

Albertina Milagrosa Isaías Massinga

**A Utilização de Jogos e Brincadeiras pelos Educadores na Aprendizagem das Crianças
em Idade Pré-escolar**

Licenciatura em Educação de Infância

Universidade Pedagógica de Maputo

Maputo

2024

Albertina Milagrosa Isaiás Massinga

**A Utilização de Jogos e Brincadeiras pelos Educadores na Aprendizagem das Crianças
em Idade Pré-escolar**

Projecto de intervenção a ser apresentado na
Faculdade de Educação e Psicologia
Departamento Pedagógico para obtenção de
grau académico em licenciatura em Educação
de Infância

Supervisor: Mestre Diovargildo Chauque

Universidade Pedagógica de Maputo

Maputo

2024

Índice

Índice de tabelas.....	i
Declaração de Honra.....	ii
Dedicatória.....	iii
Agradecimentos	iv
Resumo	v
CAPITULO I: INTRODUÇÃO.....	1
1.1. Introdução.....	1
1.2. Problematização	2
1.3. Justificativa.....	4
1.4. Objectivos.....	5
1.4.1. Objectivo geral.....	5
1.4.2. Objectivos específicos	5
CAPITULO II: REVISÃO LITERÁRIA.....	6
2.1. Conceito de Jogo	6
2.2. Tipos de Jogos.....	6
2.2.1. Jogo educativo	6
2.2.2 Os tradicionais infantis	7
2.2.3 Os de faz-de-conta	7
2.2.4 Os de construção.....	7
2.3. Definição de Brincadeiras	8
2.4. Importância dos jogos e brincadeiras	8
2.4.1. Definição de Aprendizagem	9
2.4.2. Definição Criança	10
2.5. Diferença entre jogos e brincadeiras	10

CAPITULO III: METODOLOGIA	12
3.1. Método de Intervenção.....	12
3.2. Técnicas de intervenção	12
3.3. Grupo-Alvo	13
3.4. Local de intervenção	13
3.5. Descrição do local de intervenção.....	14
CAPITULO IV: APRESENTAÇÃO DA DESCRIÇÃO DO PROJECTO	14
4.1. Fases de Implementação do Projecto	14
4.2. Estratégias de intervenção	15
4.3. Actividade para Objectivos	16
Tabela 1: Actividades para objectivo	16
4.4. Cronograma de Actividades	17
Tabela 2: Cronograma de Actividades	17
4.1 Realização de encontros semanais com os educadores.....	19
4.5. Recursos Materiais	19
Tabela 3: Recursos Materiais	19
4.6. Meios de controlo e avaliação	20
Tabela 4: Meios de controlo e avaliação	20
4.7. Análise FOFA	21
Tabela 5: Análise fofa.....	21
4.8. Resultados esperados.....	22
4.9. Referência bibliográfica	23
APÊNDICE: ORÇAMENTO	25

Índice de tabelas

Tabela 1: Actividade para objectivos

Tabela 2: Cronograma de actividades

Tabela 3: Recursos materiais

Tabela 4: Meios de controlo e materiais

Tabela 5: Análise fofa

Tabela 6 (apêndice): Orçamento

Declaração de Honra

Eu Albertina Milagrosa Isaías Massinga, declaro sob minha honra que este presente projecto, e fruto da minha própria pesquisa e das orientações recebidas do meu supervisor, seguindo os critérios estabelecidos pela universidade pedagógica. O seu conteúdo é original e todas as fontes estão devidamente mencionadas no texto e na bibliografia final. Declaro ainda que este trabalho nunca foi ainda apresentado em nenhuma outra instituição para obtenção de qualquer grau académico.

Maputo Agosto de 2024

(Albertina Milagrosa Isaías Massinga)

Dedicatória

Dedico o presente aos meus pais Isaías Massinga e Mariana Cossa, que estiveram e estão comigo em todos os momentos da minha vida, dedico em especial ao meu marido Roménio Macome por ser um apoio incondicional na minha vida, dedico igualmente a minha filha Kawira Roménio pois dentre várias razões de lutar pela conclusão do curso ela é a razão principal porque quero que tenha motivos mais que suficientes para continuar com os estudos.

Agradecimentos

A Deus por todas as bênçãos, proteção, pelo dom da vida, pois se hoje aqui estou não é pela esperteza minha mas sim pelo favor imerecido e a vontade de Deus.

Gostaria de expressar minha mais sincera gratidão à minha família, em especial aos meus pais, Isaías Massinga e Mariana Cossa, que estiveram e estão comigo em todos os momentos da minha vida, sou imensamente grata pelo apoio incondicional, pela paciência e por serem meu porto seguro ao longo desta jornada. Dedico este trabalho de forma especial ao meu marido, Roménio Macome, por ser meu alicerce e meu maior incentivador, sempre me apoiando com amor e dedicação. E á minha filha, Kawira Roménio, minha maior inspiração, que me motiva a buscar ser melhor a cada dia. Sem vocês, esta conquista não teria o mesmo significado.

Ao meu supervisor Mestre Diovargildo Chaúque que durante esses meses da elaboração do presente projecto, me acompanhou pontualmente, dando o auxílio necessário para a conclusão do mesmo. E demonstrou total apoio e compaixão pelos episódios ocorridos na minha vida durante o período da elaboração do presente projecto.

Agradecer igualmente à Faculdade de Educação e Psicologia (FEP) pelo acompanhamento, a todos os Docentes deste curso de Educação de Infância pelas correções e ensinamentos que permitiram apresentar um melhor desempenho até que pudesse hoje estar concluindo este curso.

