

UERJ - Universidade do Estado do Rio de Janeiro  
ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial

Karina de Oliveira Ribeiro

# **Similares:**

Jogo como auxiliar pedagógico à cidadania

Rio de janeiro  
2015

UERJ - Universidade do Estado do Rio de Janeiro  
ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial

Karina de Oliveira Ribeiro

# **Similares:**

Jogo como auxiliar pedagógico à cidadania

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de graduação em 2015 da Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ como requisito ao título de bacharel em Desenho Industrial

Orientador(a): Professor(a) Ligia Medeiros

Rio de janeiro  
2015

## **Agradecimentos**

Primeiramente gostaria de agradecer aos meus pais, por todas as vezes que me fizeram forte, esse projeto é mais de vocês que meu, é por e para vocês que ele existe. Sem vocês eu não seria metade da pessoa que eu sou e é graças a vocês que eu olho o outro sempre com carinho e respeito, pois apesar de serem tão diferentes vocês tem em comum aquilo que me move assim como a esse trabalho, o amor pelo próximo.

A minha Família toda, pelos momentos que eu estive ausente e vocês nunca me cobraram, pelos pensamentos positivos e a fé inabalável em mim.

Gostaria de agradecer também a minha orientadora neste projeto, Ligia Medeiros, pela paciência, insistência e também pelas broncas nos momentos necessários. Obrigada por não desistir.

Também a Letícia e Luana, pelas risadas e apoio nos momentos que mais precisei, pelas noites sem dormir e por estarem sempre presentes.

A todos os professores que passaram pela minha vida, toda a minha fé está em vocês.

## **Resumo**

Este trabalho é um estudo sobre a utilização de jogos como objeto lúdico na educação infantil, com o intuito de gerar, então, um jogo que auxilie o professor em aulas voltadas ao ensino da cidadania. Partindo da educação indantil e suas necessidades e passando para a cidadania, o jogo que se faz presente e necessário em ambos, em um pelo seu caráter lúdico e no outro pelos procedimentos e papel de intermediador de relações sociais. Por isso nesse projeto procurei desenvolver um breve estudo sobre os tres temas (educação, cidadania e lúdico) e me aprofundar mais no objeto que seria projetado: Jogo.

**Palavras Chaves:** Educação infantil, Cidadania, Jogo, Lúdico, Escola, Respeito, Similaridade.

## **Abstract**

This work is a study on the use of games as a playful object in early childhood education , in order to then generate a game that helps the teacher in classes aimed at teaching of citizenship. Starting from indantil education and their needs and going for citizenship , the game that is present and necessary in both, in a for their playful nature and on the other by the procedures and role of intermediary social relations. So this project sought to develop a brief study of the three themes ( education, citizenship and playful ) and delve more on the object that would be projected : Game .

**Key Words:** Early childhood education, citizenship , Play, Playful , School , Respect, Similarity .

## Sumário

Introdução	7
1. Educação Infantil	8
1.1. Lúdico na educação infantil	8
2. Jogo	11
2.1. Jogo, brinquedo, brincadeira	11
2.2. História do Jogo	13
2.3. Famílias de Jogos	15
2.4. Taxonômia	16
3. Cidadania	17
3.1. Cidadania na educação infantil	18
3.2. Cidadania nas escolas	19
3.3. Lúdico voltado para cidadania	21
4. Interesses da criança pré escolar	22
5. Metodologias utilizadas	23
5.1. Técnicas analíticas	23
5.4. Entrevistas	29
6. O projeto	30
6.1. Jogo	31
6.2. Paleta de cores	47
6.3. Tipografias utiizadas	48
6.4. Teste de usabilidade	49
7. Conclusão	50

## Introdução

Muitos filósofos, psicólogos e pedagogos têm debatido sobre a melhor forma de aprender e a importância do lúdico na educação infanto/juvenil. Muitos deles apontam que o aluno deve experimentar e debater sobre aquilo que está sendo ensinado.

Froebel é claro sobre a necessidade de a criança vivenciar aquilo que ela está aprendendo. Por isso ele criou os dons, que são objetos que a criança pode manusear livremente.

Paulo Freire defende a importância da autonomia do professor e do aluno em suas obras, assim como destaca que a troca de conhecimento que ocorre entre professor e aluno é muito mais interessante do que a transmissão unilateral. Freire defende o debate, a análise daquilo que o professor está ensinando.

Tendo em vista o interesse do aluno, muitos professores preferem adotar métodos menos convencionais para ensinar, como músicas, jogos, brinquedos, debates e ações onde o aluno é parte ativa dentro de sala.

É assim que os jogos acabam sendo utilizados na educação como objeto lúdico a fim de promover um interesse maior dos alunos pela matéria abordada.

Kishimoto é uma grande defensora dos materiais lúdicos como forma de ensino, em suas obras: “Jogo e educação infantil”, “Jogo brinquedo e brincadeira” e “Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação”. Kishimoto estabelece a importância do aprender brincando, e faz sempre que pode uma defesa do jogo como forma de educação, sendo ele por si uma forma de ensino através de suas regras e maneiras de uso.

Apesar da existência de uma gama muito extensa de jogos voltados para a educação de língua e das ciências, pouca atenção foi dada ao ensino de cidadania nesse campo.

Esclarecendo que cidadania não é somente um conjunto de direitos e deveres, mas também o respeito ao próximo, a compreensão de si mesmo como parte de uma sociedade e enfim o ato de se sentir cidadão tem se apontado uma necessidade do estudo da cidadania na escola, acreditando que muitas vezes é ineficaz deixar essa parte da educação apenas para a família.

Sendo assim esse projeto é um estudo que engloba, educação, cidadania e jogos, afim de facilitar a abordagem deste tema ainda pouco debatido na escola.

O andamento do projeto conta com uma série de pesquisas voltadas principalmente para educação de cidadania a ser feita através de jogos. Portanto além de um estudo sobre cidadania e os temas a serem abordados, há de se fazer um estudo voltado para jogos no sentido de definir os já existentes e mais utilizados, afim de se ter um conhecimento maior sobre o mercado e o consumidor.

## **1. Educação Infantil**

Paulo Freire estabelece em Pedagogia da autonomia e Pedagogia do opressor, a relação entre professor e aluno, alegando que não existe docência sem discência e fazendo uma crítica a relação “opressor versus oprimido” que acontece em sala de aula.

A classe tradicional como conhecemos hoje é pouco produtiva aos olhos de Freire, que considera aulas onde o aluno é participativo mais interessantes e estimulantes.

Seguindo a lógica apresentada por ele em suas obras, o aluno não pode ser visto como um ser sem conhecimento, deve-se abrir espaço para que aja um diálogo criando no aluno além da oportunidade de desenvolver o raciocínio, também a percepção que o professor não é o detentor da verdade, embora muito provavelmente tenha um conhecimento maior que o aluno.

A mesma idéia é sugerida por Froebel, ao criar os Dom que são objetos como cubo, cilindro, massinha, etc, os quais a criança pode manusear e entender aquilo que lhe foi explicado pelo professor.

Froebel e Freire, acreditam que a educação necessita de experimento, que o aprendizado não deve ser apenas forçado ao aluno, mas testado, debatido e analisado, comprovando assim aquilo que foi dito pelo professor.

Esses métodos são muito úteis também para desenvolver raciocínio crítico na criança, fazê-la não acreditar em tudo que se é dito, mas pesquisar, analisar e por fim decidir o quanto daquilo é verdade.

Em se tratando de analisar ou vivenciar algo que foi ensinado pelo professor, o lúdico, que é o brincar, pode ser usado como objeto de ensino.

Quando se trata de crianças pequenas, nos primeiros anos escolares a necessidade de um objeto usado para ensinar, ou aquilo que chamamos de objeto lúdico é ainda mais forte, já que nessa idade a criança ainda não entende a necessidade de estudo.

### **Lúdico na educação infantil**

O primeiro vínculo entre educação e jogo, assim como entre o trabalho e jogo segundo Aristóteles é o de relaxamento, que afirma que o corpo necessita de uma pausa do trabalho, para que volte a executá-lo de maneira eficaz.

Tudo em excesso pode causar cansaço, seja uma atividade de lazer ou trabalho, assim intercalá-las é necessária para que aja um descanso do corpo e da mente.

Porém o jogo visto como uma pausa no trabalho tinha apenas o papel de lazer antes da idade médio e por isso durante esse período foi visto como inútil, um desperdício de energia. Já que nessa época tudo que era visto como supérfluo foi abolido ou no mínimo repudiado.

É através de Froebel (com os dons) e da escola nova (com seus ideais) que o lúdico começa a ser inserido na educação.

Froebel afirmando a necessidade de a criança experimentar aquilo que está aprendendo, cria os Doms, que são peças básicas como cilindros e cubos utilizados para ensinar (figura 1). Com os dons a criança pode ter melhor noção do que esta sendo dito pelo professor e aprende na prática e desenvolve habilidades. Os Doms também eram chamados de ocupações e foram os primeiros “Materiais Lúdicos” utilizados no ensino.



1. Experimento com os Doms criados por Froebel

A Escola Nova é um movimento que teve início no Brasil nos anos 20 tendo como base os jardins de infância criados por Froebel. É um movimento que incentiva a escola a adotar a criança e suas particularidades como foco principal, ou seja, se a criança tem em sua natureza o brincar, porque não adotá-lo na hora de lhe ensinar?

Os jogos, brinquedos e brincadeiras ganham força através de psicólogos e pedagogos que afirmam a importância de utilizar o momento da criança, ou seja, tudo aquilo que envolve brincar, como uma maneira de aproximar-se dela e através dessa aproximação facilitar a maneira de ensino.

No Brasil, o movimento Escola Nova, teve seu auge nos anos 20 e 30. Kishimoto (1994) explica que nos anos 20 ocorreram diversas reformas educacionais como fruto do novo ideário e nos anos 30 aumentaram os debates por causa do movimento de 30 e a instalação do governo constitucional de 1934.

Porém apesar da inserção do jogo na educação, ele ainda não era visto como por si só como objeto educativo, mas como um artefato para que se ensinasse a matéria.

Kishimoto (1994) afirma que na década de 30 predominava o uso de jogo de uma forma bem direta, ou seja, o jogo voltado para ensino de matérias específicas, como matemática e português e que os docentes na época costumavam, erroneamente, chamar jogo qualquer atividade que utiliza-se matérias concretas, mesmo quando não existia o elemento mais importante do jogo que são as regras ou um procedimento predeterminado.

Percebe-se que o jogo ainda era pouco visto ou conhecido por seus reais atrativos, ele nada mais era visto como um brinquedo, mas os professores já começavam a valorizar a criança e o brincar.

É nessa época que surgem os centros de interesse, onde era possível estudar apenas sobre determinado tema sugerido pelo aluno através conversas informais. Os temas partiam de conversas informais de alunos com professores e poderiam se houvesse um maior número alunos interessados se tornar um centro. Por exemplo, se vários alunos estivessem interessados pelo tema agropecuária, poderia ser providenciado um centro apenas para o estudo desse tema. Era uma forma de valorizar o aluno.

Brougère (1998) estabelece que a Escola Nova é aquela que procura satisfazer a espontaneidade infantil, que reconhece seu valor e pretende favorecer todas as suas manifestações.

