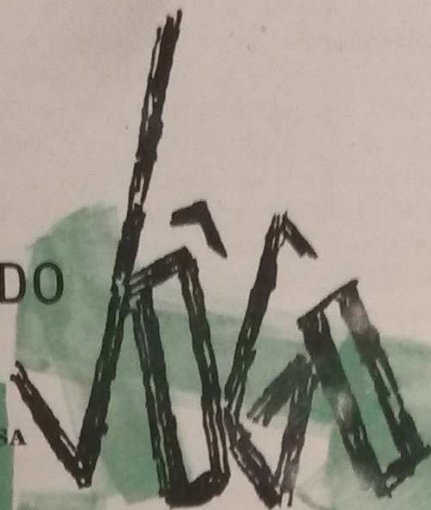


# A APRENDIZAGEM ATRAVÉS DO



Prof.<sup>a</sup> FLAVIA MARIA ROSA  
Da equipe da RE

Toda criança, principalmente nos primeiros anos de escolaridade, sente real prazer, quando o estudo se desenvolve através de jogos. Isto ocorre, naturalmente, porque ela se encontra em plena fase lúdica, onde o jogo — o brinquedo — ocupa papel de destaque em sua vida e ela o considera tão seriamente quanto o adulto ao trabalho.

O professor, atento à evolução da criança, empenhar-se-á no sentido de levá-la a desenvolver sua capacidade de trabalho. Para tanto, ele deverá entretecer tais jogos com aquelas atividades com reais características de trabalho, que exigem maior esforço mental e atenção por parte da criança.

Nos jogos educativos, principalmente aqueles que visem objetivos específicos, deve o professor evitar o improvisado em sua realização. Tais jogos necessitam ser bem preparados, adaptados, quando necessário às circunstâncias da classe, atendendo, deste modo, às finalidades previstas.

As situações de jogo em classe incluem, quase sempre, como elementos indispensáveis à sua realização, giz, quadro-verde, lápis e papel. Alguns jogos, no entanto, já exigem o uso de material próprio, adequado ao seu desenvolvimento. Sugerimos, neste caso, que se utilize material de simples confecção, com letras e números de tamanho que possa ser visto por toda a classe, bem como o emprêgo de cores discretas, que não dispersem a atenção na criança da atividade em execução.

Dependendo das finalidades do jogo, este poderá ser realizado coletivamente ou em pequenos grupos ou, ainda, individualmente, quando houver necessidade de conduzir o aluno à fixação de conhecimentos em que demonstrou dificuldade, ou preenchendo uma deficiência, ou para manter em atividade aqueles alunos mais rápidos no término das tarefas de classe. Poderá ainda incluir competição, obedecendo naturalmente a uma seriação de dificuldades, de acordo com o nível de conhecimentos da classe, atendendo também às diferenças individuais.

Os jogos de competição exigem maior preparo por parte do professor, uma vez que mal aplicados

ou iniciados em tempo inoportuno, podem trazer más conseqüências, prejudicando a aprendizagem e a conduta das crianças. O professor deve, portanto, habituar a criança aos jogos, iniciando por aqueles mais simples até que ela seja capaz de participar de situações competitivas. Nestas, deve-se evitar, porém, que os alunos sejam definitivamente eliminados do jogo, contribuindo tal atitude para manter o interesse em torno da atividade.

Na realização de jogos que visem a fixação da aprendizagem, será interessante que o aluno saiba de antemão quais os assuntos que serão abordados. Deste modo, ele poderá preparar-se com antecedência, para estar em condições de bem enfrentar os jogos. Neste caso, o próprio estudo para participar do jogo, e não a realização deste, será o responsável pela fixação das noções adquiridas.

Para que um jogo tenha verdadeiro êxito, é necessário, antes de tudo, que ele seja desejado pela classe. Apesar de que o simples fato de saber que se vai realizar um jogo, constitui um forte estímulo para a criança, não deve o professor descuidar-se de manter este incentivo. Do mesmo modo, por mais interessante que seja o jogo, este não deve ser prolongado indefinidamente, mas sim realizado durante determinado tempo, condicionando seu término ao entusiasmo da classe.

Ainda, o conhecimento das regras e do desenvolvimento do jogo contribui para que sua realização seja satisfatória. Antes de iniciá-lo, portanto, deve o professor explicar detalhadamente seu andamento, para que as crianças o compreendam bem e possam dele participar ativamente. Havendo o emprêgo de material auxiliar, este deverá estar pronto e à mão na hora em que for desenvolvido o jogo.

Convém ressaltar que a situação de jogo exige ambiente favorável, em clima de segurança, tranquilidade e relações amistosas, onde a criança se sinta à vontade e com confiança em si própria.

