesquisa levando em conta também o fato de ser um jogo estimulante, atraente e desafiador para as crianças de 04 (quatro) anos.

O primeiro jogo a ser trabalhado com o grupo foi o boliche, pois segundo Kishimoto (2011, p.111) “os jogos educativos ou didáticos estão orientados para estimular o desenvolvimento físico e cognitivo, e são importantes para o desenvolvimento de um conhecimento escolar mais elaborado, tal como calcular, ler e escrever”. A escolha desse jogo se deu pelo fato de considerar adequada para a idade permitindo que durante a realização desse jogo as crianças possam se movimentar no espaço e também por dar conta dos objetivos que desejava alcançar com essa atividade. Com as crianças sentadas em roda conversei sobre o que seria realizado, o tempo e o espaço que seriam utilizados levantando algumas questões sobre o conhecimento prévio das crianças em relação ao jogo, algumas crianças

conheciam o jogo, porém, nunca havia experimentado apenas uma criança já tinha experimentado. Em seguida apresentei o jogo para que pudessem explorar as peças, e em seguida discutimos em grupo as regras podendo ser modificadas quando necessário, percebi uma grande alegria nas crianças em começar logo a partida. O jogo sempre era realizado no turno vespertino já que no turno oposto era abordado sobre o projeto do semestre e acontecia duas vezes em semanas alternadas com a duração de 30 minutos cada sessão.

Para a realização da atividade foram utilizados 09 (nove) pinos plásticos (valendo 01 ponto cada) e os pontos eram representados por tampinhas de garrafa nas cores amarela e vermelha e uma bola de borracha, as regras que discutimos foram as seguintes: cada criança deve esperar a sua vez para jogar, a bola é lançada de um local marcado, cada criança terá direito de jogar 02 (duas) vezes fazendo a contagem das peças que derrubaram (tampinha vermelha) e das peças que ficaram em pé (tampinha amarela). De acordo com Oliveira (2010, p.87), “os jogos de regras envolvendo a resolução de problemas podem ser vistos como estratégias extremamente ricas de desenvolvimento e aprendizagem, durante todo o ciclo vital, em seus aspectos cognitivos e relacionais”.

Ao mediar o jogo foi possível perceber a interação das crianças, o interesse em participar do jogo. No momento da realização do jogo organizei as crianças de modo que ficassem a uma determinada distância dos pinos. As peças ficarão de forma triangular (do mesmo modo que num jogo de boliche). Cada criança quando solicitada jogará a bola tentando derrubar o máximo de pinos. Ao término de cada jogada solicitava que a criança fizesse a contagem dos pinos que foram derrubados e os que estavam de pé enquanto fazia o registro do jogo. Nesse momento da contagem percebi que algumas crianças precisavam se apropriar dos pinos nas mãos colocá-los em ordem no chão da sala caso contrário não conseguiam realizar a contagem. Segundo Piaget (1978) o conhecimento lógico-matemático é uma construção, e resulta da ação mental da criança sobre o mundo. O conhecimento lógico-matemático não é inerente ao objeto; ele é construído a partir das relações que a criança elabora na sua atividade de pensar o mundo.

A partida de boliche

Alfazema (k) foi a primeira criança a jogar por conta do sorteio que tínhamos realizado, organizamos as peças do boliche e ela fez a jogada do local que tinha marcado com eles previamente. Derrubou 01 peça então, solicitei que representasse a quantidade derrubada com a tampinha vermelha e a quantidade que ficou em pé com a cor amarela. Representou a quantidade 01 com facilidade, porém, ao representar as peças amarelas ficou confusa colocando peça a menos.

Girassol (A) foi a segunda a jogar lançou a bola e derrubou 02 peças e ao solicitar que representasse não conseguiu pedindo ajuda ao colega Copo de Leite que prontamente ajudou a colega. Nesse momento fiz a intervenção sobre as regras do jogo e foi necessário reformular algumas questões. Foi um momento rico de interação, pois pude realizar com os alunos adaptações nas regras.