É assim que o ensino passa por uma grande transformação, deixando de ser apenas uma sala de aula onde se aprende matérias específicas, para se preocupar com o aluno de modo geral, seus interesses, suas percepções e seu aprendizado de forma eficaz, passam a ser mais importantes do que a matéria em si.

Segundo Brougère (1998) o “jogo educativo” traduz essa conciliação, este acordo entre o respeito a criança e a necessidade de continuar a disciplinar o processo educativo.

Jeanne Girard (1991 apud Brougère 1998): “como, pois, conciliar essa necessidade de jogar que é irresistível na criança com a educação que se deve dar-lhe? Muito simplesmente fazendo do jogo o meio de educar a criança. O jogo é um fim em si mesmo para a criança, para nós deve ser um meio. Daí este nome de “Jogos Educativos”, que tende a ocupar cada vez mais espaço na nossa linguagem de pedagogia maternal”

O jogo, segundo kishimoto (1994), é um suporte para seduzir a criança, uma maneira doce de transmitir informação e segundo ela é necessária já que a criança ainda não entende os prestígio do estudo, não sabe os frutos que isso proporcionará a ela no futuro.

Sendo assim, o jogo passa a ser utilizado como um atrativo para a criança, algo que ela gosta que está em sua natureza que é o brincar, acaba sendo usado para tornar o estudo mais interessante.

Segundo Kishimoto (1994) psicólogos alegam que os jogos tem grandes feitos no desenvolvimento da criança, principalmente na faixa de 0 a 6 anos, pois é nessa fase que a criança sofre maior transformação e desenvolvimento em seu cérebro.

Segundo teóricos como Aristóteles (apud Gamonal 2009) o jogo constitui a preparação do jovem para tarefas sérias que posteriormente a vida dele exigira.

Quando o aluno entende que é preciso aceitar e seguir procedimentos a fim de jogar, que no fim do jogo ele pode ganhar ou perder, tudo isso por si já é um aprendizado. Pois o Jogo assim como a sociedade é pautado por regras.

## **2. Jogo**

### **Jogo, brinquedo, brincadeira**

Ao longo da pesquisa foi fácil notar como jogos e brinquedos se diferem por suas características, mas também se assemelham por suas funções. Jogos infantis e brinquedos são vistos como lazer para a criança ao longo dos anos, é o momento de distração e prazer aquele em que ela está brincando. São pesquisadores franceses como Gilles Brougère (1998) que começam a diferenciar historicamente o jogo, como uma atividade a parte da brincadeira infantil.

Kishimoto (2005) torna mais fácil entender essa relação entre jogo brinquedo e brincadeira estabelecendo que o jogo pode ter 3 especificações.

A primeira é a palavra jogo que pode ser interpretada de maneiras diferentes, dependendo do ambiente e contexto ao qual a palavra é empregada.

Por exemplo em uma viagem a Las Vegas, se alguém pergunta "Vamos jogar?" o termo tem um significado diferente de se alguém fizer uma mesma pergunta a uma turma de crianças. Percebe-se então que a palavra jogar pode ter mais de um significado de acordo com a experiência e com o contexto

A segunda especificação de Kishimoto(2002) identifica o jogo como um sistema de regras ao mesmo tempo que assimila a uma atividade lúdica.

Já a terceira define o jogo como objeto. Exemplificando o Xadrez como um tabuleiro com peças que podem ser feitas de papelão, madeira, plástico ou metais.

Marcato(2009) identifica o jogar como um contexto de regras e com objetivo predefinido, enquanto o brinquedo é o objeto que se usa livremente, sem se atrelar as regras. Ainda afirma que no jogo ganha-se ou perde-se. Na brincadeira passa-se

tempo, diverte-se, faz-se de conta. A autora vê o jogo como uma brincadeira organizada, que evoluiu.

Kishimoto (2005) explica que o brinquedo supõe uma relação com a criança, uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam a sua utilização e deixa livre a imaginação para os mais variados modos de uso.

Brinquedo é um objeto um pouco mais amplo e aberto, qualquer coisa pode se tornar um brinquedo, desde que seja usada com o intuito de brincadeira. Quando uma criança pega, por exemplo, um pedaço de madeira e usa-o como espada na brincadeira de luta, ela está fazendo dele um brinquedo.

O brinquedo também tem muitas vezes o objetivo de substituir objetos reais, como a boneca que vira um bebê na brincadeira de casinha, o carinho que é guiado pela criança assim como o carro é guiado pelo adulto na vida real.

Já a brincadeira Kishimoto (2005) define como a ação feita pela criança ao concretizar as regras do jogo. É segundo ela o ato de brincar, o lúdico em ação.

Deixando claro no final que brincadeira e brinquedo tem uma relação direta com a criança, por serem geralmente fabricados ou pensados para tal, enquanto que o jogo é também muito utilizado por adultos.

Segundo Marcato (2009), tanto brinquedo quanto jogo são objetos lúdicos utilizados na brincadeira. Portanto brinquedo e jogo são objetos inseridos no ato de brincar, a autora ainda reforça essa ideia através de imagem (Figura 2) para que se deixe clara a relação dos 3 objetos.



Figura 2. Esquema de relação entre brincadeira, brinquedo e jogo (Gamonal 2009)

Foi Froebel, segundo Kishimoto (2005) que colocou o jogo como parte essencial do trabalho pedagógico, quando criou os jardins de infância ligados aos jogos de construção.

Froebel, afirma Marcato(2009) acreditava no ensino ligado às ações, no agir e produzir. Froebel criou um currículo centrado em jogos e foi nesse momento que o jogo passou a se tornar útil na educação.

Brougère(1998) afirma que para jogar é necessário que haja um acordo dos jogadores com as regras. E ainda sinaliza o jogo em si como um espaço social que supõe uma significação conferida por vários jogadores, mas saliente que o jogo é incerto, que apesar das regras, não se sabe qual será o passo dado pelo adversário.

Nesse momento, Brougère praticamente afirma o jogo como um ensaio da vida, onde devemos aprender a viver socialmente, seguindo e aceitando regras de convivência. E no jogo, assim como na vida, nunca sabemos o que vai acontecer a seguir, por isso esse treino de tomada de decisões é importante.

Haydt e Rizzi (2001 apud Gamonal 2009) afirma que a regra é uma conduta lúdica que supõe relações sociais ou interindividuais, é uma ordenação, uma regularidade imposta pelo grupo, sendo a sua violação uma falha.

Nesse sentido o Jogo é um ato social, deve-se assim como na sociedade seguir regras e interagir com outro(s) jogador(es). No jogo a relação com o outro deve ser harmoniosa e as regras devem respeitadas.

### **História dos Jogos**

Não se tem relatos exatos da existência inicial do jogo, sabe-se apenas que ao longo dos anos ele evoluiu e passou de algo considerado frívolo, para algo que não somente é útil como também é necessário.

A história do jogo é extensa e os primeiros relatos datam de antes de Cristo. Jogos que só foram descobertos anos depois através de escavações, e por isso não se tem relatos do modo certo de jogar, apesar de algumas suposições.

Acredita-se que os jogos são existentes, desde os tempos mais primórdios, mas isso são apenas suposições, levando em consideração que o jogo faz parte da natureza humana. O único jogo que se tem notícia como o primeiro jogo existente é a macala (figura 3), um jogo de origem africana existente há mais de 7 mil anos.



3. Jogo Mancala

Em tempo, voltar aos jogos romanos, gregos e astecas, já criará uma boa base para o jogo como o conhecemos hoje.

Os Jogos Romanos na verdade são dividido em dois tipos: O jogo de cena (encenação) e o jogo de circo (corrida, combate, jogos atlético). Na Grécia eram basicamente de combate e no povo asteca temos o que eles denominam Ollin, que é tanto a bola quanto o jogo com bola.

Em análise de Brougère (1998), o mesmo afirma que todos os jogos, tanto os romanos, quanto os gregos e os astecas eram grandes eventos sociais. E o ato Lúdico era não apenas reservado a criança, mas também aos adultos.

A interação que o jogo provoca hoje entre os jogadores vem na verdade de povos muito mais antigos. Assim como a composição das regras e procedimentos que acompanham o jogo.

Segundo Marcato (2009) o jogo desabrocha um rito social. Relações eram estabelecidas, contatos eram iniciados. Os jogos eram muito parecidos com os jogos olímpicos como conhecemos hoje.

Porém com o fim do período romano o jogo perde sua força. No cristianismo o jogo, assim como toda atividade lúdica perde o sentido.

O catolicismo, na idade média vendia a idéia que boa parte das ações consideradas lúdicas eram perniciosas. Sendo assim acredita-se segundo Marcato (2009), que o jogo não tenha deixado de ser praticado nesse período, mas foi muito pouco e não oficialmente, por isso há pouco relatos sobre o jogo nesse período.

É somente no fim do século XIII, início do século XIX que o jogo resurge sobe um novo olhar, assim como a criança e os atos lúdicos. Foi o momento da ruptura romântica, onde as atividades de lazer começam a ser incentivadas novamente.

É a partir daí que surgem estudos mais específicos sobre o lúdico e conseqüentemente sobre o jogo, estudos definindo, classificando e diferenciando assim como assinalando sua importância na educação. Uma grande evolução para o jogo que deixa de ter rótulo de brinquedo.

## **Famílias de jogos**

Existe uma infinidade de jogos e para classificá-los eles acabam sendo reunidos em “famílias”, onde uma família é basicamente uma classe de jogos.

Wittgestein (1975) estuda os tipos de jogos e suas analogias, diz que o termo “jogo” é impreciso e assume múltiplos significados.

Kishimoto (1994) estabelece que jogos possuem semelhanças e diferenças, embora alguns sejam mais próximos que outros, ela usa como exemplo jogos de tabuleiro, cartas e de bola. Os dois primeiros possuem muito mais semelhanças que o último. Mais ainda sim todos os três fazem parte de um conjunto muito maior onde são considerados jogos. É assim que ela acaba definindo todos os jogos com uma família.

Em uma família notamos as semelhanças e diferenças de cada indivíduo, que se cruzam e distanciam, ao passo que uns são geneticamente mais próximos do que outros.

Já existem algumas classificações de jogos feitas por autores das mais diversas áreas. Froebel foi o primeiro a dividir os jogos em dons e ocupações e jogos livres. Claparède segundo Kishimoto (1994) procurou dividi-los com base na psicologia da criança. Stern classifica os jogos em individuais e sociais. Piaget adota um critério de estrutura mental separando jogos por de exercício sensório-motor, simbólico e jogos de regras.

Embora boa parte delas não satisfaça plenamente este projeto. Marcato(2009) criou uma classificação mais útil, dividindo os jogos em:

Atividade Lúdica: baseada em regras e feita em grupo.

Esportivo: Jogos que exigem esforço físico, como futebol, queimada e esconde-esconde.

Paradidático: São jogos paradidáticos aqueles utilizados em sala de aula, onde é necessário ajuda de um adulto.

Comercial: São jogos feitos para serem fabricados em larga escala. Ela ainda os divide em de lazer e educativos.

## **Taxonômia**

A taxonômia nada mais é do que a classificação de uma espécie, sendo assim está muito relacionada com o conceito de famílias de jogos, onde os jogos são agrupados levando em conta características similares.

Já existem algumas classificações para jogos e brinquedos, as mais comuns e utilizadas pela Abrinq (associação brasileira de fabricantes de brinquedos) para classificar os brinquedos e jogos são o ICCP e o ESAR.