Aos meus colegas e amigos que fiz na Universidade: Cacilda Penicela, Robálio Buluveze, David Agostinho Angelina Muthemba, gratidão a cada um de vocês, pois sem o apoio, a colaboração e o empenho de todos, este projecto não teria sido possível.

A todos vocês, eu expresso a minha gratidão pelo apoio incondicional ate chegarmos nesta fase importante do meu curso.

Muito obrigada!

Resumo

Este projecto interventivo tem como tema a Utilização de jogos e brincadeiras pelos educadores na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar, com objectivo geral promover a utilização de jogos e brincadeiras pelos educadores na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar. Para alcançar esse objectivo, serão realizadas as seguintes ações específicas: identificar os tipos de jogos e brincadeiras adequados à aprendizagem das crianças; capacitar os educadores na utilização desses recursos lúdicos; monitorar a implementação desta abordagem pedagógica; e avaliar os resultados da utilização dos jogos e brincadeiras na aprendizagem das crianças. A metodologia adoptada será qualitativa, com a aplicação de técnicas como observação, oficinas práticas, mesas-redondas, seminários e entrevistas. O público-alvo compreende todos os educadores do Centro Infantil Acaiah. Espera-se, ao final do projecto, que os tipos de jogos e brincadeiras tenham sido identificados, os educadores tenham sido capacitados, a implementação da abordagem tenha sido monitorada e a sua efectividade avaliada, contribuindo assim para a melhoria da aprendizagem das crianças na educação pré-escolar.

Palavras-chave: Jogos e brincadeiras, Aprendizagem, Educação pré-escolar, Educadores

CAPITULO I: INTRODUÇÃO

1.1. Introdução

O jogo constitui uma ferramenta pedagógica que promove o desenvolvimento cognitivo e também social do ser. Quanto mais interações, mais experiências e maior desenvolvimento cognitivo. Os jogos possuem objetivos claros para o desenvolvimento da criança, os jogos ajudam e auxiliam na aprendizagem da criança.

O presente projeto tem como objetivo promover o uso dos jogos e brincadeiras na aprendizagem das crianças, o mesmo será implementado no Centro Infantil Acaiah localizado na Província de Maputo distrito de Marracuene concretamente no bairro de Cumbeza.

Autores como BORIN (2007) e MACEDO (2000) destacam que o jogo é um meio de diversão que acaba por motivar, desenvolver habilidades, estimular o raciocínio, a capacidade de compreensão dos conteúdos matemáticos e de outras áreas do conhecimento. Além disso, a sua utilização propicia ao educando compreender regras a serem utilizadas no processo de aquisição do conhecimento e assimilar conteúdos que até então pareciam totalmente abstratos.

Os jogos e brincadeiras abrem espaços no que concerne a fácil compreensão e assimilação na aprendizagem das crianças, trazendo e facilitando a interação das crianças junto com os educadores no momento da aprendizagem.

O jogo utilizado enquanto auxílio da aprendizagem permite que a criança desenvolva a sua autoconfiança e se ajuste ao grupo em que está inserida, ajudando-a a consolidar estruturas prévias e criar novas estruturas de pensamento, necessárias à estruturação mental na formação da inteligência.

Crianças que aprendem brincando, seja em casa, seja no centro infantil, acabam por desenvolver de forma muito melhor as atividades escolares. Os jogos e as brincadeiras adequadas para uma determinada faixa etária e num momento certo são fontes de felicidade e prazer que se fundamenta no exercício da liberdade. É preciso que a equipe escolar/centro infantil, reconheça que a ludicidade se impõe no cotidiano na infância.

O projeto apresenta a seguinte estrutura: a presente introdução; problema; justificativa; objetivos; referencial teórico; a metodologia; o orçamento, e por fim a bibliografia.

1.2. Problematização

No âmbito da realização do estágio em educação de Infância no primeiro Semestre do 4º Ano em 2022, no Centro Infantil Acaiah, fez-se uma observação das actividades dirigidas, relativamente ao uso da ludicidade para a aprendizagem das crianças.

Enquanto as crianças estavam na sala, ou seja no momento da recepção, as educadoras ligavam a televisão para as crianças assistirem, e os desenhos animados eram repetitivos, daí que não havia uma interactividade tanto entre as crianças, assim como educador e crianças, e por via disso não despertavam interesse nas crianças facto que sobre maneiras as deixava isoladas e sem nenhum entusiasmo, e isso chamou bastante atenção por minha parte, porque isso pode criar crianças antissociais, crianças com problemas de comunicação, crianças acanhadas.

Desde muito cedo, as crianças entram no mundo da brincadeira e em seus primeiros anos de vida, já começam a identificar os tipos de brincadeiras, desde os mais simples aos mais complexos. Os jogos e brincadeiras se tornam os recursos lúdicos que a maioria dos educadores adopta para motivar e ou facilitar a aprendizagem das crianças.

Através do uso dos jogos, passa-se difundir e estimular nas crianças, o seu desenvolvimento lógico assim fazendo relações, concluindo e concretizando de forma agradável e interessante, o conteúdo o qual estão aprendendo. Segundo SANTOS (2001) a educação, por via da ludicidade, propõe-se uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirando numa concepção de educação para além da instrução.

Tendo acompanhado uma situação em que as crianças ultimamente estão mais conectadas ou interessadas em jogos dos celulares tablete, assistir televisão, e os próprios educadores aos poucos vão deixando os jogos e brincadeiras como grande auxílio da aprendizagem das crianças.

Os jogos e as brincadeiras são essências pois estimulam a criança no que diz respeito a sua aprendizagem porque eles são uma das estratégias de aprendizagem. Assim as crianças podem encarar a aprendizagem de uma forma fácil e divertida e assim desenvolver estratégias e uma capacidade de fácil resolução dos problemas de forma mais simples.