Lírio (S) foi o terceiro a jogar e conseguir derrubar apenas 03 peças e ao solicitar a representação com tampinhas ele colocou duas. Nesse momento, Copo de Leite (W) disse logo que ele não tinha colocado a quantidade correta ajudando novamente o colega a fazer a contagem.

Copo de leite não queria esperar a sua vez de jogar. Novamente foi necessário discutir sobre as regras. Posicionou-se na linha marcada e lançou a bola derrubando 02 peças. Não ficando muito satisfeito com o seu resultado, prontamente pegou as tampinhas e representou a sua quantidade.

Começamos a organizar os pinos para jogar novamente e Copo de Leite sempre dizendo que dessa vez ele seria o primeiro. Então precisei lembrá-lo do sorteio.

Pela ordem do sorteio novamente saiu para começar a segunda rodada Alfazema que ao lançar a bola derrubou 03 peças representando corretamente as quantidades.

O segundo foi Copo de Leite jogou a bola derrubando todos os pinos. Então ao fazer a contagem ele colocou 10 tampinhas contando duas vezes o número 8. Perguntei quantas peças tinha o boliche e ele foi contar e disse que tinha 10, pedi para contar com calma peça por peça. A estratégia utilizada foi colocar as peças em ordem no chão da sala para contar. Dessa vez contou certo.

Girassol jogou novamente e desta vez derrubou a mesma quantidade de peças (02) e para não errar novamente usou a mesma estratégia de Copo de Leite.

Lírio só ficava questionando quantos pontos os colegas tinham feito, então pedi que jogasse a bola conseguindo derrubar 04 peças e fazendo a contagem correta.

Ao retomar os cálculos com as crianças percebi que todos queriam saber quem tinha “ganhado” o jogo. Perguntei a Girassol quantos pontos tinha feito prontamente começou a contar tampinha por tampinha e disse o resultado correto. E quando perguntei quantas na primeira rodada tinha ficado em pé não soube responder e nem se interessou em fazer a contagem.

Antes de solicitar Copo de Leite já havia juntado as tampinhas fazendo a contagem e querendo saber quem tinha derrubado mais. E ao ser questionado sobre a quantidade de peças que tinha ficado na primeira rodada ele contou uma por uma dando a resposta com rapidez.

Lírio fez a contagem em silêncio passando tampa por tampa e deu a resposta errada então pedi que contasse novamente em voz alta contou duas vezes até conseguir chegar ao resultado. Já quando perguntei quantas peças derrubou na primeira rodada contou lentamente dando a resposta exata.

Jasmim também se antecipou e deu a contagem das suas peças. Porém ela contou as tampinhas amarelas que foi o resultado dos pinos que tinham ficado de pé. Então prontamente ela respondeu que tinha ganhado o jogo. Copo de Leite logo percebeu o erro e sinalizou.

Retomei os cálculos para saber quem tinha “ganhado” o jogo. Nesse momento percebi que houve uma discussão entre eles e que seria necessário estabelecer um diálogo sobre o ganhar e perder. Na nossa vida sempre queremos sair vitoriosos das mais diversas situações, porém, no ambiente educacional devemos transformar o jogo em uma proposta atraente e desafiadora, onde podemos resolver conflitos juntos, construir regras, tomar decisões, ganhando e perdendo e também competindo e aprendendo.

O segundo jogo escolhido pela pesquisadora foi o dominó por ser divertido, desenvolve a criação de estratégias, apropriação das regras do jogo, além de possibilitar a cooperação e a interação entre as crianças e identificação de quantidades.