Através dos jogos, o professor terá possibilidade de conhecer melhor as crianças, observando suas rea-

## A APRENDIZAGEM...

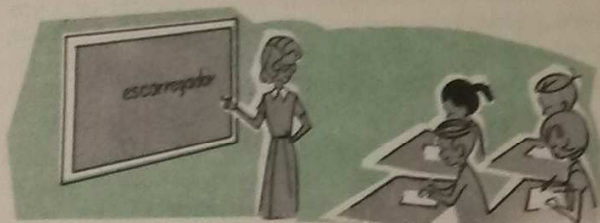
ções, seu modo de agir frente aos colegas, verificando que, não raro ela apresenta atitudes negativas em situação de jogo. É justamente por não saber competir que ela se revolta quando perde, ou adquire um ar de superioridade frente aos colegas quando é vencedora. As observações feitas nesse sentido poderão ser anotadas pelo professor num caderno ou ficha individual do aluno. Registrando-se com imparcialidade os acontecimentos de maior evidência, ao fim de determinado tempo terá o professor maior conhecimento dos alunos que estão sob sua responsabilidade. Dêste modo, com maior segurança poderá fazer um planejamento de atividades que possa favorecer a cada aluno, auxiliando-o a aprimorar suas qualidades e eliminar seus defeitos.

Uma vez que a maioria das atividades em situação de jogo requer da criança observação, atenção, memória, imaginação, rapidez, vocabulário, podemos dizer, ainda, que o jogo contribui de forma marcante para desenvolver os dotes de espírito, como também exercita as qualidades morais do educando.

### SUGESTÃO PARA JOGOS INSTRUTIVOS DESCOBRINDO PALAVRAS

**Objetivo:** Desenvolvimento da linguagem oral e escrita.

**Formação:** Jogadores sentados nas classes.



**Desenvolvimento:** O professor escreverá no quadro-verde uma palavra de sua escolha, de preferência com mais de três sílabas (exemplo: escorregador, hospitaleiro, independente). Numa fôlha destacável as crianças deverão escrever o maior número possível de vocábulos formados com as letras da palavra-chave. A um dado sinal — o bater de uma sineta, um apito ou o despertar de um relógio — os participantes param de escrever, sendo recolhidas as fôlhas. Será vencedor o aluno que encontrar o maior número de palavras, com grafia correta. Tais palavras serão escritas no quadro-verde, bem como aquelas diferentes encontradas por outras crianças.

**Obs.** Valendo-se das palavras encontradas, o professor poderá realizar variados exercícios, tais como: leitura, ditado, composição de frases etc.

## O QUE ESTOU FAZENDO?

**Objetivo:** Fixação da noção de verbo e infinitivo.

**Formação:** Crianças em roda, de pé.

**Desenvolvimento:** Um aluno será destacado para ir ao centro da roda, tendo combinado previamente com o professor qual o verbo que irá representar através de mímica, para os colegas. Um destes será apontado para descobrir o verbo, devendo dizê-lo no infinitivo.

Acertando, tomará o lugar do colega do centro da roda. O jogo continua, dando-se sempre que possível oportunidade a tôdas as crianças de participarem.

### MAMÃE FOI À FEIRA

**Objetivo:** Fixação de nomes dos frutos da localidade.

**Formação:** Crianças sentadas em semicírculo.

**Desenvolvimento:** Cada criança receberá um cartaz com o nome de uma fruta, colocando-o no colo, de modo que a palavra escrita não possa ser vista pelos companheiros. Uma criança, à frente dos colegas, dirá "Mãe foi à feira comprar frutas, mas não encontrou melancia", por exemplo. O aluno que tiver o nome dessa fruta levantará, rapidamente, e, mostrando o cartaz com seu nome dirá: "Melancia ela encontrou, o que não encontrou foi abacaxi"; e assim por diante.

**Penalidades:** Os alunos que errarem deverão pagar uma prenda, à escolha dos colegas.

### BUM!

**Objetivos:** Fixação da contagem em grupos, números pares e ímpares, múltiplos.

**Formação:** Jogadores sentados em círculo.

**Desenvolvimento:** A um sinal convencional, um aluno da roda iniciará a contagem de números inteiros, seguido pelos colegas. Segundo a noção que se quiser fixar, os números deverão ser substituídos pela palavra BUM! Exemplo: Se o professor estiver trabalhando com a contagem de 5 em 5, por exemplo, as crianças deverão substituir os números que indicarem grupos de 5 pela palavra estabelecida.

**Faltas:** O aluno que errar a seqüência numérica, não substituir o número pela palavra Bum! na hora dada, ou disser imprópriamente, terá seu nome anotado no quadro pelo "Observador". Este será um aluno ou o próprio professor de classe.

