

1 **FACULDADE DE EDUCAÇÃO DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO**  
2 **O JOGO COMO ATIVIDADE PRINCIPAL EM CRIANÇAS**  
3 **DE 5-6 ANOS: UM ESTUDO SOBRE O DESENVOLVIMENTO DA MORALIDADE**

4 Camilla Duarte Schiavo Ritzmann

5 Orientador: Prof<sup>o</sup> Dr<sup>o</sup> Manoel Oriosvaldo de Moura

6 São Paulo

7 2007

8 **1. RESUMO**

9 Neste projeto propõe-se a realização de uma pesquisa, que acontecerá em dois semestres  
10 letivos. O objetivo principal é analisar, em crianças de 5 – 6 anos, da Escola de Educação Infantil, a  
11 importância de alguns jogos na construção de valores (solidariedade, honestidade, altruísmo e  
12 cooperação). Os objetivos específicos são: 1) Observar a ação de crianças ao jogarem: Trilha, Salto em  
13 distância e Quebra-Cabeça; 2) Analisar a importância destes jogos para a construção de atitudes e  
14 valores positivos.

15 O referencial teórico será baseado em Vygotsky, Leóntiev e Elkonin quanto ao papel do  
16 brinquedo no desenvolvimento humano e o jogo como atividade principal da criança. Além disso,  
17 contaremos também com contribuições de Piaget no que se refere ao desenvolvimento da moralidade e  
18 o aprimoramento das relações sociais em crianças desta faixa etária.

19 **2. PROBLEMA DA PESQUISA**

20 A questão central deste projeto é estudar a hipótese de que jogos utilizados nas classes de  
21 Educação Infantil podem ajudar a construir noções e ações comprometidas com valores e atitudes  
22 favoráveis à aprendizagem escolar e à convivência humana.

23 Em termos mais específicos supôs-se que:

- 24 ✓ Os jogos selecionados para o presente estudo podem promover o desenvolvimento de valores  
25 humanos, importantes para as relações entre as pessoas.
- 26 ✓ Que uma prática pedagógica, apoiada em jogos, pode favorecer uma iniciação a conteúdos  
27 disciplinares específicos (Matemática, Língua Portuguesa, etc.) e a valores e atitudes que lhes são  
28 comuns.

29 **3. JUSTIFICATIVA**

30 Já faz tempo que se valoriza a importância da educação na primeira infância, aqui no Brasil  
31 proporcionada pela Escola de Educação Infantil, considerada etapa inicial da Educação Básica.

32 Quem trabalha com crianças nesta fase, enfrenta diariamente muitos desafios. Estes não se  
33 restringem somente em pensar e elaborar novas formas e ferramentas para ensinar, em seu sentido  
34 específico, mas envolvem principalmente o desenvolvimento de um projeto de formação de alunos e  
35 professores favorável ao desenvolvimento integral de ambas as partes.

36 Tendo em vista a hipótese de que os jogos são um excelente recurso para o desenvolvimento  
37 deste projeto, são inegáveis os benefícios que estes e as brincadeiras podem trazer à construção do  
38 conhecimento. O que seria, por exemplo, de uma criança que não pudesse brincar ou jogar nos  
39 primeiros anos de sua vida? O que seria de um professor de Educação Infantil que não pudesse  
40 recorrer aos jogos e às brincadeiras para educar as crianças? Mas, no presente projeto de pesquisa, não  
41 se quer apenas (o que já é muito, é verdade) defender o uso de jogos para estimularem o  
42 desenvolvimento da lógica na criança, do raciocínio, da elaboração de estratégias, da antecipação, da  
43 classificação, da ordenação. O fato é que por serem amplamente utilizados em salas de aula, os jogos  
44 podem muitas vezes, tornarem-se “escolarizados”, e constituírem mesmo o principal recurso para a  
45 iniciação em áreas do conhecimento como a Linguagem Oral e Escrita, a Matemática, as Artes, as  
46 Ciências, etc. Mas, a ênfase que se quer dar no presente projeto é sobre a importância que jogos podem  
47 ter no desenvolvimento da moralidade infantil.

48 Teóricos como Vygotsky, principal representante da perspectiva sócio-histórica e dialética do  
 49 desenvolvimento infantil, apontam a brincadeira como uma atividade dominante na infância. Essa  
 50 importância atribuída ao brincar se justifica pelo fato de ser através dela que a criança se experimenta e  
 51 se constrói. Tal atividade propicia à criança a aquisição de regras, a expressão do imaginário, o domínio  
 52 da angústia, o conhecimento do seu corpo, a representação do mundo exterior e mais tarde sua ação  
 53 sobre ele. É preciso, no entanto, conceber o brincar como uma atividade de origem social, e não inata.  
 54 As crianças precisam aprender a brincar.