Com as crianças sentadas na mesa conversei sobre o jogo que seria realizado, o tempo estimado para realização da atividade realizando questionamentos sobre os conhecimentos prévios dos alunos, apenas uma criança conhecia bem o dominó pelo fato de jogar sempre com o seu pai. Nesse momento permitir que explicasse para os demais colegas como se jogava o dominó e também que todos pudessem explorar as peças do jogo antes de discutirmos as regras. Com o dominó foi possível explorar as cores e quantidades. O jogo sempre era realizado no turno vespertino e acontecia uma vez por semana com a duração de 30 minutos cada sessão com 04(quatro) participantes. Depois que as crianças já haviam explorado bastante as peças construímos as regras do jogo. Demonstraram muita alegria e curiosidade pelo jogo e o colega Lírio que conhecia bem estava ansioso para o início da partida.

Questionei ao aluno Lírio como se iniciava o jogo, então ele “embaralhou” as peças na mesa e distribuiu 05 (cinco) peças para cada criança (já havíamos decidido a quantidade nas regras). Explorei também com as crianças a lógica das peças, pois existe no dominó um traço no meio e cada lado representa uma quantidade e possui cores diferentes ou não, para evitar que no momento da contagem as crianças contem todos os círculos das peças sem separar os lados. O jogador que começa a partida é o que tem a bucha 6 (seis) colocando esta peça no centro da mesa. Em seguida cada jogador deve tentar encaixar sua peça nas que estão na extremidade do jogo, uma por vez. Quando um jogador consegue encaixar uma peça, a vez é passada para o próximo jogador. Caso o jogador não tenha nenhuma peça que encaixe em qualquer lado, ele deve passar a vez, sem jogar peça nenhuma. A partida pode terminar em duas circunstâncias: quando um jogador não possui mais nenhuma peça ele consegue bater o jogo, ou quando o jogo fica trancado tendo que fazer a contagem dos pontos ganhando o jogo quem tiver menos pontos. Dessa maneira foram, um a um, jogando, encaixando as peças, porém, alguns alunos não sabiam a peça certa a ser colocada e nesses momentos o aluno Lírio sempre procurava ajudar o colega sendo necessário retomar as regras do jogo. Diante de muita alegria percebi que as crianças criaram estratégias para jogar.

A partida de dominó

Cada criança com cinco peças e Copo de Leite deu início a partida, pois estava com a bucha de seis.

O segundo a jogar foi Lírio que facilmente conseguiu encaixar a peça correta. Depois foi a vez de Jasmim que encaixou uma peça que não correspondia nem com a cor e nem com a quantidade. Imediatamente Lírio questionou que a colega não havia jogado certo. Discutimos novamente as regras e a criança passou a vez, pois não havia conseguido encaixar a peça, porque ainda não conseguia fazer a contagem.

A última criança a jogar foi girassol que muito pensativa e pedindo ajuda demorou um pouco para conseguir realizar a jogada.

Copo de Leite joga novamente e analisando o jogo e as peças que estavam na sua mão encaixou no local errado, pois não tinha a peça correspondente e nesse momento ninguém percebeu o erro. Quando Lírio foi jogar exclamou logo que o colega tinha feito a jogada errada devolvendo a peça a Copo de Leite e dizendo que ele tinha passado a vez.

Jasmim e Girassol também não conseguiram fazer o encaixe das peças e passaram a vez. Durante as primeiras rodadas de dominó percebi que as crianças não estavam conseguindo encaixar as peças corretamente exceto Lírio que conheciam bastante o jogo.

Depois de muitas tentativas e discussões o aluno Copo de Leite utilizou a estratégia de encaixar a peça pela cor já que cada cor representava uma quantidade e assim como todos já dominavam as cores ficou mais fácil a realização do jogo. Porém, o objetivo também seria a identificação pela quantidade. Depois dessa estratégia percebi que as crianças demonstraram maior interesse em participar do jogo. Depois de muitos momentos de jogo houve uma integração entre os colegas que passaram juntos a fazer a relação cor e quantidade. Foram necessárias muitas partidas com o dominó para que as crianças descobrissem que o jogo de dominó tem suas peças numeradas e de cores diferentes.