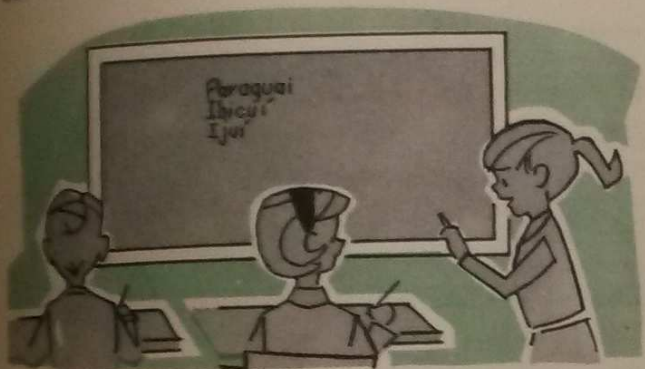
## CADEIA GEOGRÁFICA

**Objetivos:** Memorização do nome de rios, cidades, serras etc.

**Formação:** Alunos sentados.

**Desenvolvimento:** Um aluno escreverá no quadro o nome de um rio, por exemplo; o seguinte deverá escrever o nome de um outro rio que inicie com a letra que terminou o anterior, e assim sucessivamente. Quando o aluno que fôr designado para ir ao quadro não encontrar um nome para continuar a "cadeia", deverá colocar um diferente, iniciando uma nova.

Este jogo poderá ser feito com competição, dividindo-se a aula em dois grupos. Poderão ser atribuídos pontos, do seguinte modo: a primeira palavra escrita valerá um ponto, a seguinte dois, a terceira três etc. A cada nova cadeia, inicia a contagem de pontos. Ganhará o grupo que obtiver maior número de pontos.



**Exemplo:**

Paraguai	- 1 -	Paraná	- 1 -
Ibicuí	- 2 -	Araguaia	- 2 -
Ijuí	- 3 -	Amazonas	- 3 -
Iguaçu	- 4 -	São Francisco	- 4 -
Uruguai	- 5 -		
<hr/>		<hr/>	
Negro	- 1 -	Jequitinhonha	- 1 -
Orenoco	- 2 -	Araguari	- 2 -
Otaoique	- 3 -	Itapicuru	- 3 -
<hr/>		<hr/>	
21 pontos		16 pontos	

**Faltas:** Perderá pontos o grupo em que o jogador escreva um nome que não pertença à série.

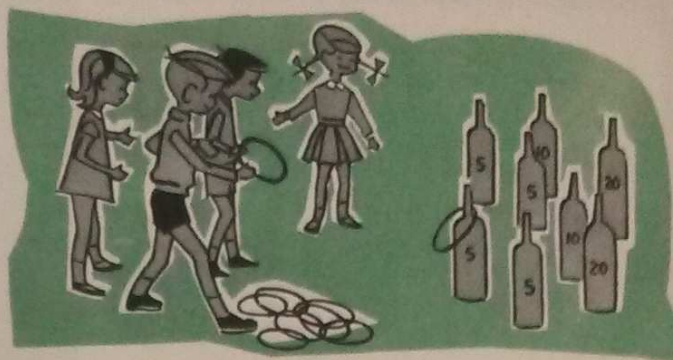
## JOGO DOS ARCOS

**Objetivos:** Fixação dos fatos básicos da adição, contagem em grupos, dezenas etc.

**Formação:** Crianças em pé, em semicírculo.

**Desenvolvimento:** Dispõem-se no chão garrafas numeradas (de 1 a 9, de 2 em 2, 5 em 5, 10 em 10 etc.). Inicia-se o jogo, devendo cada criança lançar, a uma determinada distância, um arco procurando atingir uma garrafa.

Vencerá o aluno que atingir primeiro o número de pontos combinado.



## JOGO DE SÍLABAS

**Objetivo:** Desenvolvimento da grafia correta.

**Formação:** Crianças sentadas em fila.

**Desenvolvimento:** Dado um sinal convencional, a primeira criança de cada fila corre ao quadro-verde (que já deverá estar dividida de acordo com o número de filais) e escreve uma sílaba. Os seguintes escreverão ao lado desta uma outra sílaba, procurando encaminhar para a formação de uma palavra.

Após determinado tempo, o professor suspenderá o jogo, realizando a contagem de pontos.

As palavras serão valorizadas pelo número de sílabas, do seguinte modo:

2 sílabas = 10 pontos

3 sílabas = 20 pontos

4 sílabas = 30 pontos

5 sílabas = 40 pontos

Será considerado vencedor o grupo que atingir maior número de pontos.