O ICCP é uma classificação criada em 1981, que divide os brinquedos e jogos em funcionais, experimentais, estruturação, de relação.

Já o ESAR um método de classificação de jogos e brinquedos criado em 1982, pela canadense Denise Garon, que teve por base a teoria do jogo de Jean Piaget.

O Sistema divide brinquedos e jogos em: E – exercício, S – símbolo, A – acoplagem ou construção, R – regras.

Neste trabalho, uma nova taxonomia foi necessária para que se esclareça o tipo de jogo que se pretende projetar.

Jogo de passatempo: Como alguns quebra-cabeças, por exemplo. São jogos que tem como objetivo apenas o momento de lazer e não são, nem podem ser, utilizados de forma didática.

Jogo paradidático: Como o cara-a-cara, que pode ser usado para ensinar diversidade, embora não tenha sido criado com esse objetivo.

Jogos didático: Aqueles que foram criados justamente para ensinar alguma disciplina ou matéria específica. Como jogos de matemática, física, química e etc.

O jogo projetado não deve estabelecer certo ou errado, portanto não vai ensinar cidadania com imposição, mas estimular o raciocínio sobre questões que devem ser adotadas pelo professor num debate posterior ao jogo, portanto o jogo se classifica como paradidático, auxiliando o professor, sem passar nenhuma disciplina.

Para auxiliar e entender melhor essa divisão foi criada uma tabela (figura 4), de modo a dividir os jogos já existentes no mercado, a divisão foi feita com base na explicação dos 3 conceitos: Passatempo, paradidático e didático. No entanto, houve uma segunda divisão de jogos por faixa etária, de modo a separar os jogos que mais se assemelham do que se pretende projetar.

	Passatempo	Paradidáticos	Didáticos
0-3			
3-6			
6-9			
a partir de 9			

Figura 4. Tabela Taxonomica (Fonte:Autor)

### 3.Cidadania

A cidadania é segundo Thomas Marshall (1893-1981) o direito de ter direito. A cidadania é um estatuto conferido aqueles e aquelas que são membros de uma determinada comunidade. Marshall ainda desenvolveu um sistema classificatório e histórico identificando na cidadania três estádios: Cidadania civil, onde o cidadão tem direito a liberdade individual; Cidadania política, os indivíduos têm direito a participar do poder político e por fim Cidadania social, onde cada pessoa tem direito aos benefícios de bem estar social.

Atualmente cidadania pode ser entendida como um conjunto de praticas que definem uma pessoa como membro competente da cidadania.

Mas cidadania não se trata apenas de direitos e deveres, passa também por integrar e conhecer a sociedade onde vivemos e respeitá-la assim como ao próximo.

Perrenoud (2005) afirma que a educação é a chave de tudo, segundo ele enquanto 20% dos jovens deixarem a escola confusos com a escrita e com os saberes essenciais, a cidadania estará ameaçada.

Se pensarmos no abandono escolar, essa situação tende a piorar muito, pois onde senão através da escola, um indivíduo que não tem estudo e nem instrução vai aprender seus direitos e a lutar por eles?

Perrenoud (2005) explica que ser cidadão antes da revolução francesa era conhecer a constituição e as leis, e que depois dela qualquer indivíduo com maioria civil é considerado automaticamente cidadão. Nesse sentido ele afirma que quanto maior o círculo da cidadania fica, menos se confia na educação familiar, daí surge a preocupação do ensino na escola.

E afirma ainda que esse já é um papel ocupado pela escola em tempos e procura assim possíveis causas do termo educação para cidadania estar sendo tão debatido, chegando a três hipóteses: a possibilidade de revigorar uma educação moral e cívica, que caiu em desuso; designar uma nova concepção da cidadania, voltada para algo mais formal e planetário; enfrentar uma crise de cidadania anunciada ou atual.

Afirmando que a violência urbana, o enfraquecimento do vínculo social, o racismo evidente, podem comprovar a última, ele afirma que as outras duas não estão tão distantes da realidade também, principalmente a segunda se considerarmos que o mundo globalizado, leva a interação de pessoas mais distintas umas das outras e é preciso aceitar essas diferenças.

### **Cidadania na educação infantil**

Segundo Rodrigues e Leite (2001) torna-se cada vez mais necessário desenvolver estratégias que promovam uma aceitação do outro através da interação e cooperação. Quanto mais cedo estas atitudes de solidariedade forem adquiridas mais facilmente se evitará a assimilação de estereótipos e de atitudes que, freqüentemente, surgem associados a fenômenos como racismo e xenofobia.

Nos primeiros anos a cidadania está relacionada com o desenvolvimento pessoal, social e emocional das crianças. É são nesses primeiros anos que o convívio e o respeito devem ser debatidos, para que essa criança ao se tornar adulto, não cometa atos de violência e preconceito baseados na intolerância ao próximo.

Vasconcelos (2007) afirma que no jardim-de-infância a criança deixa de ser o centro, para se tornar uma entre outras. Ela vai aprender a viver em grupo, a trabalhar com os outros, com a conseqüente distribuição de tarefas e gestão dos problemas de forma participativa. Aprende a ser autônoma nestas tarefas e a recorrer ao adulto como mediador, quando necessário.

É no jardim de infância que surge o início de uma vida social e nele também é indi-

cado que se inicie (por parte da escola) o ensino de cidadania, levando em conta os temas pertinentes para essa faixa etária.

Rodrigues e Leite(2001) ainda apontam fatores necessários em uma educação para a cidadania:

- Uma educação para a cidadania só é possível através da prática da democracia e liberdade;
- educar para a cidadania não passa apenas pelo ensino de valores mas por uma participação ativa. Implica estar atento e refletir sobre os problemas sociais e questioná-los;
- é necessário que estimule o desenvolvimento de uma consciência crítica para uma cidadania ativa;
- O aprender a “viver juntos e viver com os outros” implica descobrir o que existe em comum e só a partir daí o que existe de diferente. É mais importante o que nos une do que o que nos distingue.

Assim como qualquer matéria ensinada na escola, o ensino da cidadania deve subir degraus ao passo que a criança sobe de série, a princípio é importante o estímulo do desenvolvimento crítico e social nas primeiras séries, depois é necessário que esse ensino evolua como bem lembra a série de livros Guião da Educação que discute gênero e cidadania, nota-se que a série tem um livro para cada ciclo e a base que a série cresce os temas vão evoluindo.

A Declaração dos Direitos da Criança (aprovada pela ONU em 1959) defende que todas as crianças devem ter direito a uma educação “capaz de promover a sua cultura geral, e capacitá-la a (...) desenvolver as suas aptidões, a sua capacidade de emitir juízo e o seu senso de responsabilidade moral e social, e a tornar-se um membro útil na sociedade” (princípio 7º).

Segundo Vasconcelos (2007) a escola pública tem um importante papel no ensino da cidadania, já que é o espaço que acolhe as mais variadas classes, criando assim um ambiente democrático.

### **Cidadania nas escolas**

Muitas escolas e professores já debatem e trabalham abordando temas voltados a questões sociais, promovendo ações para os alunos e até para a sociedade utilizando livros e jogos. Já é muito comum, portanto, as escolas estimularem os alunos com debates e ações dos quais sairão pensamentos, críticas e também grandes lições sobre respeito ao próximo, tolerância, e auto conhecimento.

Como exemplo disso temos a professora Magna Torres que leciona para crianças de 5 e 6 anos na escola Escola Municipal Todos os Santos. Ela contou em entrevista ao site G1 sobre os debates que envolvem questões sociais onde ela conversa com a turma e procura desconstruir preconceitos. Fala também que uma vez por semana promove debates para abordar esse tipo de tema e que procura estimular o raciocínio crítico de seus alunos. Como resultado a professora junto com os alunos desenvolve cartazes (figura 5) sobre os temas debatidos e segundo a mesma a resposta é sempre positiva.



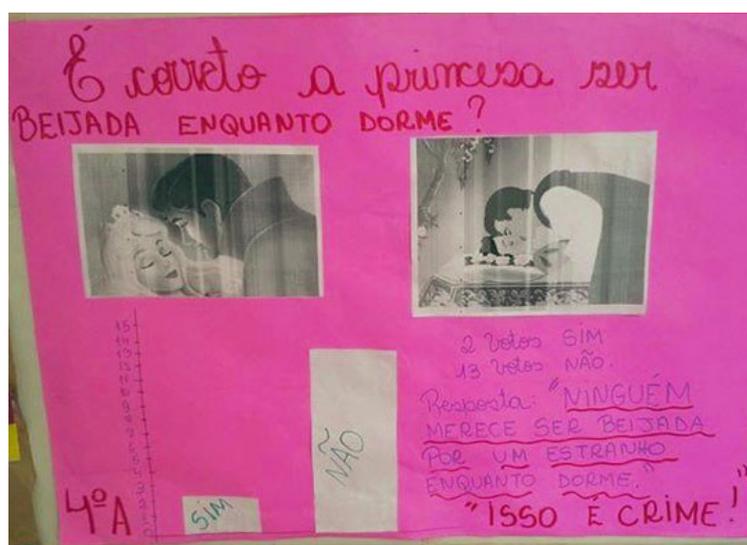
5. Cartazes desenvolvidos pelo alunos da professora Magna (Imagem cedida pela professora para o site G1)

Assim como Magna, outras professoras foram entrevistadas para a mesma matéria contando suas experiências ao levantarem debates com suas turmas.

Juliana Delmonte da Escola Municipal Viana Moog, conta que iniciou os debates após ser procurada por alunas de 13 e 14 anos que gostariam de conversar sem a presença dos meninos. Ela percebeu a importância de manter os debates após notar que boa parte do grupo já havia sofrido algum tipo de abuso e para que as alunas percebessem o seu lugar e que não precisavam se envergonhar a professora levou os debates para as aulas e com a presença dos meninos passou a debater os temas em conjunto.

A outra professora não foi identificada, pois segundo a reportagem preferiu assim. Nesse caso a professora usou contos de fadas para desconstruir alguns ensina-

mentos errôneos. Após assistir aos filmes “bela adormecida” e “malévola” a professora criou um debate onde questionava a questão do beijo e do amor verdadeiro transmitida nos filmes. A professora também criou um gráfico onde aponta as opiniões dos alunos (figura 6).



6. Cartazes com gráfico sobre opinião dos alunos  
(Imagem cedida pela professora para o site G1)

Todas as professoras dessa reportagem demonstram com atos que é sim possível e necessário o debate de temas sociais na escola e em dois dos casos as crianças abordadas não tem mais que 6 anos, comprovando que é nessa idade onde esses temas devem ser analisados e debatidos com as crianças e uma delas ainda afirma a capacidade da criança para refletir sobre qualquer tema, desde que a abordagem seja apropriada.

### **Lúdico voltado a cidadania**

Hoje é possível notar que cada vez mais se promove a aceitação de si mesmo assim como do outro. E é cada vez maior o incentivo nesse sentido. E já que estamos vivendo um momento de aceitação e respeito não poderia ser diferente no universo infantil, pois assim como citado anteriormente o desenvolvimento maior de cada ser humano acontece na idade de 0 a 6 anos.

Acredito que por isso cada vez mais tenhamos livros e brinquedos e até jogos educativos. E claro dentro desses temos também alguns voltados ao ensino da

cidadania em todos os 3 campos dela. No entanto é a cidadania social que nos interessa aqui.