Durante a materialização dos objectivos do estágio, notou-se que os jogos e brincadeiras estavam perdendo espaço na educação dentro do Centro Infantil Acaiah, as crianças só tinham o contacto

com os brinquedos, brincadeiras livres no momento da saída, onde cada criança esperava pelo seu responsável.

Na teoria aprendemos que, a criança aprende brincando, segundo o Vygotsky. É através do lúdico que a criança aprende melhor, vimos a necessidade de elaborar um projecto de intervenção que desta forma com o mesmo, pretende-se dar apoio aos educadores de infância no uso do jogos e brincadeiras para aprendizagem das crianças na idade pré-escolar, criando assim uma fácil interação das crianças nas actividades dentro e fora das salas de actividades.

Os jogos e as brincadeiras são importantes porque auxiliam o processo de aprendizagem das crianças na educação infantil, trabalham a atenção, imaginação, os aspectos motores e sociais visando o pleno desenvolvimento da criança pois ela aprende de forma significativa. Neste caso há uma grande necessidade de se usar a ludicidade (jogos e brincadeiras) para que as crianças possam aprender, os centros infantis devem priorizar o lúdico assim terão mais sucesso na aprendizagem das crianças, elas facilmente poderão compreender e assimilar o que o educador quer transmitir, e elas também se sentirão a vontade para manifestar seus interesses, exteriorizar sentimentos.

Diante disso, pensou-se em desenvolver um projecto de intervenção que visa promover a utilização de jogos e brincadeiras pelos educadores na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar.

1.3. Justificativa

Os jogos e as brincadeiras são factores muito importantes porque auxiliam o processo de aprendizagem das crianças na educação infantil, trabalham a atenção, imaginação, os aspectos motores e sociais visando o pleno desenvolvimento da criança pois ela aprende de forma significativa

O presente projecto justifica-se também, por se observar que cada vez mais cedo as crianças são inseridas no ambiente escolar e que o processo de alfabetização torna-se precoce, ultimamente muitas das escolinhas almejam que as crianças do 4 ano já comecem a escrever, contar, conhecerem o alfabeto de A à Z e se esquecem do quesito lúdico, então a ludicidade acaba perdendo espaço enquanto recurso pedagógico e actividade de lazer.

A nível pessoal, a implementação deste projecto poderá ajudar na construção de conhecimentos sólidos e práticos o que diz respeito a prática da ludicidade no ensino pré-escolar pois é essa área que escolhi seguir.

A nível social, o presente projecto de intervenção ira trazer, ou seja, agregar mais conhecimento ao uso dos jogos na aprendizagem das crianças, a sociedade terá mais um auxílio no que diz respeito aos tipos de jogos e brincadeiras adequadas para o auxílio na aprendizagem das crianças. O mesmo será de grande importância ou relevância, na medida em que vai despertar nos encarregados de educação, assim como a própria sociedade, a importância das actividades lúdicas para o processo de aprendizagem das crianças, e também perceberem que a criança agora não é e não deve ser vista como um adulto em miniatura como era vista antes, que não tinha direito a brincar e nem aprender (escola).

A nível académico não só servirá de base para consulta para a realização de outros projectos, mas também irá nos ajudar como educadores a perceber a importância e como é que as actividades lúdicas podem contribuir e auxiliar para a aprendizagem das crianças no ensino pré-escolar.

O lúdico apresenta funções sociais e mostra a apresentação que a sociedade tem da criança e quais os conceitos que possui acerca da infância. A criança evolui ou cresce com o jogo e o jogo da criança, paralelamente, evolui com o seu desenvolvimento.

1.4. Objectivos

1.4.1. Objectivo geral

- Promover a utilização de jogos e brincadeiras pelos educadores na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar.

1.4.2. Objectivos específicos

- Identificar os tipos de jogos e brincadeiras a serem utilizados pelos educadores na aprendizagem das crianças na educação pré-escolar;
- Capacitar os educadores na utilização dos jogos e brincadeiras na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar;
- Monitorar a implementação da utilização dos jogos e brincadeiras na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar;
- Avaliar a implementação da utilização dos jogos e brincadeiras pelos educadores na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar.

CAPITULO II: REVISÃO LITERÁRIA

Neste capítulo busca-se esclarecer sobre os conceitos de jogos e brincadeiras, estabelecendo as diferenças e semelhanças entre eles e sua importância no desenvolvimento da aprendizagem das crianças em idade pré-escolar. Também falar da relação entre infância, os jogos e brincadeiras.

2.1. Conceito de Jogo

O jogo é um fenómeno universal presente em todas as etapas e civilizações. A permanência do lúdico em todo o percurso histórico e civilizacional, no mundo das crianças, dos jovens e dos adultos, é um bom indicador de sua importância. SERRA (1999)

Segundo HUIZINGA (2007), jogo é uma acção ou actividade voluntária, exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço, segundo uma regra livremente consentida, mas absolutamente obrigatórias, provida de um fim em si, acompanhada de um sentimento de tensão, de alegria e de uma consciência de ser diferente do que se é na vida quotidiana.

O jogo pode ser um instrumento auxiliador no processo educativo, contribuindo para o desenvolvimento infantil. A criança ao jogar eleva o seu nível de conhecimento e desenvolve habilidades, descobre seus erros certos, como treinamento praticado no dia-a-dia, desenvolve seus valores e crenças e preparando-se para viver e actuar na sociedade. Sendo assim podemos afirmar que o jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. O jogo deve ser realizado dentro de certos limites de tempo e lugar, seguindo uma regra livremente consentida.