## ESTUDANDO AS OPERAÇÕES

**Objetivo:** Fixação dos fatos básicos da soma e subtração.

**Formação:** Crianças sentadas em seus lugares na classe.

**Desenvolvimento:** Cada aluno receberá um cartão com um número de 1 a 9. O professor chamará um aluno para ir ao quadro escrever um sinal e, em seguida, dois alunos para trazerem seus cartões. O primeiro que resolver a operação irá ao quadro escrever o sinal da operação desejada e escolherá dois colegas para mostrarem o número de seus cartões.

Continua na pág. 76

### VIAGEM DE TREM

**Objetivos:** Memorização dos nomes de cidades e estados do Brasil.

**Formação:** Jogadores espalhados ou em roda, no pátio, em círculos marcados no chão.

**Desenvolvimento:** Cada criança tomará lugar em um círculo marcado no chão e uma permanecerá sem lugar - será o "maquinista" do trem. O maquinista dará a cada um o nome de uma cidade, e depois chegará a uma criança e dirá: O trem já vai partir. Para onde vai? O aluno responderá, por exemplo: de Santa Maria para São Borja. As crianças que tiverem o nome dessas cidades imediatamente correrão, para trocar de lugar. O "maquinista" procurará tomar o lugar de uma delas. Caso o consiga, esta será o novo Maquinista, continuando o jogo da mesma forma.

### CADA MACACO NO SEU GALHO!

**Objetivo:** Fixação dos fatos básicos - operações fundamentais.

**Formação:** Crianças sentadas em semicírculo.

**Desenvolvimento:** Cada aluno recebe um cartão com uma conta indicada, de acordo, naturalmente, com o adiantamento da classe. A um dado sinal o professor mostrará um cartão com um número. Todas as crianças, cuja conta tiver como resultado aquele número, deverão dirigir-se rapidamente à frente dos colegas e apresentarem os cartões. Os próprios alunos poderão verificar se estão corretos. Faltando algum, o professor deverá chamá-lo pela conta indicada. A seguir, dirá: Cada macaco no seu galho! As crianças deverão voltar imediatamente para o lugar e o jogo continua.

**Faltas:** O aluno que se colocar à frente sem ser sua vez ou não for, quando o resultado indicado pelo professor corresponder à conta indicada no seu cartão, deverá pagar uma prenda, à escolha da classe, sob a orientação do professor.

**Nota:** Chamamos a atenção do professor para os jogos de competição que exigem o pagamento de prendas ou aplicação de penitências. Estas devem ser acessíveis à idade das crianças e de execução moderada.

### BIBLIOGRAFIA

BRASIL, MINISTÉRIO DE EDUCAÇÃO E CULTURA - *Ensinando Matemática a Crianças* Rio, Centro Brasileiro de Pesquisas Educacionais, 1960. 1.º V.

JACQUIN, Guy - *A Educação pelo jogo*. São Paulo, Flamboyant, 1960. ★

### TORCIDAS

conclusão da pág. 55

#### IX

Canhão, fuzil, metralha  
(Nome da entidade) nunca falha.

#### X

#### A BOMBA

(emitir um assobio comprido e parar bruscamente)

Bum !!!

(nome da entidade duas vezes)

Rá, Rá, Rá.

#### XI

Alabim! Alabim! Alabim!

Bumbá

(nome da entidade duas vezes)

Rá, Rá, Rá.

#### XII

O chefe: "A turma tôda está?"  
O côro - "Está."

O chefe - "Então como é que é"?

Côro (Solettar o nome Entidade)

-----  
Côro (Repetir o nome completo)  
(entidade) rá

" rá

" rá

rá, rá, rá.

#### XIII

#### SAUDAÇÃO COM MOVIMENTAÇÃO

Malacachimba.

(imitar o ruído do foguete: tchim)

Malacachimba.

(imitar o ruído do foguete: tchim)

Malacachimba.

(imitar o ruído do foguete: tchim)

(Nome da entidade 2 vezes)

Rá, rá, rá.

**MOVIMENTAÇÃO:** com um lenço colorido na mão direita, flexionar o tronco obliquamente à frente, to-

cando o pé esquerdo, bradando: MALACACHIMBA! Por extensão do tronco, erguer o braço acima da cabeça e executar um movimento circular com o lenço, imitando com a boca o ruído do foguete. Repetir tudo 3 vezes. Em seguida, bradar o nome da entidade duas vezes e finalizar com rá, rá, rá.

#### XIV

A la catchi - Flevar os dois braços à frente

A la catchi - Levá-los à esquerda

A la catchi - Levá-los à direita

Tchim-Bumbá! (rápido) Saltar elevando os dois braços a vertical

#### XV

Zag - Zig - Zug - Zag -

Zag - Zig - Zug - Zag -

Rá - Rá - Rá - Tchim - Bum  
(nome da entidade duas vezes) ★