Portanto foi procurando por essas referências que encontrei as imagens que montei no quadro Brinquedos e literatura para a cidadania social (Figura7). A pesquisa me ajudou a entender como essas questões sociais podem ser abordadas de diferentes maneiras no universo infantil.



7. Brinquedos e literatura para a cidadania social (fonte:autora)

#### 4. Interesse da criança pré escolar

A partir do século XVIII, quando a criança passa a ser vista com importância e a infância ganha novos ares e novos significados, muitos estudos pedagógicos e psicológicos passaram a ser feitos sobre o tema.

De lá pra cá, muita coisa mudou, como seus interesses, sua educação e sua relação com o mundo, independente do tamanho desse mundo. Porque enquanto uma criança pequena tem noção apenas da sociedade onde vive, ao longo da vida ganha-se contato com coisas e pessoas novas e com isso é adquirido aprendizado e experiência, desenvolvendo assim o conhecimento.

Claro que um conteúdo que é interessante para uma criança de 1 ano, talvez não seja tão interessante pra uma de 6 anos, assim como o conteúdo que interessa a uma de 6 anos, não é satisfatório para uma de 12 anos. Porém, o contrário é inexistente já que uma criança de dois anos seria, muito provavelmente, incapaz de entender algo projetado para uma criança de 10 anos.

Por isso o inmetro classifica os brinquedos por idade e pra tornar mais clara essa classificação, ele estabelece quais as necessidades de desenvolvimento e o que é interessante para uma criança em cada faixa etária.

Bebes e crianças de colo, por exemplo, respondem a estímulos sensoriais e tudo que trabalhe, tato, olfato, visão, audição e paladar. Quando a criança começa a engatinhar ou andar é interessante que seja dado a ela brinquedos de puxar e empurrar que estimulam a atividade da locomoção.

Dos 18 aos 36 meses, é importante que a criança seja estimulada a andar em longo prazo, ou seja bolas e brinquedos ao ar livre, nessa idade a criança tem também muito interesse em miniaturas de objetos de adultos, como ferramentas, coisas pra cozinha. Instrumentos que produzem áudio também são indicados e podem gerar interesse da criança.

Já crianças de 3 a 6 anos gostam de brincar de faz-de-conta, de fantasia, gostam também de miniaturas de coisas do mundo adulto que ajudam a criar a fantasia.

Personagens são grandes atrativos nessa fase, pois é nessa idade que a criança está desenvolvendo a afetividade. Alguns jogos, tanto eletrônicos, quanto de tabuleiro também são indicados nessa idade, pois estimulam o desenvolvimento da memória e do raciocínio.

Dos 6 aos 9 anos são interessantes jogos e brinquedos que tenham uma história, uma trama. A criança nessa idade gosta de viver mundos diferentes. É bastante estimulante também jogos de atividade física. Além disso, é indicado nessa idade jogos que são considerados educativos.

Dos 9 aos 12 anos, as crianças começam a desenvolver habilidades específicas e dirigem considerável atenção a certos passatempos e ocupações, modelos em escala, jogos de mágica, kits elaborados de peças de construção, de química, de experimentos científicos, enigmas e quebra-cabeças. Vídeo games também costumam chamar mais atenção nessa idade, portanto qualquer atividade eletrônica.

## **5. Metodologias utilizadas**

### **Técnicas Analíticas**

#### **Análise Denotativa**

Chama-se jogo a brincadeira que contém regras e procedimentos, podendo ser competitiva ou colaborativa.

Jogos podem ser:

De Mesa: Jogos de mesa são, como o nome diz, aqueles que acontecem em uma mesa, ou seja, não necessitam de um espaço grande, embora possam se utilizar dele. São jogos como quebra-cabeça, pega varetas e jogos de tabuleiro em geral.

De papel e caneta: Jogos que utilizam caneta e papel, como caça palavras, forca entre outros.

De carta: Nessa categoria esta qualquer jogo que utilize apenas cartas para acontecer, podendo ser cartas com naipes ou não, como o muito popular UNO, que não faz uso destes.

De rua: Também nomeado por alguns autores como jogos externos, o Jogo de rua é aquele que requer um ambiente mais amplo para acontecer, como a queimada, pique bandeira, pique auto e pique esconde. Esses Jogos são muito tradicionais e vem sendo transferidos de geração em geração considerando a pouca ou nenhuma necessidade de um objeto para que o jogo ocorra.

De tabuleiro: São muitas vezes jogos estratégicos, que fazem usos de pinos representativos. Uma característica desses jogos, é que cada jogador espera a sua vez para jogar. Temos como exemplo A Dama, o Xadrez e jogos de guerra como o War.

Virtual: Jogo digital é a categoria mais recente de jogos. São os jogos que necessitam de um meio eletrônico (computador, celular, tablet, etc. para acontecer).

Geralmente, no jogo tem que se vencer alguém (seja esse alguém um adversário real ou a maquina, no caso dos jogos virtuais) ou algo (em alguns jogos não há necessariamente um adversário, mas um objetivo que determina o fim do jogo).

### **Análise Conotativa**

Jogo vem do latim “jocus” que significa gracejo, brincadeira, divertimento.

Isso é uma tradução clara, do emprego que damos ao jogo, mas considerando um contexto ou situação, ou ainda cultura, o jogo pode não ser entendido da mesma maneira.

Através de algumas expressões é possível notar a diferença de jogo no ato lúdico e jogo como o ato de ludibriar, ou ainda o jogo infantil do jogo adulto.

Por exemplo, quando se diz “vamos jogar” a expressão pode ter significado ambíguo. Se alguém fala isso para uma criança, está provavelmente usando o termo no sentido lúdico, mas se for para um adulto já assume novos significados.

Se alguém diz, por exemplo, pra um adulto “você está brincando?” provavelmente está perguntando se a pessoa está mentindo.

### **Análise diacrônica**

Antes do romantismo, o jogo e toda atividade que considerada lazer eram vistas como supérfluas. O jogo estava na categoria de coisas inúteis, junto com a arte e a música.

Tanto é assim, que na idade média jogos adultos foram proibidos pela igreja, esta alegava que jogos de azar eram considerados pecado. Como na mesma época dava-se pouca atenção a criança que além de tudo era vista como símbolo do pecado pelo qual foi gerada, nem se cogitava uma educação voltada para ela.

É no Romantismo que as atividades antes consideradas inúteis, começam a ser vistas como úteis, assim como a criança começa a ser vista como símbolo não mais do pecado, mas sim da inocência e da imaginação.

Mas é somente no renascimento que os jogos voltaram a ser praticados e inseridos nas escolas como uma forma de ensino lúdico e de afetividade do aluno. Essa época talvez seja a mais interessante, onde os jogos começaram a ser vistos como fontes educacionais e utilizados com forma de ensino.

No Brasil, foi o movimento denominado escola nova que inseriu o jogo como parte da educação, primeiro alegando como necessidade uma pausa no trabalho, nesse caso no estudo, e posteriormente como instrumento educacional.

Em análise dos primeiro jogos existentes é possível notar que o material mais usado era madeira, como o jogo mancala que até onde se tem registros é o jogo de tabuleiro mais antigo existente. Nessa época claro os jogos eram esculpidos a mão e davam muito mais trabalho para ficar pronto. Com o passar dos tempo e a revolução industrial o jogo de tabuleiro passou a ser produzido principalmente em plástico inicialmente e depois em papelão como nós o conhecemos hoje.

### **Análise sincrônica**

Os Jogos tornam-se cada vez mais digitais, aliás tudo torna-se cada vez mais digital, no mundo moderno. Tudo está de uma forma ou de outra na rede e ao mesmo tempo em que isso facilita em alguns momentos, também pode prejudicar em outros.

Como tudo acontece na rede, perdemos o hábito de conviver e interagir com o próximo e isso tem nos tornado cada vez mais voltados para as nossas necessidades e menos preocupados com a necessidade do outro.

A vida em comunidade é inevitável, e ao passo que a criança está apenas começando a interagir com outras pessoas através da escola é aconselhável que os jogos eletrônicos, assim como acesso a rede sejam restritos e assistidos pelos pais.

A tendência do mundo digital é que os jogos se tornem menos uma interação social e mais uma interação entre humano e máquina. Hoje mesmo já existem alguns jogos de dimensão virtual onde usuário é praticamente tele transportado para outro lugar.

### **Análise de uso**

Cara- a cara - O jogador deve perguntar sobre as características de um indivíduo (se tem cabelo ou é careca, por exemplo), eliminar os personagens que não se enquadram na resposta e ir eliminando até sobrar um. Quem descobrir o personagem do outro primeiro, ganha.

Deve ser jogado por 2 participantes e limite muito o número de jogadores e muito embora possa ter pessoas assistindo, essas não podem de maneira nenhuma interferir no jogo.

Também há uma restrição de idade, já que a idade mínima para jogar é 5 anos, o que, analisando outros jogos, está dentro do tolerável já que boa parte dos jogos, principalmente os de tabuleiro atuam com a idade a partir de 3 anos.

Perfil Júnior - Nesse jogo existe uma série de elementos, desde a Torre Eiffel a um abajur, todos os elementos têm características descritas que devem ser citadas de modo a auxiliar o seu time a descobrir qual o elemento que você possui e assim ganhar o jogo.

O jogo tem uma idade mínima de 7 anos que é bem elevada se comparado com outros jogos, ainda mais elevada se pararmos para pensar que a versão analisada é a Junior.

No entanto o jogo não tem número mínimo ou máximo de jogadores, mas é possível que precise de pelo menos 2, já que a maioria dos jogos não digitais precisa de dois jogadores.

Identidade secreta - Cada jogador é um “personagem secreto” que deve cruzar os quatro cantos da cidade a fim de ganhar o jogo, porém o avanço das casas é feito por dado e quando você joga o dado, tem que decidir se move o seu jogador ou move outro jogador para não dar pistas de quem é você.

Pode ser jogado por 3 até 6 participantes, isso pode tornar um pouco restrita as condições de jogo já que algumas vezes não se tem 3 jogadores disponíveis.

A idade indicada é a partir de 7 anos que também é uma idade elevada. Nesse caso a idade se deve ao fato das regras do jogo serem em um nível um pouco complexo para crianças menores.

### **Análise estrutural**

Cara a cara – O jogo contém duas peças de plástico retangulares que possuem peças menores (também retangulares) onde ficam os personagens. Além disso, o jogo contém um grupo de pequenas cartas com imagens dos mesmos personagens existentes nos retângulos. (Figuras 8 e 9)

Todas as bordas são arredondadas, provavelmente para a segurança do usuário, já que se as mesmas fossem pontudas mesmo sendo de plástico, alguns movimentos poderiam machucar o usuário.

O jogo vem em uma caixa que abre e fecha através de uma aba. A aba esta que se torna o tampo da caixa. No entanto essa estrutura se apresenta como pouco resistente já que algumas dobras fazem sua estrutura começar a perder qualidade e depois de certo tempo de uso a rasgar em lugares inadequados. (Figura 10)



8. Tabuleiro do jogo cara a cara



9. Cartas do jogo cara a cara



10. Caixa do jogo cara a cara

Perfil Junior – Contém tabuleiro feito de papelão, pequenos peões feitos de plástico e muitas cartas feitas de papel.