2.2. Tipos de Jogos

Segundo KISHIMOTO (2001), existem tipos de jogos e brincadeiras, mas ressalta que, o que se pretende não é discutir as classificações existentes e sim mostrar algumas modalidades. Desta forma é o que pretendemos aqui trazer:

2.2.1. Jogo educativo

É uma actividade lúdica que busca mais do que somente divertir os seus participantes, o objetivo do jogo educativo também é aprimorar novas habilidades e competências de maneira cativante e interessante.

Ele continua a ganhar forças especialmente neste século, tido como recurso que auxilia na aprendizagem, ajuda no desenvolvimento e na educação de uma maneira prazerosa. É utilizado dentro do ambiente pré-escolar, e desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja a acção intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem mais eficaz que tem entre outras funções, a capacidade de proporcionar integração, diversão, cooperação.

2.2.2 Os tradicionais infantis

São aqueles considerados como parte da cultura popular, está sempre em transformação, incorporando criações anónimas das gerações que vão se sucedendo. Como por exemplo, a neca, pular corda, papagaios e outras cujos criadores são anónimos. O que se conhece é que provém das práticas abandonadas por adultos. Foram passadas de geração em geração, por meio de conhecimentos empíricos e continuam na memória infantil, esta modalidade tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social.

2.2.3 Os de faz-de-conta

São simbólicos, deixando evidente a presença de situação imaginária, sendo a principal importância dessa modalidade a aquisição do símbolo, que é o elemento que ajuda a garantir a racionalidade do ser humano e, quando a criança participa desse tipo de brincadeira, ela estará assim aprendendo a criar símbolos, a criança experimenta papéis ao longo da brincadeira e com isso elaboram o pensamento e utilizam-se de linguagens para enfim demonstrar as coisas que vivenciam, acreditam e gostariam de aprender.

2.2.4 Os de construção

São de grande importância pois enriquecem a experiência sensorial, auxilia o estímulo a criatividade e desenvolve habilidades da criança, e ainda por meio da construção, transformação do desmontar, o indivíduo poderá expressar seu imaginário, permitindo assim aos educadores verificar as dificuldades de adaptação. Com eles se estimula a imaginação e, ainda, o desenvolvimento afectivo e intelectual.

A utilização de jogos contribui, ainda, para a formação de atitudes sociais como respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade e justiça, iniciativa, seja pessoal ou grupal. Com ele se estabelece um vínculo que une a vontade e o prazer no momento em que se está realizando uma actividade, criando, dessa maneira, um ambiente atraente ao aluno, pois

estarão aprendendo de forma satisfatória e gratificante ao educador, que pode ver seus alunos empolgados num aprendizado mais dinâmico

2.3. Definição de Brincadeiras

Segundo CORDAZZO e VIEIRA (2007) brincadeira é uma actividade livre, que não pode ser delimitada e que, ao gerar prazer, possui um fim em si mesma.

A brincadeira é um ato social que envolve os sujeitos em realidades vividas, as crianças por meio das brincadeiras estabelecem relações sociais, constrói conhecimentos e relaciona consigo mesma e com o mundo a sua volta.

Desse modo, brincar é sem dúvida uma forma de aprender, mas é muito mais que isso, proporciona a criança condições saudáveis para o seu desenvolvimento biopsicossocial. Brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se, negociar, transformar-se. Na aprendizagem, o despeito dos objectivos do educador e do seu controle, a brincadeira não envolve apenas a actividade cognitiva da criança, envolve a criança toda. A brincadeira favorece ainda o desenvolvimento da autoestima da criatividade e da psique infantil, ocasionando mudanças qualitativas em suas estruturas mentais.

Além do desenvolvimento da aprendizagem a brincadeira proporciona um bom desenvolvimento motor, emocional e cognitivo. Brincar é também um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos.

Ao brincar, a criança pensa, reflecte e organiza-se internamente para aprender aquilo que ela quer, precisa, necessita, está no seu momento de aprender; isso pode não ter a ver com o que o pai, o educador ou o fabricante de brinquedos propõem que ela aprenda. MACHADO, (2003).

2.4. Importância dos jogos e brincadeiras

Os jogos e brincadeiras são actividades importantes de serem trabalhadas com a criança, contribuindo de forma significativa em suas vidas. Portanto: “o jogo com a brincadeira representam recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e sócio emocional da criança” SANTOS (2000). Os jogos e brincadeiras auxiliam no desenvolvimento da criança, contribuem na construção do conhecimento, no desenvolvimento da aprendizagem e

no desenvolvimento motor. Por meio da brincadeira a criança expressa os seus sentimentos e interagem com os demais.

O brincar possibilita que a criança explore sua imaginação ultrapassando os limites do mundo real, as brincadeiras estimulam os desafios novos, propostas para brincar, e também reforçam os laços afetivos da família com a demonstração de carinho cuidado e amor, isto é, brincando a criança aprende novos conceitos, e tem um crescimento saudável.

Nos jogos as crianças podem começar o entendimento de regras e possível resolução de conflitos, assim a criança começa a entender que existem pontos de vistas diferentes dos dela, sendo que no jogo geralmente existe uma competição, a criança começa a lidar com os sentimentos de perda. Os jogos também são importantes porque são capazes de estimular o pensamento lógico, desenvolvimento motor quando são jogos que exigem desafios corporais, desenvolvimento cognitivo e social

2.4.1. Definição de Aprendizagem

Segundo GAZZANIGA (2005), aprendizagem é uma mudança relativamente duradoura de comportamento resultante da experiência. Ela ocorre quando os organismos se beneficiam da experiência para que seus futuros comportamentos sejam mais bem adaptados ao ambiente.