55 Vygotsky (1989) considera que o brinquedo cria para as crianças uma “zona de  
 56 desenvolvimento proximal” que não é outra senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento,  
 57 determinado pela capacidade de resolver independentemente seus problemas, e o nível de  
 58 desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema a orientação de um  
 59 adulto, ou a colaboração de um companheiro com capacidade superior naquele momento ou assunto.  
 60 “As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro se  
 61 tornarão seu nível básico de ação real e moralidade”.

62 Leóntiev (1988) defende que o brinquedo é o caminho pelo qual a criança compreende o  
 63 mundo e o jogo é a atividade principal na idade pré-escolar.

64 *Atividade principal é aquela em conexão com a qual ocorrem as mais importantes mudanças*  
 65 *no desenvolvimento psíquico da criança e dentro da qual se desenvolvem processos psíquicos que*  
 66 *preparam o caminho da transição da criança para um novo e mais elevado nível de*  
 67 *desenvolvimento.*

68 Moura (1992) diz que a atividade deve ter características que coloquem o pensamento da  
 69 criança em movimento e por meio dela é estimulada a manifestar seus conhecimentos, elaborando-os a  
 70 partir do meio cultural onde vive e se desenvolve. Uma das modalidades da atividade e que conferem  
 71 as características acima mencionadas é o jogo.

72 *O espaço vivencial que o jogo oferece à criança pode ser considerado como um bom*  
 73 *indutor da manifestação de estratégias que ela elabora para resolver o problema ou a*  
 74 *questão colocada pelo jogo. Ao jogar a criança, está inteira, ela se envolve e se manifesta*  
 75 *espontaneamente sem pressões externas. (Moura apud Moura, 1995)*

76 Um dos aspectos mais importantes do brinquedo no desenvolvimento humano é que, muitos  
 77 deles, são caracterizados pelo fato de seu alvo residir no processo e não no resultado.

78 Leóntiev (1988) mostrou que durante os jogos de regras aspectos relacionados à moralidade são  
 79 naturalmente incorporados a atividade da criança. E, segundo ele, o mais importante é que este  
 80 elemento surge da própria atividade da criança, ou seja, ativamente, e por isso, da prática e, não sob  
 81 forma de uma máxima moral abstrata que ela tenha ouvido.

82 Piaget (1974) analisou a importância do processo de tomada de consciência. Este processo pode  
 83 ser pensado igualmente como um caminho para a construção de valores humanos universais. Segundo  
 84 este autor, este processo se efetiva superando-se progressivamente três desafios.

85 O primeiro trata do aprender a reconstituir no plano da representação o que esta em uso no  
 86 plano da ação. O segundo aponta a necessidade de descentrar as ações propriamente ditas,  
 87 transformando-as em linguagem que representa, recorta, reorganiza e que tira ou acrescenta significados  
 88 agora no plano das palavras, das imagens, dos modelos e de todas as formas de tornar presente o que,  
 89 até então era jogo de procedimentos e estratégias. O terceiro, e mais complexo, traz o fato de tornar  
 90 público o que até então era privado, e esta “abertura” tem um custo. Se por um lado garante que as  
 91 crianças avancem, revejam seus conceitos, suas idéias e anseios, compartilhem e até mesmo libertem-se  
 92 da solidão, por outro pode tornar patente fragilidades e imperfeições.

93 Sendo assim, é possível afirmar que a atividade lúdica está sempre atrelada ao caráter social, o  
 94 que faz com que muitas vezes as crianças consigam através dela realizar o que provavelmente não  
 95 fariam sozinhas, operando conjuntamente partilhando, convergindo pontos de vistas, negociando  
 96 significados, dividindo tarefas e desempenhando papéis.

97 **4. OBJETIVOS DA PRESENTE PESQUISA:**98 **Objetivo Geral:**

- 99 ✓ Analisar, na Escola de Educação Infantil, a importância de alguns jogos na construção de
- 
- 100 valores (solidariedade, honestidade, altruísmo e cooperação).

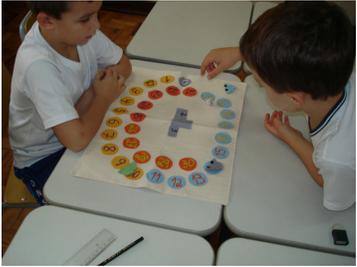
101 **Objetivos Específicos:**

- 102 ✓ Observar a ação de crianças ao jogarem: Trilha, Salto em distância e Quebra-Cabeça;
- 
- 103 ✓ Analisar se valores como solidariedade, honestidade, altruísmo e cooperação podem ser
- 
- 104 potencializados durante os jogos a partir de ações e operações realizadas pelas crianças .

105 **5. METODOLOGIA:**106 **Participantes:**

107 A pesquisa será realizada em uma classe com crianças entre 5 a 6 anos da cidade de São Paulo.

108 **Material:**109 Foram escolhidos Jogos que contemplam os quatro eixos do trabalho com a Matemática – **Números**  
110 **e Operações, Espaço e Forma, Grandezas e Medidas e Tratamento da Informação** - conforme  
111 previsto nos Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (MEC 1998) e que  
112 corroboram com o desenvolvimento de importantes conceitos nesta área do conhecimento.