O jogo possui cartas em tamanho grande, bom para manuseio de crianças pequenas, no entanto, não está dentro dos conceitos de leiturabilidade. (Figura 11)

Além disso contém peças muito pequenas que não são apropriadas para crianças menores de 5 anos. (Figura 12)

A caixa assim como a do jogo cara a cara é problemática, também conta com a mesma estrutura de aba cujo os problemas já foram especificados anteriormente. (Figura 13)



11. Cartas do jogo Perfil Junior



12. Peças do jogo Perfil Junior



13. Caixa do jogo Perfil Junior

Identidade secreta – O jogo contém um tabuleiro quadrado feito de papelão. Há também alguns personagens em papelão, que são sustentados por pequenas peças de plástico. Além disso, existem dois dados e algumas cartas (circulares e retangulares).

As peças feitas de plástico que sustentam os personagens por exemplo são dispensáveis, os bonecos poderiam muito bem se estruturar sozinhos através de dobras e vincos desde que esses fossem fixos. (Figura 14)

Apesar desse jogo ter um grande número de peças variantes, o que pode acabar tornando o jogo muito complicado e causar certo desinteresse no usuário, a caixa dela é o ponto forte pois conta com tampa e fundo separados, ou seja, não há tanto manuseio a ponto de prejudicar além do normal a estrutura da caixa. (Figura 15)



14. Peças do jogo Identidade Secreta



15. Caixa do jogo Identidade Secreta

## Entrevista

Para a validação do jogo utilizei o método de entrevistas com professores do ensino infantil onde eu fiz algumas perguntas, apresentei a proposta e pedi opinião sobre a idéia. As entrevistas foram semi estruturadas e continham as perguntas divididas em 4 blocos que se estruturavam da seguinte maneira:

Identificação do professor: nome, idade, escola e turma para qual leciona;

O lúdico: o que é, se ele usa, etc;

Cidadania: O que sabe sobre, os deveres dos pais e da escola, etc;

O jogo: Explicando o conceito e idéia e pedindo opinião do professor;

Duas professoras foram entrevistadas para validação e as duas aprovaram o jogo, porém com algumas modificações ou sugestões apontadas.

A primeira entrevistada foi a professora Marcelle Neves que leciona no colégio Centro Educacional Dias Fernandez. A professora gostou do jogo, ainda comentou um caso de bullying que ocorre no colégio onde leciona, mas deixou claro que apesar do menino que sofre ter 3 anos, são as crianças maiores e não as de sua classe que o fazem. Isso me levou a pensar sobre a faixa etária que já havia sido estabelecida.

Ela também comentou sobre o lúdico ser primordial na educação infantil, principalmente nos primeiros anos e que é através dele que a criança aprende melhor.

Também foi comentado durante a entrevista sobre o papel da escola e do professor como agente combatente em atos que ofendam a cidadania do indivíduo. A professora comentou que acredita que a escola como um todo deve agir e não apenas o professor, dando o exemplo em seguida do caso de bullying que ela mesma já presenciou algumas vezes, onde as crianças são de turmas diferentes.

A outra entrevistada foi Isis Lucena, que no momento não está dando aula, mas, já lecionou em variadas turmas no núcleo de artes da Urca.

Isis gostou do jogo em si, apenas apontou que ele não passava claramente os conceitos propostos, entretanto assim que expliquei que a idéia era o jogo servir como um auxiliar para uma conversa do professor com a turma e que realmente não tinha a intenção de passar o conceito de forma clara, ela entendeu e disse que a idéia do jogo era muito boa.

Comentou principalmente um pouco sobre a idade, disse que para trabalhos manuais crianças de 4 anos tem coordenação motora melhor e que elas poderiam ajudar o professor a montar os bonecos presentes no jogo.

Isis também apontou que dificilmente vê atos de preconceito com os alunos me-

nores e que é a partir dos quatro que as crianças passam a julgar mais as outras.

As entrevistas foram de toda forma esclarecedoras, ajudando a definir melhor o público alvo, fortalecendo a necessidade dos ensino de certos conceitos de cidadania na escola e do jogo e do lúdico como auxiliar nesse sentido.

## **5.0 projeto**

O conceito do jogo parte de alguns já estabelecidos no capítulo 3, onde ressalta-se a importância da cidadania social, portanto com base na bibliografia utilizada até aqui com temas relacionados a cidadania, assim como definições de interesse da faixa etária adotada que passou a ser de 4 anos, pude definir alguns pontos importantes que serviram de base para a criação de um jogo.

Utilizar personagens

Trabalho colaborativo

Promover a confiança no outro

Estimular o conhecimento de si próprio

Contar com a participação de todos

Exaltar as igualdades

Com esses conceitos estabelecidos, foi o momento de começar a pensar em quais eu poderia utilizar em um jogo, ou seja, quais jogos eu poderia criar a partir desses conceitos.

Jogo de combinar culturas: criar/utilizar imagens diferentes e fazer a criança combinar, agrupar, marcar o que ela vê de igual nas imagens.

Animais diferentes: usar as cores e animais para fazer a criança adivinhar qual animal é. O detalhe é que a cor seria diferente daquela que ela está habituada.

Imite um animal: Imitar um animal e o seu time deveria adivinhar que animal ele está imitando para vencer o jogo. A idéia era fazer a criança se sentir como era ser grande como o elefante ou pequeno como a formiga.

Eu sou (animais da floresta): Esse seria uma releitura do jogo Eu sou?, um jogo já existente no mercado que através das características dadas pelos outros participantes o jogador deve adivinhar o objeto que "ele é". O Jogo seria repensado na versão animais e tem a mesma idéia do jogo anterior.

Eu sou (com personagens): a mesma idéia do anterior, porém mistura o conceito do cara a cara também onde um jogador deve adivinha o personagem do outro.

No fim a opção escolhida foi a de combinar culturas, entretanto ela sofreu algumas alterações, no lugar de culturas eu usei brinquedos e crianças de etnias diferentes. Escolhi isso, pois uma das coisas apontadas pelo Inmetro como característica de crianças de 4 a 6 anos é o interesse afetivo, ou seja, aquilo que ela gosta, seja um personagem ou um brinquedo, acaba por chamar sempre mais a atenção dela.

## **O jogo**

A Primeira idéia era de usar 5 imagens, representando 5 continentes, no entanto enquanto procurava as imagens de referência para as ilustrações criadas notei que sé seria necessário e ideal utilizar apenas 4.

Pensei também que como meio de integrar toda a turma na atividade as crianças poderiam ser divididas em times e cada time teria uma cor. Assim defini que o jogo seriam 4 imagens e que a turma deveria estar dividida em times, e cada time na sua vez deveria marcar coisas iguais que encontrasse entre as 4 imagens com os ímãs que receberia no começo do jogo. A idéia era simples: o time que encontrasse o maior número de igualdades ganhava o jogo.

Após a idéia inicial, eu comecei a pensar em eventuais problemas que o jogo poderia ter. A partir disso algumas mudanças começaram a se fazerem necessárias.

Problema 1: Escolha dos times. Acredito que ninguém gosta de ser o último escolhido quando acontece uma divisão de times. Eu mesma tive problemas com isso.

Solução 1: Criar uma urna onde o professor pudesse colocar as fichas com cores dos times e que cada um iria para um time de acordo com a ficha que tirasse. No entanto uma urna seria talvez grande demais, além disso ela se mostrou como algo mais difícil de fazer.

Solução 2: Criar cartas com as cores dos times, assim ainda poderia ser feito o sorteio e evitaria que o jogo se tornasse complexo demais para a idade proposta.

Nesse caso optou-se pela solução 2, seguindo um conselho da orientadora, que sugeriu que quanto menor o numero de componentes do jogo mais facil ficaria de jogar. Neste caso as cartas precisavam ser utilizadas (devido ao problema 2) portanto optou-e por mante-las e eliminar a urna.

Problema 2: Se as crianças vissem nas imagens as similaridades apenas nos brinquedos, o jogo poderia passar rápido demais e não passar a idéia de cidadania com-

pleta (que mesmo sendo diferentes elas tem muito em comum, inclusive mais que brinquedos)

Solução: Criar as cartas dicas. Cartas que tem como objetivo, dar dicas de outros objetos além dos brinquedos.

Foi desenvolvido um protótipo inicial com essa primeira idéia. Para que os professores avaliassem o jogo da melhor forma possível. (Figura 16)



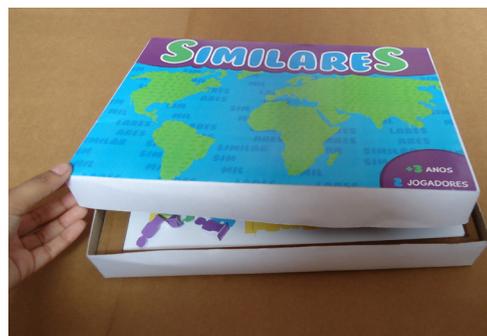
16. Primeiro protótipo criado do jogo

No entanto, a idéia de usar imãs foi problemática, pois as peças eram muito pequenas pra faixa etária com a qual eu pretendia trabalhar (3 anos). Sendo assim os imãs foram substituídos por peças coloridas feitas de papel no formato de bonecos. Isso também foi pensado para as peças fossem mais atrativas para a criança.

Houve ainda um segundo protótipo do jogo, que se assemelhava bastante ao produto final, inclusive algumas peças acabaram sendo finalizadas nesse protótipo, no entanto algumas outras precisavam ser repensadas, como os bonecos pois era necessária certa habilidade para monta-los ou a caixa, que lembrava um pouco um jogo de geografia. (Figuras 17e 18)



17. Segundo protótipo criado do jogo



18. Caixa do segundo protótipo criado do jogo

Com as melhorias feitas e seguindo para a finalização do jogo decidiu-se pela seguinte dinâmica: Primeiro passo é que a turma seja dividida em times, o segundo é que cada time receba os bonecos com a sua cor, em terceiro os times devem marcar, cada um na sua vez, as similaridades encontradas, podendo na sua vez de jogar pedir uma carta dica, sendo que isso acarreta na perda de um ponto onde cada similaridade encontrada vale 1. Isso significa que se o time encontrou graças a carta dica 4 similares ele ganha 4 pontos, mas perde 1 pois utilizou a carta dica. Ganha o Jogo o time que usar todos os bonecos primeiro, ou se ao final do jogo todos o participantes ainda possuírem bonecos, ganha aquele que possuir mais bonecos no tabuleiro, o que indica que ele marcou mais pontos.

Com a dinâmica e as partes prontas foi possível finalizar o projeto e juntar todas as peças. (Figura 19)



19. Jogo final com todas as peças

## Nome

Para definir o nome do jogo depois de definir o conceito, eu fiz uma busca por nomes que fossem próximos a igual ou igualdade nesse busca eu obtive os seguintes resultados: aproximado, similar, parêlho, parecido, pariforme, semelhante, idêntico, congênere, análogo, afim.

Pensando nesse nomes, primeiro eliminei os nomes mais complexos ficando apenas: Aproximado, similar, semelhante, idêntico e igual.

No entanto percebi que adaptando similar para similares, eu teria uma palavra que poderia ser trabalhada de algumas outras formas. Por exemplo, eu poderia destacar os dois S que a palavra tem, reforçando assim a idéia que no jogo o jogador deve destacar as similaridades, também poderia destacar que dentro de similares existem algumas outras palavras: sim, ares, lares, mil e similar.