5.2 Tratamento dos dados

Diante das vivências do cotidiano acredito que o uso de jogos na Educação Infantil apresenta como possibilidade de desenvolver e aprimorar conceitos de

quantidade, classificação, inclusão, regras, contagem etc, são ideais para desenvolver o raciocínio lógico-matemático.

Após observações feitas durante as aplicações dos jogos com as crianças do grupo 04 (quatro), percebeu-se um grande interesse dos alunos em participar dessas atividades. Cada jogo realizado ficava nítido as expressões de alegria de cada criança sempre questionando quando seria o próximo jogo. Nesses momentos as relações de amizade, cooperação e competição possibilitam também a aprendizagem e conhecimento da criança. Kishimoto (2011, p.41) afirma que “utilizar o jogo na Educação Infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora”.

Com a análise das experiências vividas diante da realização dos jogos, pude verificar que os jogos escolhidos despertaram alegria nas crianças pelo fato da atividade ser uma novidade na rotina deles, além de contribuir para o seu aprendizado. De acordo com Huizinga:

“Jogo é 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 da vida cotidiana”. (1980, p. 33).

Como já disse Kishimoto (2011) os jogos podem assumir duas funções: a lúdica e a educativa. Na função lúdica vai gerar sensação de prazer e diversão enquanto que na função educativa os jogos vai ensinar algum conhecimento.

De acordo com as observações realizadas no grupo, percebi que os jogos na Educação Infantil propicia momento de diversão atrelado ao conhecimento da construção de números, quantidades, da elaboração de regras observados no momento de realização dos jogos levando-nos a considerar que o jogo é parte integrante da ação educativa. Como professora da turma isso foi um facilitador na aplicação e na avaliação das atividades uma vez que conheço um pouco de cada criança.

Durante a aplicação dos jogos percebi que a todo o momento era necessário retomar as regras e que as crianças sempre deseja que as suas regras prevaleçam no jogo. De acordo com Friedmann (1996), “a regra coletiva é no começo, exterior

ao indivíduo. E que aos poucos ela vai sendo interiorizada resultando no exercício do consentimento mútuo e da consciência autônoma”. Acredito também que no momento que as crianças se opõem as regras que já foram pré-estabelecidas criam oportunidades de recriá-las fortalecendo a discussão entre o grupo.

De acordo com Oliveira (2010, p.87), “os jogos de regras envolvendo a resolução de problemas podem ser vistos como estratégias extremamente ricas de desenvolvimento e aprendizagem, durante todo o ciclo vital, em seus aspectos cognitivos e relacionais”. No jogo do dominó ficou bem marcante como as estratégias de encaixar as peças pelas cores proporcionaram momento de aprendizagem, participação e interesse pelo jogo.

De acordo com as observações acredito que os jogos na Educação Infantil cria um ambiente muito favorável em que a criança se sente motivada e desafiada a resolver problemas que são significativos para ela. Então ao tentar mudar as regras em um jogo a criança desenvolve momentos de interação, de conquista, aumentando a sua capacidade de pensar e agir sobre si mesmas além de experienciar novas possibilidades de aprendizagem como mostra o gráfico abaixo:



De acordo com a análise do gráfico e das quatro crianças que participaram da pesquisa, posso afirmar que na maioria das vezes eles aceitam as regras que foram combinadas antecipadamente, porém em alguns momentos do jogo elas tendem a mudar em benefício próprio. Segundo Piaget (2003, p.40), “no que se refere às regras do jogo, constatamos facilmente [...] que o início do jogo social da criança são caracterizados por um longo período de egocentrismo”. No jogo de boliche percebi

que tinha uma criança que sempre queria ser o primeiro não esperando a sua vez de jogar diante disso discutíamos as regras do jogo quantas vezes fossem necessárias.