	<p style="text-align: center;"><b>TRILHA</b></p> <p>Jogo de percurso que acontece com duas ou mais crianças. É preciso ter um dado e marcadores de posição.</p> <p>Ao longo do caminho os jogadores encontrarão obstáculos, desafios e prêmios. Vence o jogo quem conseguir completar o percurso inteiro primeiro.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>SALTO EM DISTÂNCIA</b></p> <p>Brincadeira utilizada para trabalhar com questões relativas às medidas e comparações. Faz-se uma marca no chão e os participantes devem saltar o mais longe possível, a partir disso, iniciam-se as medições e cálculos para saber qual foi o salto mais distante. As crianças têm uma participação efetiva, tanto na preparação do espaço, como nas medições.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>QUEBRA-CABEÇA</b></p> <p>Jogo que trabalha com questões relacionadas ao eixo do Espaço e Forma e exige que as crianças sejam capazes de construir uma determinada figura a partir das peças que estarão fragmentadas.</p>

113 **Procedimentos:**114 A pesquisa será realizada, durante dois semestres letivos e será baseada no método da pesquisa-ação  
115 de Thiollent (1992), este autor propõe *“um tipo de pesquisa social com base empírica, que é concebida e realizada*

116 *em estreita associação com uma ação ou resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes*  
 117 *representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo”.*

118 De um modo geral, para cada um dos jogos a serem pesquisados, serão considerados os seguintes  
 119 procedimentos:

- 120       ▪ Apresentação do jogo (objetivo, regras, modos de jogar, organização das partidas, etc.);
- 121       ▪ Exploração de situações-problema a respeito do jogo;
- 122       ▪ Colocação de situações-problema que possibilitem discutir os valores destacados.

123 Além disso, as atitudes expressas pelas crianças durante a partida serão registradas. Os conteúdos a  
 124 serem valorizados nos registros serão, principalmente, os seguintes:

- 125       ❖ Participação das crianças nos jogos
- 126       ❖ Relações com colegas
- 127       ❖ Construção das regras
- 128       ❖ Reações que expressem atitudes frente ao fracasso, à frustração, à disciplina, à paciência, à  
 129       cooperação, etc.
- 130       ❖ Anotar, na hora da roda, os comentários e posições das crianças frente aos temas discutidos.

131 Sobre cada um:

### 132 **Trilha**

133 Aprender a realizar um percurso do começo ao fim, aceitando as contingências (positivas e  
 134 negativas) da “viagem”; tomar decisões; tolerar frustrações.

### 135 **Salto em distância**

136 Tomar decisões relativas à medida (comparar, avaliar, considerar uma referência).

### 137 **Quebra-Cabeça**

138 Conseguir construir determinada figura utilizando conhecimentos espaciais e lógicos.

## 139 **6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

- 140 KISHIMOTO, T. M. (Org) *Jogos, brinquedos, brincadeiras e a educação*. São Paulo: Cortez, 1999.
- 141 MACEDO, L. *Os jogos e sua importância na escola*. Cadernos de Pesquisa SÃO PAULO, v. 93, p. 05-10,  
 142 1995.
- 143 \_\_\_\_\_ *Aprender com jogos e situações-problema*. Porto Alegre: Artmed Editora, 2000.
- 144 MACEDO, L de. & MACHADO, N. J. *Jogo e Projeto: Pontos e contrapontos*. São Paulo: Summus Editorial,  
 145 2006.
- 146 MACEDO, L; PETTY, A; PASSOS, N. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed,  
 147 2005.
- 148 MOURA A. R L de. *A medida e a criança pré-escolar*. Tese de doutorado, Universidade Estadual de  
 149 Campinas, UNICAMP, Campinas, 1995.
- 150 MOURA, M. O de. - *A atividade de Ensino Como unidade Formadora*. in BOLEMA,v.12 , p 29-43 .1996
- 151 \_\_\_\_\_ *Matemática na Infância* in 1º Fórum de educação matemática na infância. Portugal.
- 152 PIAGET, J. *A psicologia da criança*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- 153 \_\_\_\_\_ *O juízo moral na criança*. São Paulo: Summus, 1994.
- 154 \_\_\_\_\_ *A Formação do Símbolo na Criança*. Imitação, jogo e sonho, imagem. Rio de Janeiro: Zahar,  
 155 1971.
- 156 THIOLENT, M. 1992. *Metodologia da Pesquisa-Ação*. Cortez Editora/ Autores Associados. 5ª ed. São  
 157 Paulo: SP.
- 158 VYGOTSKY, L. S.; *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984. VYGOTSKY, L. S.;
- 159 LURIA , A. R. & LEONTIEV A. N.. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone, 1989.