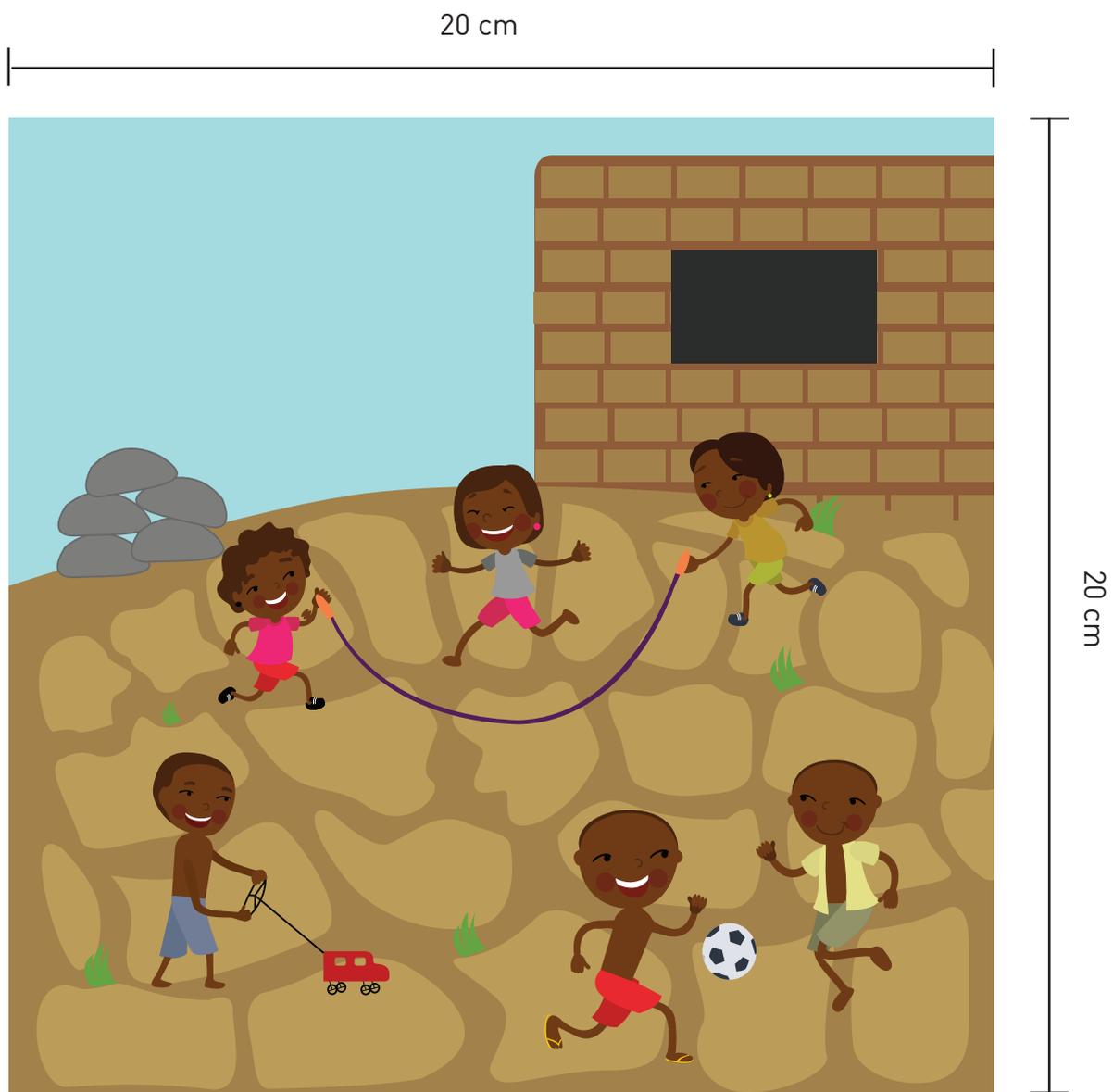
Assim acabei definindo que o nome do jogo seria similares, pois este trouxe maiores possibilidades para o jogo.

## As Imagens

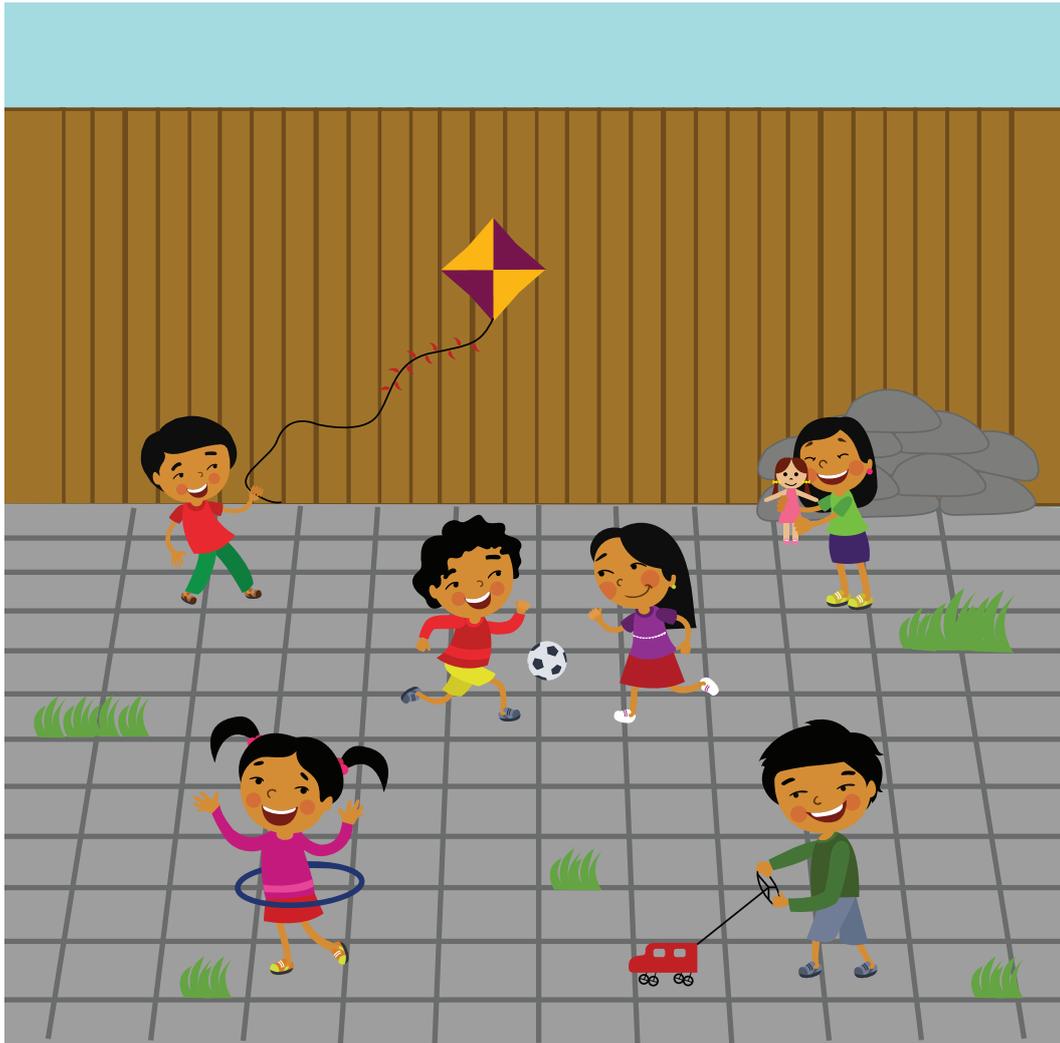
As imagens usadas nesse jogo foram criadas a partir de imagens encontradas na internet, onde crianças ao redor do mundo brincavam com seus brinquedos. Depois de reunir algumas imagens procurei representa-las de uma forma que elas dialogassem entre si (Figura 20). As ilustrações tem caráter bem infantil para torna-las mais próximas e interessantes ao público a que se destina.(Figuras 21, 22, 23 e 24)



20. Imagens do jogo reunidas



21. Imagem 1 do jogo



22. Imagem 2 do jogo



23. Imagem 3 do jogo

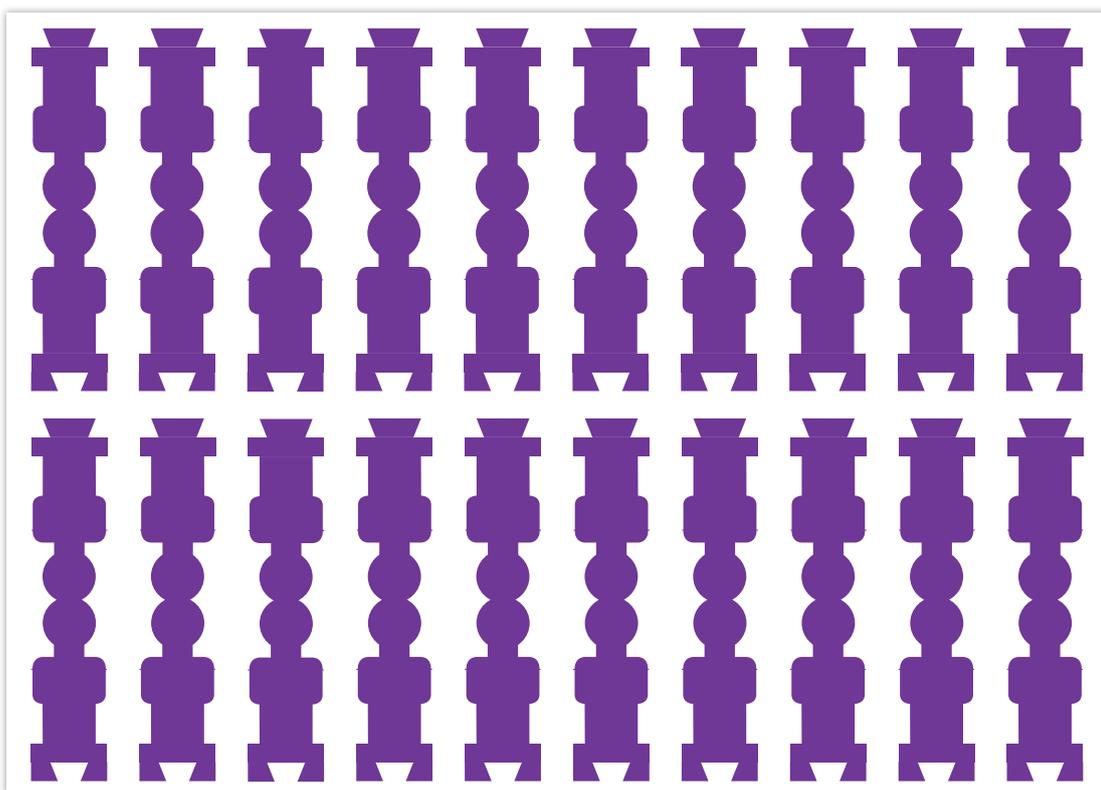


24. Imagem 4 do jogo

## Bonecos

Para o desenvolvimento dos bonecos pensei em bonecos de madeira ou plástico inicialmente, no entanto esse tipo de peça poderia encarecer o jogo como um todo além de serem peças muito fáceis de perder como pude notar em alguns jogos que analisei e difíceis de serem repostas, por esse motivo resolvi fazer os bonecos de papel destacáveis, pois após destacá-los caso ocorra a perda de um dos bonecos a professora pode usar a folha como um molde e criar novos bonecos apenas tendo papel da cor do boneco faltante. Além disso, os bonecos podem servir como um trabalho manual para as crianças montarem junto com a professora.