Os dados obtidos na pesquisa nos leva a concluir que o uso de jogos na Educação Infantil devem ser utilizados como forma de contribuir para que a criança se apropriem das regras do jogo, identifique quantidades, o raciocínio lógico-matemático, a coordenação motora, a relação espacial. De acordo com Piaget (1982, p.20) [...] “um espaço geral que compreende todos os outros, caracteriza-se as relações dos objetos entre si e os contendo na sua totalidade, inclusive o próprio corpo”. A criança de quatro anos já define o seu espaço dentro da sala de aula. No jogo de boliche as crianças não apresentavam nenhuma dificuldade em se movimentar no espaço que fora estabelecido. Além dessas atividades proporcionarem também trocas de informações e envolvimento em situações que favorecem o desenvolvimento da socialização, da cooperação e do respeito mútuo. E o professor nesse momento deve estar atento em relação aos objetivos que deseja atingir com determinado jogo.

Neste momento, torna-se imprescindível lembrar-se de Friedmann (1996, P.14) quando afirma que “o jogo implica para a criança muito mais do que um simples ato de brincar. Através do jogo, ela está se comunicando com o mundo e também está se expressando”.

Durante as observações feitas nas primeiras rodadas de dominó percebi que as crianças encaixavam as peças pela cor não se preocupando com a quantidade. De acordo com Piaget as crianças nessa faixa etária apresentam características, procedimentos de selecionar objetos que se agrupam com base nas semelhanças e no caso do dominó as crianças classificavam as peças de acordo com as características percebidas por meio das semelhanças.

Durante a realização dos jogos principalmente do boliche percebi que as crianças muitas vezes contavam duas vezes o mesmo objeto ou então saltava os objetos. Então para que a contagem fosse realizada as crianças tinham a necessidade de colocar os objetos em ordem. De acordo com Piaget, o número é uma síntese de dois tipos de relações que a criança elabora entre os objetos. Uma é a ordem e a outra é a inclusão hierárquica. Ordem é a relação que a criança elabora ao contar os objetos sem saltar ou repetir algum e a inclusão hierárquica que se dá depois do desenvolvimento da relação de ordem permitindo que a criança vá

percebendo gradativamente a sequência dos numerais. A inclusão hierárquica são propriedades do número, segundo a qual as quantidades se inserem umas das outras.

Para Piaget as crianças nessa faixa etária se encontram no estágio pré-operacional que vai aproximadamente até os sete anos. A criança interioriza o meio, sendo capaz agora de representá-lo mentalmente, estabelecendo relações, classificando objetos de acordo com a sua forma, cor, tamanho, seriando, quantificando. De acordo com Kamii (1990,p.48) “quase todas as crianças entre quatro e seis anos de idade parecem interessar-se por contar objetos e comparar quantidades”. Quando as observava no boliche e no dominó percebi que as crianças contavam espontaneamente os pinos do boliche e as peças do dominó e discutiam entre eles para ver quem tinha feito mais pontos ou quem tinha derrubado mais pinos. Baseada na teoria de Piaget, Kamii explica que “[...] o número é construído por cada criança a partir de todos os tipos de relações que ela cria entre os objetos” (KAMII, 1986, p.13).

O conhecimento lógico-matemático segundo Piaget (1978) é uma construção, e resulta da ação mental da criança sobre o mundo. O conhecimento lógico-matemático não é inerente ao objeto; ele é construído a partir das relações que a criança elabora na sua atividade de pensar o mundo. O conhecimento lógico-matemático é construído através das relações mentais sobre os objetos, coisas e pessoas. Segundo esse mesmo autor “é muito difícil ensinar as operações a uma criança, pois ela as elabora por si, através de suas próprias ações”. Porém, jogando e brincando a criança chega a assimilar as realidades intelectivas (PIAGET apud ALMEIDA 2003, p. 47- 48). Tomando como referência os estudos de Piaget podemos perceber que o desenvolvimento do conhecimento lógico-matemático é construído a partir da maneira como as crianças “pensam” sobre as experiências com os objetos, assim como com as situações que elas vivenciam e sentem. Então podemos concluir que é através das relações mais simples que a criança desenvolve seu pensamento lógico-matemático.