Já segundo LIBÂNEO (2013), a aprendizagem é uma forma do conhecimento humano, relação cognitiva entre aluno e matéria de estudo, desenvolvendo-se sob as condições específicas do processo de ensino.

Desta forma, compreendo que a aprendizagem produz mudanças duradouras mediante os estímulos externos e internos, motivação e necessidade para o aprendizado, a aprendizagem é um processo dinâmico e interativo da criança com o mundo que a cerca, de salientar que nem sempre aquilo que o sujeito faz, tanto em pensamento ou no desempenho de alguma actividade ou tarefa, reflete na totalidade aquilo que ele aprendeu.

2.4.2. Definição Criança

GHIRALDELLI, 2001, cita duas concepções de criança: na primeira, a criança é caracterizada como um indivíduo inocente. Enquanto que na segunda, a criança é vista como um indivíduo que abrange uma série de particularidades, mas nunca a inocência e a bondade como características essenciais.

Segundo DRIVDALE, no Programa Educativo (2012), existem duas visões diferentes dos adultos em relação a criança. *A primeira* visão é que as crianças são aquelas que nascem sem capacidades e talentos. Tradicionalmente, em Moçambique e em outros países, os adultos costumam olhar para a criança como alguém que tem poucas capacidades, e que depende do adulto para ser educado.

A segunda visão, diz que as crianças nascem com várias capacidades e talentos, e o papel dos adultos é facilitar o seu desenvolvimento.

Diante das definições citadas acima, a proponente concorda com a segunda visão do DRIVDALE (2012) no Programa educativo, neste caso que diz que “a criança já nasce com várias capacidades e talentos”, porque como adultos, aprendemos a tratar a criança a partir da concepção que temos sobre ela, isto é, antigamente olhava-se para a criança como um adulto em miniatura, que não tinha direito a educação, opinião e nem direito a brincar, simplesmente a incumbiam com tarefas de um adulto, mas nos tempos atuais a visão sobre a criança já é outra e essa visão influencia nas atitudes e práticas que temos na interação com a criança, agora a criança tem o seu espaço, tem direito a opinião, educação e tem direito a brincar

2.5.Diferença entre jogos e brincadeiras

Para os autores CAVALLARI e ZACARIAS (2000), há diferença entre jogos e brincadeiras, e todas as actividades recreativas, quaisquer que sejam, sempre serão ou uma brincadeira ou um jogo, não fugindo a isso.

Os autores evidenciam os seguintes aspectos como sendo factores diferenciais entre os jogos e brincadeiras: vencedor, final, regras, ápice, evolução, modificações e consequências.

Brincadeira:

Na brincadeira não há vencedor; ela simplesmente acontece e é desenvolvida enquanto há motivação e interesse pelo grupo, sem tempo determinado; nem sempre existe maneira correta de se brincar a brincadeira pode ser livre e ter ou não regras, as sem regras são individuais. Em grupos já sugerem regras. Não tem final pré determinado. Ela pode terminar por motivos inesperados. A brincadeira pode ou não ter limites a serem atingidos. Pode sofrer modificações de acordo com o interesse do grupo e suas consequências podem ser imprevisíveis.

Enquanto **brincam** as crianças experienciam sensações positivas, dentro da sua participação voluntária, e podem explorar tudo: os seus medos e receios, as suas preferências, os movimentos livres dos seus corpos, a linguagem real ou fantasiada exploram a criatividade

Jogos:

No jogo permite-se alcançar a vitória, ou seja, pressupõe a existência de um vencedor; apresenta evoluções; tem começo, meio e fim; sempre tem regras e final previsto por pontos, por tempo, por repetições ou por tarefas cumpridas; existe sempre um limite a ser atingido; para modificar é preciso interromper, inserir a modificação com a nova regra e só depois reiniciá-lo. Podemos observar que na brincadeira todos participam sem competir. Já nos jogos se não forem bem trabalhados podem acarretar consequências desagradáveis e inesperadas por causa da competitividade

E durante o jogo, as crianças estimulam o seu pensamento lógico, conhecem limites e regras que os estruturam, lidam com frustração de perder, e com a satisfação de vencer

CAPITULO III: METODOLOGIA

Segundo MARCONI & LAKATOS (2003), o método é o conjunto de actividades sistemáticas e racionais, que permite com a maior segurança e economia alcançar o objectivo, traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista. Entende-se, desta forma, que o método é a ordem que se deve impor aos diferentes processos necessários para atingir determinado fim ou resultado desejado.

3.1. Método de Intervenção

Do ponto de vista metodológico, o presente projecto interventivo terá como método a ser adoptada é uma abordagem qualitativa.

Abordagem qualitativa, acredito que nos permitirá obter uma compreensão aprofundada do contexto em que a intervenção será implementada. Isso inclui entender as dinâmicas sociais, culturais e organizacionais relevantes, o que possibilitará a identificação das necessidades e desafios específicos dos participantes-alvo. Dessa forma, poderei garantir que a intervenção seja realmente relevante e adequada às realidades dos mesmos.

De acordo com a perspectiva apresentada por BOGDAN e BIKLEN (1994), o método qualitativo é entendido como um termo genérico que abrange diversas estratégias de pesquisa com características específicas. Esses autores destacam que os dados coletados nessa abordagem são predominantemente de natureza qualitativa, ou seja, são sobretudo descritivos e relacionados a pessoas, locais e diálogos. Essa característica visa captar a riqueza e a complexidade dos fenômenos estudados

Este projecto do ponto de vista dos seus procedimentos, socorrer-se-á a consulta bibliográfica. A pesquisa bibliográfica desempenha um papel crucial, pois permite ao pesquisador apropriar-se do conhecimento já produzido e sistematizado sobre o tema.

