



Centro de Competência de Ciências Sociais - Curso de Educação Básica
Unidade Curricular de Iniciação à Prática Profissional VI
3º Ano/2º Semestre
2011/2012

Docente: Guida Mendes

Discente: Cláudia Gonçalves

Reflexão: O Jogo em contexto de Educação de Infância

A presente reflexão incide sobre a intervenção pedagógica em que foi abordado a temática relacionada com a “Alimentação Saudável/Não Saudável”. Para esta intervenção pedagógica utilizei o jogo como uma estratégia de desenvolvimento da Formação Pessoal e Social na criança, pois durante as sucessivas observações e interações ao grupo, constatei que algumas crianças evidenciavam algumas lacunas a este nível. Para além destes aspetos, o jogo permite que a criança ponha “ (...) em ação as possibilidades que dimanam da sua estrutura peculiar, realiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície de seu ser, assimila-as e desenvolve-as, une-as e complica-as, coordena o seu ser e dá-lhe vigor.” (Chateau, 1961, p.17) proporcionando assim, maior interiorização e assimilação de conhecimentos.

Assim, o jogo do intruso foi utilizado como alternativa à aprendizagem da temática abordada “Alimentação Saudável” possibilitando o desenvolvimento da motivação, da autoconfiança, da concentração. Segundo Chateau o jogo “ (...) monopoliza toda a atenção apaixonada da criança e mobiliza todas as suas forças.” (Chateau, 1961, p.34)

O jogo da alimentação (adaptado do jogo da Glória) surge como estratégia ao desenvolvimento de determinados valores imprescindíveis ao desenvolvimento pessoal e social da criança, tais como a responsabilidade, a tolerância, o respeito, o cumprir de normas, a interação entre adulto-criança e entre as próprias crianças, fundamentais à estimulação da socialização. Por isso, a Educação do Pré-Escolar deve “ (...) possibilitar a interação com diferentes valores e perspetivas, (...) para que a criança vá aprendendo a tomar consciência de si e do outro.” (Orientações Curriculares, 1997, p.52)

Em relação ao primeiro jogo realizado na intervenção, designado Intruso, disponibilizamos, a cada criança, uma carta com a representação de diferentes alimentos

e refeições saudáveis, no entanto estes não podiam expor ao restante grupo. Todavia, as crianças logo que receberam a carta mostravam-na aos colegas, dado à curiosidade que suscitava em descobrir o que estava representado. Em futuras práticas, este jogo será introduzido de maneira diferente, as imagens serão colocadas dentro de um saco e pedir, aleatoriamente, a cada criança para retirar um cartão. Neste modo, a eficácia dos jogos está diretamente relacionada com o modo como o educador os apresenta às crianças. Estas devem ser motivadas para a actividade, de forma a propiciar o seu envolvimento afetivo. Assim sendo, a forma como o educador apresenta a tarefa, realçando o seu interesse e justificando a sua realização, tem um papel preponderante no esforço que as crianças vão desenvolver.

Em diálogo com a educadora, esta referiu que não devemos utilizar mais do que um alimento ilustrativo no cartão, nem abordar mais do que um tema, de forma a não focalizar muitos aspetos, nem dispersar a atenção das crianças para outros assuntos. Deste modo, quando adotamos os jogos às diferentes temáticas, estes deverão ser planejados e executados cuidadosamente. Assim, é necessário pesquisar rigorosamente para selecionar jogos de qualidade, com a finalidade que se quer alcançar, não os utilizar apenas como recreação informal, senão a ação pedagógica torna-se ineficaz, sem o objetivo educacional. Por isso, para futuras intervenções pedagógicas utilizarei o jogo do intruso com as crianças, no entanto, serei mais criteriosa na seleção das imagens utilizadas neste tipo de jogo.

No que diz respeito ao Jogo da Alimentação as crianças participaram ativamente neste jogo, souberam cumprir as regras, bem como aspetos relativos a competências de socialização que este exigia, tais como, esperar pela sua vez, explicação das regras aos colegas, entre outros valores. Contudo, algumas crianças apresentaram algumas dificuldades em reconhecer visualmente o número de pontinhos desenhados no dado e fazer corresponder ao número natural. Assim, a exploração deste tipo de jogo, permite desenvolver o pensamento lógico “ (...) fundamentais para que a criança vá construindo a noção de número, como correspondendo a uma série (número ordinal) ou uma hierarquia (número cardinal).” (Ministério da Educação, 1997, p.74)

Um outro aspeto a salientar sobre este mesmo jogo é que este teve uma grande aceitação por parte das crianças, pois em diálogo com as educadoras, estas referiram que as crianças todos os dias faziam questão de jogar, assim que chegavam à sala.

Numa das nossas intervenções pedagógicas em que entramos mais cedo na sala, constatamos que algumas crianças estavam a jogar. Este entusiasmo deve-se, principalmente, às regras estipuladas pelo jogo; casa verde, a criança avança uma casa; casa amarela, a criança permanece na casa; casa vermelha, a criança recua uma casa; e não propriamente, à exploração do conteúdo.

Assim, o jogo de regras é deveras importante, porque através delas determina-se o que realmente importa, dentro do jogo. Segundo a perspetiva de Chateau, as regras patentes no jogo “ (...) podem ser simples prescrições abstratas, mas pelo fato de que se joga, são absolutamente imperativas e não podem ser modificadas a caprichos.” (Chateau, 1961, p.34)

Este tipo de recurso pedagógico proporciona um momento com grande valor educativo. Em primeiro lugar, satisfaz a necessidade interior que cada criança tem, o impulso natural, para o lúdico. Em segundo lugar, a maneira de jogar proporciona dois aspetos relevantes, o prazer e o esforço espontâneo. Assim sendo, o jogo integra várias dimensões do desenvolvimento da personalidade da criança, tais como, afetiva, motora e cognitiva.

Durante o momento de exploração do jogo, para além da motivação, as crianças evidenciaram múltiplos sentimentos e aspetos da sua personalidade, como exaltação, tensão, impulsividade, satisfação, calma, autonomia, alegria, frustração ao perder, pois o ensinar a ganhar e a perder, são aspetos fundamentais no desenvolvimento da criança. Desta forma, é fulcral que a criança fortaleça a aprendizagem do “perder e ganhar”, por isso cabe ao educador mostrar que embora perdendo, o essencial é tirar partido das vantagens inerentes à participação no jogo. A criança deverá perceber que o principal interesse em jogar não é apenas ganhar, mas sim ter o prazer de partilhar momentos emocionantes com o restante grupo. Por isso, a criança deve habituar-se a assumir as perdas ou derrotas, sem perder a autoestima ou sentir-se insegura, entendendo que ganhos e perdas constituem momentos que fazem e irão fazer parte da sua vida e do seu crescimento.



Referências

Chateau. J. (1961). *A criança e o Jogo*. Biblioteca Filosófica.

Ministério da Educação (1997). *Orientações Curriculares para a Educação Pré - escolar*. Lisboa: Ministério da Educação.

Papalia. D., Olds. S.; Feldman. R. (2001). *O mundo da criança*. Portugal. McGraw-Hill de Portugal.