São 20 bonecos de cada cor (portanto 6 cores, 120 bonecos) que vem distribuídos em uma folha 21X29,7 cm e devem ser destacados e montados. (Figura 25)

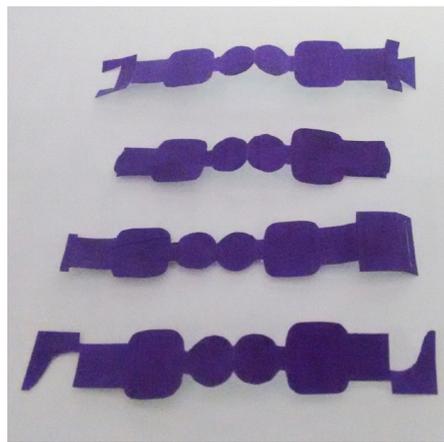


25. Peças do jogo e disposição em prancha 21X29,7

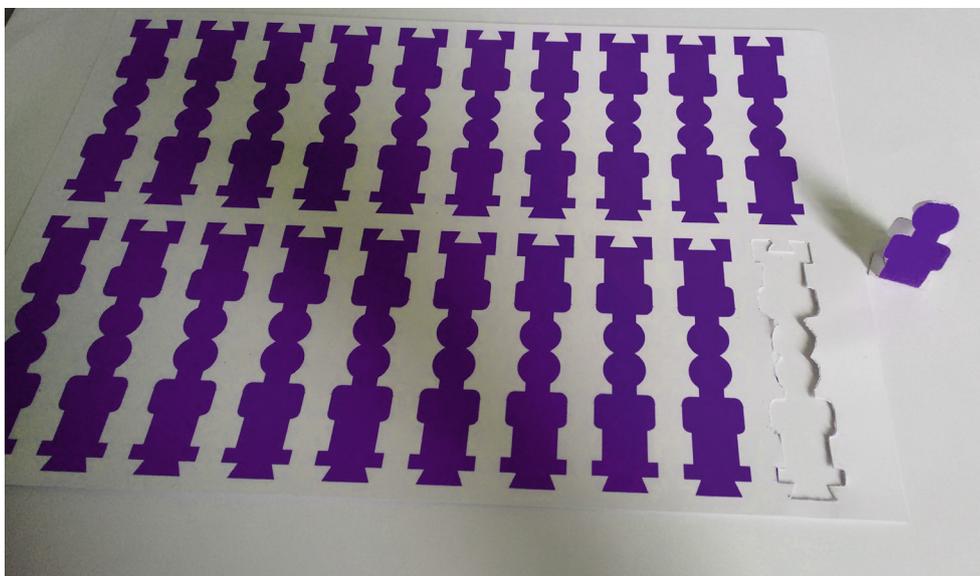
Outra proposta para esses bonecos é que só com eles já é possível formar algumas brincadeiras e atividades, montar os bonecos antes do jogo começar é uma atividade que poderia ser utilizada por professores da pré escola, pois desenvolve as habilidades manuais do aluno que nessa idade já são mais finas mas ainda em desenvolvimento. Para isso, esses bonecos foram pensados e testados para que os encaixes deles fossem de alguma maneira simples e seguro, foram analisadas algumas travas possíveis de modo a chegar num resultado satisfatório. (Figuras 26,27 e 28)



26. Teste de abas e dobras



27. Teste de abas e dobras



28. Boneco destacado e montado

Além disso, destacou-se a possibilidade de usar o bonecos para ensinar a contar para as crianças. Podendo usá-los para ensinar contas de subtração e adição.

## Cartas dicas

As cartas dicas como já dito anteriormente servem para ajudar a encontrar outras similaridades além dos brinquedos. Como as dicas são textuais, a professora terá de ler para o aluno as informações nela contidas, no entanto procurei me basear nos conceitos de leitorabilidade para crianças em classe de alfabetização estabelecidos por Rumjanek (2008) onde ela aponta que para uma fluência melhor da leitura a tipografia deve ser grande (entre 18 e 24), pois quanto menor, maior a dificuldade a criança encontra para ler. (Figuras 29 e 30)

A medida da carta foi com base nos formatos de cartas encontrados em diversas gráficas, procurei utilizar o maior formato disponível (6X9) para melhor manuseio das mesmas pelas crianças.



29. Frente da carta dica

1 cm



30. Verso da carta dica

0,5 cm

Todas as cartas contam com enigmas para identificar algum objeto que se repete nas imagens, no entanto optei por apontar nelas apenas os objetos que não são brinquedos e portanto são os mais difíceis de serem identificados pelas crianças.

O jogo conta com um total de 8 cartas, cada uma delas com uma mensagem diferentes na frente (Figura 31) o verso no entanto é o mesmo para todas.



31. Cartas Dica frente

## Cartas time

As cartas times, assim como os bonecos, tem seis cores para dividir as turma em seis times. A utilidade das cartas é a divisão dos times e fica a critério do professor utilizar ou não as cartas. Estabeleci um total de 30 cartas (como temos 6 times, fica estabelecido um total de 5 cartas de cada cor). Utilizei inclusive um número elevado de alunos, já que uma turma de pré escola dificilmente tenha um número tão elevado. Como eu não teria como estabelecer quantos alunos a turma tem especificamente preferi trabalhar mesmo com um número elevado e deixar que a professora faça uma divisão exata. No entanto os times também podem ser escolhidos de foram pelos próprios alunos dizendo em quais times querem ficar ou eles se escolhendo entre si. A forma como a turma será dividida ficou muito a critério do professor que tem uma série de opções disponíveis. (Figuras 32 e 33)

As cartas time também podem ser utilizadas para o sorteio da ordem a se jogar, ou seja, quem joga primeiro, em segundo e assim por diante.



32. Verso da carta time



33. Frente da carta time

## A Caixa

A caixa foi trabalhada em cores complementares dentro das cores escolhidas para a paleta que já estava sendo utilizada nesse projeto. Portanto após a criação de algumas alternativas eu finalmente cheguei a um resultado satisfatório.

Posterior a isso precisei inserir as informações indicadas como necessárias em qualquer brinquedo pelo Inmetro. Para a caixa também analisei as já existentes de outros jogos, os elementos presentes nelas e a forma como eles estavam dispostos, assim como a durabilidade dos dois formatos mais comuns de caixas dos jogos no mercado.

Trabalhei assim as artes do tampo e da base da caixa com as informações colhidas. (Figuras 34 e 35)

Existem dois tipos de caixas muito utilizadas. Uma que é apenas uma peça e que seu fechamento acontece por dobras e abas e outra que são duas peças (a base e o tampo). No entanto a segunda é mais durável, acredito que por ter menos manuseio nas dobras, portanto foi a selecionada para este projeto. (Figura 36)



34. Arte do tampo da caixa

Advertência de idade exigida pelo Inmetro



35. Arte da base da caixa



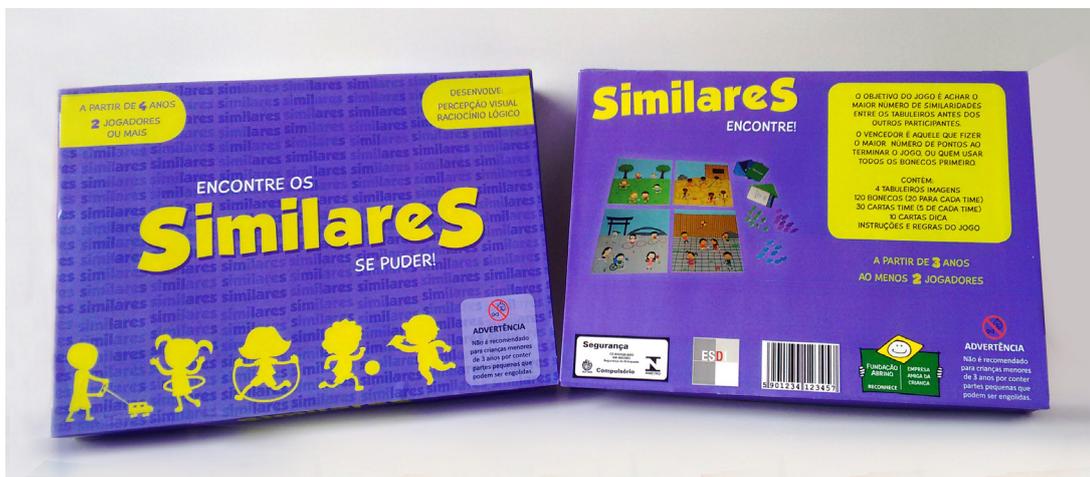
Selo de segurança do Inmetro

Selo da empresa distribuidora do brinquedo

Código de barras

Selo da Abrinq

Advertência exigida pelo Inmetro



36. Base e tampa da caixa

## Instruções de jogo e montagem

Junto as peças do jogo deve vir uma lâmina frete e verso no tamanho 15X21. Na frente a lâmina deve conter informações do jogo, como as regras e a dinâmica do mesmo. No verso estarão as instruções de montagem do boneco que ao primeiro contato devem se fazer necessárias. (Figuras 37 e 38)

# Similares

Instruções de jogo:

Aconselha-se destacar e montar todos os bonecos antes de jogar. Tornando essa uma atividade a parte.

Primeiro passo do jogo deve ser a atribuição das cores para cada jogador. Essa atribuição pode ser por sorteio ou escolha de cada jogador em ficar com a cor de sua preferência. No caso de mais de 6 jogadores é aconselhável que se formem times.

O segundo passo pro jogo é cada jogador receber os 20 bonecos referentes a cor que sorteceu. Isso é importante: o número de bonecos deve ser igual para todos e caso ocorra a perda de um dos bonecos é possível fazer um novo com o molde criado ao destacar os bonecos das pranchetas.

A ordem de jogada pode ser sorteada também utilizando as cartas time, a primeira cor sorteada é a primeira a jogar e assim por diante.

Vamos Jogar!

A partir daí é só jogar. O objetivo do jogo é encontrar objetos similares nos tabuleiros com imagens. Cada jogador ou time deve na sua vez marcar com os bonecos da sua cor os objetos que achou similares.

Cada jogador tem direito a um objeto por rodada e se quiser marcar outro objeto deve esperar uma nova rodada começar e chegar a sua vez.

Mas, fique atento pra não deixar passar nenhum objeto similar pois cada boneco seu no tabuleiro conta 1 ponto no fim do jogo.

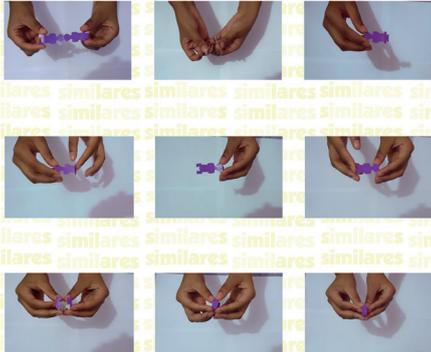
Se você tiver dificuldade de encontrar similares pode usar a carta dica, ela tem algumas charadas que podem te ajudar. No entanto, você deve evita-las ao máximo já que a cada carta pega você perde um ponto. Portanto, se a carta lhe der uma dica de 3 similares, você ganha apenas 2 pontos.