3.2. Técnicas de intervenção

Este projecto de intervenção se utilizará de uma variedade de técnicas para sua execução.

- Observação
- Oficinas práticas
- Mesas-redondas e Seminários
- Entrevista

A observação será empregada no momento de identificação dos tipos de jogos e brincadeiras que os educadores podem utilizar na aprendizagem das crianças na educação pré-escolar. A observação permitirá acompanhar e registrar as atividades e interações das crianças, identificando quais jogos e brincadeiras são utilizados

Oficinas práticas, serão realizadas no segundo objectivo que é capacitar os educadores sobre a utilização dos jogos e brincadeiras como estratégias de aprendizagem das crianças nas quais os educadores poderão experimentar e aprender a utilizar diferentes jogos e brincadeiras.

Mesas redondas serão usadas no momento de capacitação e monitoria dos educadores na utilização dos jogos e brincadeiras como estratégias de aprendizagem das crianças

A entrevista e a observação serão usadas no terceiro e quarto objectivos que são monitoria e avaliação na implementação da utilização dos jogos e brincadeiras como estratégias ou auxílio da aprendizagem das crianças. A observação permitirá acompanhar a utilização efectiva dos jogos e brincadeiras pelos educadores em suas práticas, enquanto as entrevistas possibilitarão compreender os desafios e resultados obtidos durante a implementação.

3.3. Grupo-Alvo

O público-alvo deste projeto de intervenção compreende todos os educadores do Centro Infantil Acaiah.

A escolha de incluir todos os educadores, e não uma amostra, se justifica por algumas razões importantes. Primeiro, ao envolver toda a equipe de educadores, será possível criar uma abordagem uniforme e abrangente na utilização dos jogos e brincadeiras como estratégias de aprendizagem

3.4. Local de intervenção

O projecto será desenvolvido no centro infantil Acaiah que está localizado na província e cidade de Maputo, Distrito de Marracuene no bairro de Cumbeza, 3ª rua, sentido nó do Zimpeto-Costa do Sol (Circular).

3.5. Descrição do local de intervenção

Acaiah é um Centro Infantil Cristão que tem como propósito ensinar os valores do Reino de Deus, e oferecer apoio pedagógico á crianças com idades compreendidas dos 4 meses aos 5 anos de idade.

Foi criada a 15 de Junho de 2017,a instituição atende nos regimes de internato e semi-internato, funcionando das 6:30 até as 16:30.

Segundo a Direcção do Acaiah Centro Infantil, o modelo cristão surge como forma de ajudar na construção duma sociedade sã e saudável, determinada pela qualidade espiritual, moral e educacional da geração dessa época, pois assim acredita-se que as crianças irão influenciar este mundo.

CAPITULO IV: APRESENTAÇÃO DA DESCRIÇÃO DO PROJECTO

4.1.Fases de Implementação do Projecto

1ª Fase: Apresentação: esta fase consiste na apresentação do projecto ao Cento e aos responsáveis pedagógicos. Também far-se-á um encontro geral com os educadores de modo a mante-los informados sobre como irá decorrer o projecto de intervenção, e eles vão apresentar os planos e a posterior se identificar os jogos e brincadeiras que podem ser utilizados para cada actividade.

2ª Fase: fase da capacitação: Na segunda fase, iremos capacitar os educadores em matéria de estratégias de aprendizagem com o uso de jogos e brincadeiras em idade pré-escolar; portanto, olhando para os objectivos da capacitação poderá ter a duração de 5 dias onde iremos abordar sobre as estratégias de desenvolvimento da motricidade fina: Jogo de bola ao ar; exercícios de expressão verbal e gestual; exercícios de percepção táctil; exercícios de percepção auditiva e Grafismo. Quanto ao tipo de estudo será pesquisa acção onde vamos recorrer ao método de palestra, onde iremos contar com a participação das crianças do 4º e 5º grupo de vida.

3ª Fase: Fase da monitoria: Nesta fase serão monitoradas as actividades de acordo com o progresso da implementação e eficiência dos jogos como estratégias. Usaremos aqui a

observação e análise de micro-actividades dentro das salas de actividades que serão realizadas pelos educadores que estarão na capacitação.

4ª Fase: Fase da avaliação: Nesta fase da avaliação, os educadores serão entrevistados para aferir deles o grau da satisfação e compreensão das estratégias na utilização de jogos e brincadeiras na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar. Esta fase, vai culminar com a elaboração do relatório que vai explicar que resultados serão obtidos durante a intervenção pedagógica no Centro Infantil Acaiah

4.2.Estratégias de intervenção

Primeira fase: na primeira fase iremos aproveitar o momento da elaboração dos planos semestrais, onde teremos uma massa colaborativa aplausível, olhando para aquilo que são os requisitos necessários para a escolha dos educadores na elaboração dos mesmos planos. Vamos apresentar os tipos de jogos de preferência os tradicionais, para as actividades que serão realizadas dentro e fora das salas de actividades das crianças.

Segunda fase: na segunda fase, vamos organizar uma palestra, onde teremos a participação dos educadores e das crianças, vamos organizar o material necessário para uma simulação de uma actividade, onde faremos jogos usando 3 bolas de cores diferentes vamos usar um workshop para ajudar os educadores na elaboração e escolha dos jogos adequados para cada actividade.