De acordo com Friedmann (1996, p.62) “a experiência lógico matemática consiste em agir sobre os objetos para descobrir as propriedades que são abstraídas das ações do sujeito”.

Diante disso, para Piaget o conhecimento não ocorre pelas informações que os objetos têm, mas pela ação do sujeito sobre essas informações transformando-as em conhecimentos. Na Educação Infantil é muito importante ressaltar que as crianças aprendem por meio da experiência com os objetos, e das diversas experiências com as situações.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante este trabalho sobre jogos na Educação Infantil foi possível refletir que o uso dos jogos é a oportunidade que o professor tem de talvez desconstruir o ensino descontextualizado para construir um ensino que está voltado a construção do conhecimento tendo o jogo como seu aliado. Essas atividades envolvendo jogos proporcionaram aos educandos trocas de informações e envolvimento em situações que favorecem o desenvolvimento da socialização, da cooperação, além de formar conceitos de regras, quantidades e a criança também é capaz de confrontar suas ideias fazendo relações lógicas, desenvolvendo e construindo seu conhecimento de forma lúdica e prazerosa.

A pesquisa foi baseada nos pensamentos de grandes teóricos que dedicaram seus estudos na utilização dos jogos no desenvolvimento da criança tais como: Piaget, Kishimoto, Friedmann.

De acordo com a análise feita a partir da observação direta com os alunos diante da prática dos jogos ficou nítido que o uso dos jogos na Educação Infantil é uma excelente ferramenta para a construção do pensamento lógico-matemático, para a construção de regras e para identificar quantidades. Sendo assim, cabe a nós professores, elaborarmos ideias, projetos, atividades e ações para que as crianças desenvolvam a compreensão do conhecimento lógico matemático. Nesse sentido, é fundamental que o professor pense nas atividades de jogos nos diferentes momentos do seu planejamento.

De acordo com Oliveira (2010, p.76), “no ambiente de ensino-aprendizagem escolar, os jogos podem ser utilizados nas diversas disciplinas. Quebrando cercas, rompendo barreiras, eles possibilitam uma série de inovações metodológicas”. Por isso, depois dessa pesquisa tive a oportunidade de (re) pensar em novas práticas para sistematizar o ensino usando os jogos como meio de oferecer novas possibilidades de construção do pensamento lógico-matemático nas crianças.

Partindo desse pressuposto, acreditamos que o trabalho com jogos na Educação Infantil não devem ser voltados como um passatempo, mas, como oportunidade de desenvolver potencialidades na criança. Nesse sentido, é fundamental que nós professores pensemos nas atividades de jogos promovendo aulas com intencionalidade e objetivos definidos para validar os benefícios que os jogos possibilitam nas crianças.

Assim sendo, os jogos são uma excelente estratégia de ensino capaz de auxiliar o nosso trabalho em sala de aula, facilitando o processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil. De acordo com Friedmann (1996, p. 55) “a aprendizagem depende em grande parte da motivação: as necessidades e os interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se ligue a uma atividade”. Através das vivências na sala do grupo quatro pude perceber que os jogos proporcionaram momentos de descobertas, de criação e de experimentação, mas, principalmente um instrumento para construção do conhecimento.

Nesse sentido a aprendizagem é um processo contínuo, envolvendo o sujeito como um todo, considerando todos os seus aspectos: físico, psicológicos e sociais e à medida que a criança se desenvolve está construindo e reconstruindo sua aprendizagem.