No final ganha o jogador que tiver mais bonecos no tabuleiro (mais pontos) ou aquele que ficar sem nenhum boneco primeiro (o que indica que ele achou mais similares mais rápido).

37. Base e tampa da caixa

# Similares

Instruções de montagem:



38. Base e tampa da caixa

## Paleta de cores

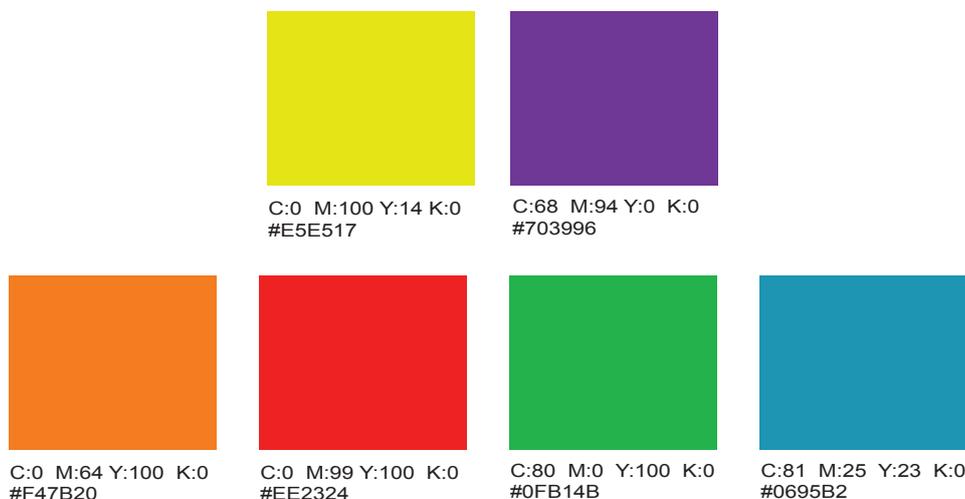
As cores são de fundamental importância nesse projeto, já que algumas são consideradas mais atrativas para crianças que outras e são elas que geralmente fazem um brinquedo ser notado. A criança tende a olhar com mais interesse para o brinquedo que tem cores mais alegres, mas são principalmente as cores primárias que chamam mais atenção logo seguida das secundárias enquanto as terciárias ficam por último no em questão de destaque.

Essas últimas segundo Gamonal (2009), pouco se destacam, pois são cores que vemos no dia a dia, na natureza, nas ruas e, além disso, são cores difíceis de nomear, a autora ainda dá como exemplo uma cor que pode ser azul esverdeado ou um verde azulado. Bem, se é uma cor é difícil de ser definida por um adulto é ainda mais de ser identificada por uma criança, fora que a brincadeira está relacionada com fantasia, diversão e cores comuns, do dia a dia não são tão fantasiosas ou divertidas.

Sendo assim, nesse projeto, optei por trabalhar com cores primárias e secundárias. Definindo as seis cores: Azul, vermelho, amarelo, roxo, laranja e verde. Todas essas cores são usadas para identificar os times e ocorrem em dois momentos do jogo, nos bonecos que marcam os pontos e nas cartas que definem os times.

Além disso, temos as cores que aparecem na caixa e nos versos das cartas: Roxo e amarelo. Elas foram escolhidas pois a caixa do jogo devia ter elementos que se destacassem e chamassem atenção da criança, sendo assim resolvi trabalhar com cores complementares, após essa definição escolhi dentre as cores já definidas fazer testes com amarelo e roxo, verde e laranja e azul e vermelho, e desses testes a caixa que me pareceu mais interessante foi justamente a que continha as cores roxo e amarelo.

Abaixo seguem as cores principais do jogo, que vão aparecer na caixa e no verso das cartas e logo em seguida as outras cores utilizadas para demarcar times. (Figura 39)



39. Paleta de cores utilizada no jogo

## Tipografias utilizadas

Para definição da tipografia eu me baseei nos seguintes critérios: utilização de letras do universo infantil e tipografias que conversassem com as ilustrações já existentes. Desse modo testei algumas possíveis opções e a que mais conversou com as ilustrações foi a Grobold. (Figura 40)

É uma tipografia bem pesada que tem caráter de título de quadrinhos e desenho animados, por isso resolvi usá-la nos títulos e no nome do jogo. Para contrastar com ela e estar em textos um pouco maiores procurei uma letra descontraída e leve, no entanto evitei as manuscrita já que essas segundo estudos de leitura são de difícil leitura. Acabei optando pela Playtime with hot toddlers para acompanhar a Grobold quando fosse necessário o uso de textos. (Figura 41)

# Grobold

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**0123456789 . , ! ? - : ;**

40. Tipografia Grobold

# Playtime With Hot Toddlies

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**0123456789 (!@# \$%&.,?::)**

41. Tipografia Grobold

## Teste de usabilidade

Como método de validação final, depois de montar tudo para o jogo, fiz um teste de usabilidade com uma menina de 6 anos. Jogamos mais de uma vez a pedido da própria que se mostrou bastante interessada. (Figura 42)

Logo no começo, quando fiz o sorteio com as cartas times, onde a criança tirou a carta azul, foi solicitado que mudasse a cor. Das cores disponíveis ela queria brincar com a roxo, provavelmente por se identificar mais com a cor.

Após a divisão do bonecos o jogo correu normalmente, a criança encontrou com facilidade as similaridades nas imagens, no entanto quando terminaram as opções de brinquedos, ela teve um pouco de dificuldade recorrendo assim as cartas dicas. Como ela está em fase de alfabetização foi capaz de ler sozinha a dica e descobrir o enigma. Porém ficou na dúvida se poderia marcar o que ela achava que era, ao que eu esclareci que ela poderia marcar qualquer coisa que aparecesse mais de uma vez.

Daí em diante ela teve muita facilidade no jogo, começou a prestar mais atenção nos objetos que marcaria, acredito que percebeu que marcaria mais pontos e ganharia mais rápido se marcasse algumas determinadas coisas e marcou coisas que não eram brinquedos já sem a ajuda das cartas dicas.



42. Teste de usabilidade

## **Conclusão**

Após o teste concluiu-se que o jogo estava em perfeito estado de usabilidade, tanto as peças quanto a dinâmica funcionaram de forma eficaz, cumprindo assim suas funções e objetivos. Notou-se que a criança com a qual o teste foi feito criou uma percepção maior das maneiras de jogar conforme as rodadas iam passando, assim como foi descobrindo novas similaridades.

Com a aprovação e a validação das professoras entrevistadas, o jogo também foi aprovado como objeto que pode ser utilizado em sala de aula, para ensinar não somente cidadania (que era o objetivo inicial), mas também pra trabalhar percepção visual e raciocínio lógico em crianças numa faixa etária onde essas questões são fundamentais. Além de algumas outras coisas que podem ser abordadas utilizando o jogo como cores e números.

Foi notado também ao longo do desenvolvimento desse jogo que algumas outras possibilidades poderiam surgir através do mesmo. Como se tornar um jogo virtual, ou uma lâmina que viria em uma revista, ou até mesmo ser um jogo expansível capaz de criar e acrescentar novas imagens ao passo que a criança já tenha notado todas as similaridades nas imagens iniciais.

Portanto é um jogo versátil este que foi desenvolvido, mas que em momento algum deixa de cumprir aquilo que foi prometido, assim como não deixa de ser um jogo paradidático, já que pode ser usado na escola pelo professor ou em casa pelos pais com a criança sem perder a essência daquilo que ele se propõe a ser: um objeto lúdico.

## Referências

- ABRINQUEDOTECA, 2015. Disponível em <<http://www.abrinquedoteca.com.br>> acessado em 10 setembro de 2015
- ALMEIDA, P. N. Educação lúdica, técnicas e jogos didáticos. 10ªed. São Paulo: Loyola, 2000.
- BEAL, A. R. O.; THIESEN, M. L. Pré-escola, tempo de educar. 4ªed. São Paulo: Ática, 1991.
- BORGES, T. M. M. A criança em idade pré-escola: Desenvolvimento e educação. São Paulo: Ática, 1994.
- BROUGÈRE, GILLES. Jogo e educação. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Artes Médicas, 1998
- CARDONA, MARIA JOÃO (COORD.); NOGUEIRA, CONCEIÇÃO; VIEIRA, CRISTINA; UVA, MARTA ; TAVARES, TERESA-CLAÚDIA. Guião de Educação Género e Cidadania. Educação Pré-escolar. Comissão para a Cidadania e Igualdade de Género. Lisboa, 2009.
- FERRAN, P.; FRANÇOIS, M.; PORCHER, L. Na escola do jogo. 2ªed. Lisboa: Editorial Estampa, 1979.
- FONSECA, A. Educar para a Cidadania. Motivações, princípios e metodologias. Coleção educação. Porto Editora.
- FREIRE, PAULO. Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa. 25ª edição. – São Paulo: Paz e terra, 1996
- FREIRE, PAULO. Pedagogia do Oprimido. 28 ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.
- GARRETT, A. A entrevista, seus princípios e métodos. 8ª ed. Rio de Janeiro: Agir, 1981
- GRENSPAN, S. I.
- GOMES FILHO, J. G. Gestalt do objeto: Sistema de leitura visual da forma. 5ªed. São Paulo: Escrituras, 2003.
- \_\_\_\_\_. Design do objeto: Bases conceituais. São Paulo: Escrituras, 2006.
- GUIMARÃES, L. A cor como informação: A construção biofísica, lingüística e cultural da simbologia das cores. 2ª.ed. São Paulo: Annablume, 2000.
- GREENSPAN, N. T. Entrevista clínica com crianças. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1994.
- \_\_\_\_\_. (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 8oed. São Paulo: Cortez, 2005.

- \_\_\_\_\_. Jogos Infantis: o Jogo, a Criança e a Educação. 4aed. Editora Vozes, 1998.
- LEITE, C. & RODRIGUES, L. Jogos e contos numa Educação para a Cidadania. Coleção práticas pedagógicas. Instituto de Inovação Educacional. Ministério da Educação.
- MARCATO, DANIELA DE CÁSSIA GAMONAL. O design nos jogos geométricos aplicados ao ensino infantil/ Daniela de Cássia Gamonal Marcato, 2009.
- MONTENEGRO, G. A. Desenho de projetos. 1ªed. São Paulo: Edgard Blucher Ltda, 2007.
- NASCIMENTO, R. A. A função do desenho na educação. Marília: UNESP, 1999.
- NICOLAU, M. L. M. A educação pré-escolar: fundamentos e didática. 10ªed. São Paulo: Ática, 2000.
- PERRENOUD, Philippe. Escola e Cidadania: o papel da escola na formação para a democracia. (trad. Fátima Murad). Porto Alegre: Artmed, 2005.
- TISKI-FRANCKOWIAK, I. Homem, comunicação e cor. 3ª.ed. São Paulo: Ícone, 1997.
- VASCONCELOS, TERESA. A importância da educação na construção da cidadania. Saber e educar 12. 2007.
- VYGOTSKI, L. S. A formação social da mente. 4ª edição brasileira. Livraria Martins Fontes Editora Ltda.