E por fim na **terceira e quarta fase**, iremos usar o método de observação directa e indirecta como estratégias de intervenção, vamos participar nas aulas e também usaremos filmagens em observação indirecta.

4.3. Actividade para Objectivos

Tabela 1: Actividades para objectivo

Objectivo específico 1: Identificar os tipos de jogos e brincadeiras a serem usados pelos educadores na aprendizagem das crianças na educação pré-escolar;	
Actividades 1	1.1 Apresentação do projecto ao centro infantil
	1.2 Apresentação piloto do projecto em pequenos grupos
	1.3 Apresentação dos tipos de jogos e brincadeiras a serem usados pelos educadores para aprendizagem das crianças
	1.4 Selecção dos jogos e brincadeiras mais eficazes para contribuição da aprendizagem das crianças.
Objectivo específico 2: Capacitar os educadores na utilização dos jogos e brincadeiras na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar	
Actividades 2	2.1 Realização de treinamento dos educadores na utilização dos jogos e brincadeiras como estratégias de aprendizagem das crianças
	2.2 Demonstração prática da utilização dos jogos e brincadeiras como estratégias de aprendizagem das crianças
	2.3 Simulação da utilização dos jogos e brincadeiras com os educadores
	2.4 Observação dos educadores na utilização dos jogos nas actividades com crianças
Objectivo específico 3: Monitorar a implementação da utilização dos jogos e brincadeiras na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar	
Actividades 3	3.1 Acompanhamento da implementação das actividades de intervenção
	3.2 Observação da implantação dos jogos e brincadeiras nas actividades
	3.3 Realização de reuniões em pequenos grupos
	3.4 Produção de relatórios das actividades semanais
Objectivo específico 4: Avaliar a implementação da utilização dos jogos e brincadeiras pelos educadores na aprendizagem das crianças em educação pré-escolar	

Actividades 4	4.1 Realização de encontros semanais com os educadores
	4.2 Realização das entrevistas com os educadores
	4.3 Realização de avaliação das actividades implementadas
	4.4 Produção de relatório final

4.4. Cronograma de Actividades

Tabela 2: Cronograma de Actividades

Objectivo/Actividades		Data	
Objectivo específico 1: Identificar os tipos de jogos e brincadeiras a serem usados pelos educadores na aprendizagem das crianças na educação pré-escolar;		Inicio	Fim
Actividade 1	1.1 Apresentar o projecto ao centro infantil	02.09.2024	06.09.2024
	1.2 Apresentação piloto do projecto em pequenos grupos	09/09/2024	12/09/2024
	1.3 Apresentação dos tipos de jogos e brincadeiras a serem usados para aprendizagem das crianças	16/09/2024	20/09/2024
	1.4. Selecção dos jogos e brincadeiras mais eficazes para contribuição da aprendizagem das crianças.	22/09/2024	03/10/2024
Objectivo		Data	
Objectivo específico 2: Capacitar os educadores na utilização dos jogos e brincadeiras na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar		Inicio	Fim

Actividade 2	2.1 Realização de treinamento dos educadores na utilização dos jogos e brincadeiras como estratégias de aprendizagem das crianças	07/10/2024	11/10/2024
	2.2 Demonstração prática da utilização dos jogos e brincadeiras como estratégias de aprendizagem das crianças	14/10/2024	21/10/2024
	2.3 Simulação da utilização dos jogos e brincadeiras com os educadores	22/10/2024	31/10/2024
	2.4 Observação dos educadores na utilização dos jogos nas actividades com crianças	22/10/2024	31/10/2024
Objectivo		Data	
Objectivo específico 3: Monitorar a implementação da utilização dos jogos e brincadeiras na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar		Inicio	Fim
Actividade 3	3.1 Acompanhamento da implementação das actividades de intervenção	04/11/2024	11/11/2024
	3.2 Observação da implantação dos jogos e brincadeiras nas actividades	04/11/2024	11/11/2024
	3.3 Realização de reuniões em pequenos grupos	12/11/2024	18/11/2024
	3.4 Produção de relatórios das actividades semanais	19/11/2024	26/11/2024
Objectivos		Data	
Objectivo específico 4: Avaliar a implementação da utilização dos jogos e brincadeiras pelos educadores			

na aprendizagem das crianças em educação pré-escolar		Início	Fim
Actividade 4	4.1 Realização de encontros semanais com os educadores	27/11/2024	16/12/2024
	4.2 Realização das entrevistas com os educadores	17/12/2024	29/12/2024
	4.3 Realização de avaliação das actividades implementadas	06/01/2025	16/01/2025
	4.4 Produção de relatório final	17/01/2025	24/01/2025

4.5. Recursos Materiais

Tabela 3: Recursos Materiais

Objectivo específico 1: Identificar os tipos de jogos e brincadeiras a serem usados pelos educadores na aprendizagem das crianças na educação pré-escolar;	
Materiais -1	1.1 Exemplar do projecto
	1.2 Desdobrável do projecto para os educadores
	1.3 Planos de actividades semestrais e textos de apoio
	1.4 Planos semanais de actividades, blocos de notas e canetas
Objectivo específico 2: Capacitar os educadores na utilização dos jogos e brincadeiras na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar	
Materiais – 2	2.1 Exemplares de textos (livros) sobre jogos de faz de conta, bloco de notas, canetas
	2.2 Agua, bloco de notas lápis; bolas de vários tamanhos
	2.3 Material para jogos de construção (blocos plásticos blocos de construção de madeira), sala ampla
	2.4 Fichas de anotações, lápis, guião de actividades
Objectivo específico 3: Monitorar a implementação da utilização dos jogos e brincadeiras na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar	
	3.1 Sala de jogos, cadernos, lápis e água