Enfim, o professor deve escolher o jogo pensando nos objetivos que deseja alcançar e que estes sejam significativos para as crianças. Considerando que na prática educativa existem infinitas possibilidades de aplicação dos jogos como forma de aprendizagem, muito ainda há de ser descoberto. Esta pesquisa não se esgota aqui, no que concerne ao conhecimento ligado às atividades com jogos na Educação Infantil.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11ª ed. São Paulo/São Paulo: Ed. Loyola, 2003.
- BÔAS, M. C. V. **Construção da noção de número na Educação Infantil**: Jogos como recurso metodológico. Monografia de graduação-Universidade de São Paulo, Faculdade de Educação. São Paulo. 2011.
- BOSSA, N. **A Psicopedagogia no Brasil**: Contribuições a partir da prática: Porto Alegre: Animed, 1994.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. (volume 3 – conhecimento de mundo).
- BRASIL. Senado Federal. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: nº 9394/96. Brasília: 1996.
- CAIADO, A. P. S. **A regra em jogo**: um estudo sobre a prática de jogos de regras e o desenvolvimento moral infantil. 121 f. Tese (Doutorado)- Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2012.
- CARDOSO, E. L. **A importância do brincar e do jogo para o desenvolvimento da criança**. Monografia de graduação-Universidade Federal do Rio Grande do Sul/ Faculdade de Educação, Rio Grande do Sul. 2013.
- CHATEAU, Jean: **O jogo e a criança** - São Paulo- Summus, 1987.
- Diretrizes curriculares para a Educação Infantil-DCNEI-(Resolução CNE/CEB nº 05, de 17 de dezembro de 2009)
- FRIEDMANN, Adriana: **Brincar, crescer e aprender**: O resgate do jogo infantil- São Paulo, Moderna, 1996.
- _____. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo, São Paulo: Moderna, 2006.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens: **O jogo como elemento da cultura**: São Paulo: Perspectiva, 1980.
- KAMII, Constance. **A criança e o número**: implicações educacionais da teoria de Piaget para a atuação junto a escolares de 4 a 6 anos; tradução Regina A. de Assis. 11ª ed.. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1990.
- _____. **Reinventando a aritmética**: implicações da teoria de Piaget. Campinas, SP: Papyrus, 1986.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. 16 ed. Petrópolis: Rio de Janeiro: Vozes, 2010.
- _____. **Jogo, acriança e a educação**. Universidade de São Paulo, São Paulo, 1992. (Tese Livre Docência).
- _____. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2013.
- _____. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- KRAMER, Sonia. **A infância e sua singularidade**. In: Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização JeaneteBeauchamp, Sandra Denise Rangel, Aricélia Ribeiro do Nascimento – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

- _____. **Retratos de um desafio-** Crianças e adultos na educação infantil. São Paulo: Ática, 2009.
- MACEDO, Roberto Sidnei. **A etnopesquisa crítica e multirreferencial nas ciências humanas e na educação.** Salvador: EDUFBA, 2004.
- OLIVEIRA, Vera Barros de. (org.) **Jogos de regras e a resolução de problemas.** Petrópolis: Vozes, 2010.
- _____. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis: Vozes, 2007.
- OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. **Educação Infantil fundamentos e métodos-** 7. ed. - São Paulo: Cortez, 2011.
- PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia.** Tradução de Maria Alice Magalhães D' Amorim e Paulo Sergio Lima Silva. 11ª impressão. Rio de Janeiro: Forense, 1982.
- _____. **A formação do símbolo na criança.** 3ª ed. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 1973.
- _____. **A psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Ed. Bertrand, 1980.
- _____. **A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- _____. **A construção do real na criança.** 3ª ed. 5ª reimpressão. São Paulo: Ática 2003.
- SANTA ROZA, E. **Quando brincar é dizer:** a experiência psicanalítica na infância. Rio de Janeiro: Contra-Capa, 1999.
- SOUZA, E. N. **A matemática nos jogos e brincadeiras na Educação Infantil:** uma construção de aprendizagem. Monografia de graduação-Centro Universitário Católica Salesiano. São Paulo. 2012.
- WADSWORTH, Barry J. **Inteligência e afetividade da criança na teoria de Piaget.** 4 ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1996.
- WINNICOTT, D, W. **O brincar e o seu mundo.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.