Materiais – 3	3.2 Guião de anotações de actividades
	3.3 Papel A4 para relatórios manuais, Lápis, Água, doces
	3.4 Guião de observação, canetas, folha A4
Objectivo específico 4: Avaliar a implementação da utilização dos jogos e brincadeiras pelos educadores na aprendizagem das crianças em educação pré-escolar	
Materiais – 4	4.1 Blocos de nota, lápis, água
	4.2 Alto-falantes
	4.3 Guião de avaliação, blocos de nota, canetas, lista de presença
	4.4 Guião de entrevista, revisão linguística

4.6. Meios de controlo e avaliação

Tabela 4: Meios de controlo e avaliação

Objectivo específico 1: Identificar os tipos de jogos e brincadeiras a serem usados pelos educadores na aprendizagem das crianças na educação pré-escolar;	
Meios de controlo – 1	1.1 Resumos e relatórios
	1.2 Lista de presença e fotografias
	1.3 Áudios gravados
	1.4 Lista de presença e vídeos
Objectivo específico 2: Capacitar os educadores na utilização dos jogos e brincadeiras na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar	
Meios de controlo – 2	2.1 Guião de actividades com data e hora
	2.2 Fichas de assinaturas
	2.3 Fotografias
	2.4 Guião de observação e vídeos
Objectivo específico 3: Monitorar a implementação da utilização dos jogos e brincadeiras na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar	
Meios de controlo –	3.1 Livro de ponto e vídeos
	3. 2 Guião de actividades

3	3.3 Planilhas de jogos preenchidas e carimbadas
	3.4 Lista de avaliação com assinaturas dos educadores
Objectivo específico4: Avaliar a implementação da utilização dos jogos e brincadeiras pelos educadores na aprendizagem das crianças em educação pré-escolar	
Meios de controlo – 4	4.1 Resumos e fotografias
	4.2 Áudios e vídeos
	4.3 Resumo das actividades feitas e assinados
	4.4 Relatórios carimbados

4.7. Análise FOFA

Tabela 5: Análise fofa

Forças	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Existência de estratégias na utilização de jogos e brincadeiras para aprendizagem das crianças em idade pré-escolar ➤ Educadores que dominam as estratégias da utilização de jogos e brincadeiras 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Promover uma boa imagem do centro infantil ➤ Ganho de experiência na implementação de projecto de intervenção
Fraquezas	Ameaças
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Falta de financiamento para implementação do projecto de intervenção no centro. ➤ Falta de experiência na implementação de projectos de intervenção 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Falta de confiança dos educadores nos facilitadores ➤ Existência de um projecto similar a ser implementado

Fonte: Elaborado pela autora: Albertina Milagrosa

4.8. Resultados esperados

- Identificados os tipos de jogos e brincadeiras a serem utilizados pelos educadores na aprendizagem das crianças na educação pré-escolar;
- Capacitados os educadores na utilização dos jogos e brincadeiras na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar;
- Monitorada a implementação da utilização dos jogos e brincadeiras na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar;
- Avaliada a implementação da utilização dos jogos e brincadeiras pelos educadores na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar.

4.9.Referência bibliográfica

BOGDAN R C.; BIKLEN, S.K. *Dados qualitativos*. In BOGDAN, R.C.; BIKLEN, S.K. *Investigação qualitativa em educação- uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto Editora, 1994. P. 147-202

BORIN Júlia. *Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática*. São Paulo : IME-US. 2007

CAVALLARI, U. R. ZACARIAS Vani. *Trabalhando com recreação: diferença entre brincadeiras e jogos*. Ícone 4º edição revista e ampliada. São Paulo, 2000

CORDAZZO, Scheila. VIEIRA, Mauro. *A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento*. Rio de Janeiro: Estud. pesquis. psicol. 2007

DRIVDALE, Svetlana Karuskina. *Programa Educativo para crianças do 1º ao 5º ano*. 2º Edição, Moçambique, Ministério da Mulher Género e Acção Social, 2012.

GAZZANGA, Michael. *Ciências Psicológica: mente, cérebro e comportamento*. 1 ed. Porto Alegre: Artmed, 2005

HUIZINGA, J. (2007). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5 Edição: São Paulo, 2007

KISHIMOTO, T. M. *Jogo e a educação infantil*. In: *Jogo, Brincadeira e Educação* 5ª ed. São Paulo: Cortez, 2001

LAKATOS M. E. & MARCONI DE A. M. *Fundamentos de metodologia científica*, atlas editora, 4ª edição revista e ampliada, São Paulo, 2001.

LIBÂNEO, J. C. *Didáctica*. 2.ed. São Paulo: Cortez Editoras 2013

MARCONI, Marina de Andrade, LAKATOS, Eva Maria. *Metodologia do Trabalho Científico: Procedimentos básicos, Pesquisa bibliográfica projecto e relatório, publicações e trabalhos científicos*, 7ª Edição, São Paulo, Editora Atlas, 2007.

MACHADO, M. M. O. *Brinquedo-sucata e a criança*. Edições Loyola, 2003.

MACEDO, Lino de, PETTY, Ana Sicoli. *Aprender com jogos e situações problema*. Porto Alegre: Artimed, 2000

SANTOS, S. M. P. *A ludicidade como ciência*. Petrópolis: Vozes, 2001.

SERRA, M. C. *Os jogos tradicionais em Portugal*. As relações entre as práticas lúdicas e as ocupações agrícolas e pastorais. Tese de Doutorado. Vila Real: UTAD, 1999

APÊNDICE: ORÇAMENTO