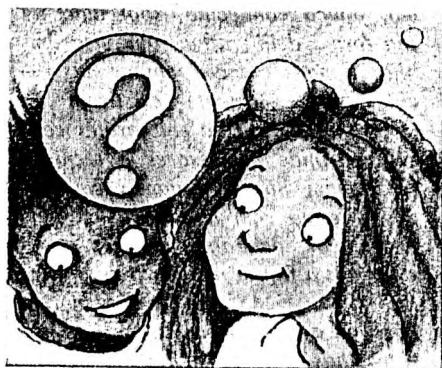


Título = jogos para desopiar
e permitir a auto-avaliação
do aluno.

Autoria = Nova escola

Ano = 1992

Jogos para desafiar e permitir a auto-avaliação do aluno

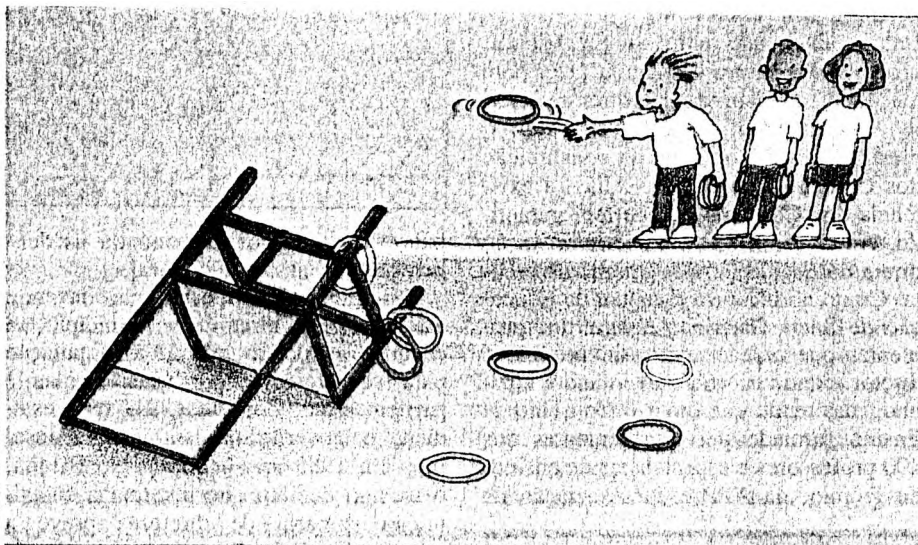
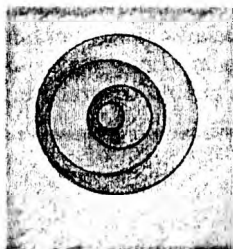


Educadoras pesquisam e selecionam jogos infantis e mostram suas implicações com a teoria de Piaget

"O jogo é uma forma de atividade particularmente poderosa para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança." A definição é do psicólogo suíço Jean Piaget no prefácio do livro *Jogos em Grupo na Educação Infantil — Implicações da Teoria de Piaget*, das educadoras Constance Kamii e Rheta DeVries, lançado no ano passado pela Editora Trajetória Cultural (São Paulo).

Respaladas em uma sólida formação teórica, Kamii e DeVries selecionaram uma série de jogos para crianças que podem ser desenvolvidos em qualquer escola. Vêm sempre acompanhados de explicações pedagógicas. Para ser útil no processo educacional, o jogo deve obedecer a três critérios, na opinião das educadoras: a) na brincadeira deve ser proposta alguma coisa interessante e desafiadora para as crianças resolverem; b) o jogo deve permitir que as crianças possam se auto-avaliar quanto a seu desempenho; e c) permitir que todos os jogadores participem ativamente do começo ao fim do jogo.

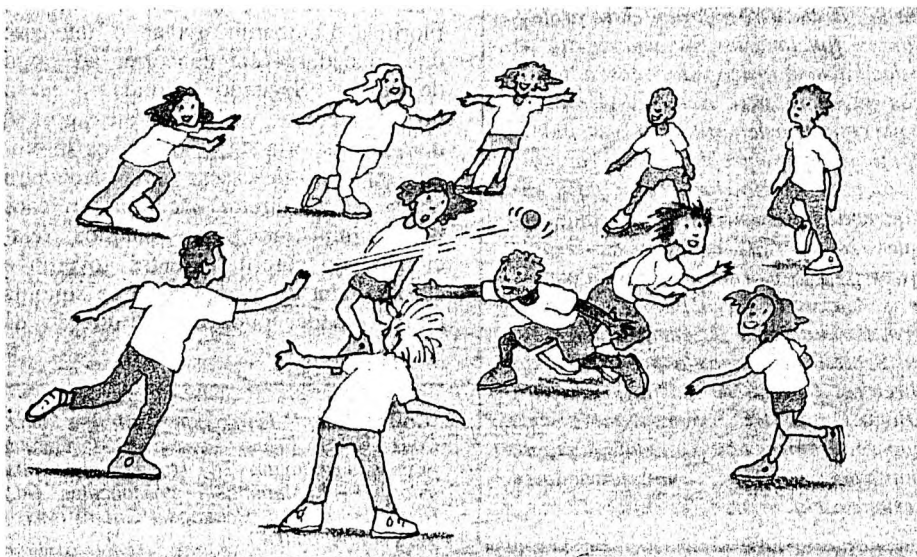
Os jogos infantis ainda precisam, na opinião delas, conter regras e objetivos claros e possibilitar a oposição de ações (competição), sem incentivar a busca da vitória de um jogador sobre outro. Publicamos aqui alguns dos jogos propostos no livro:



Jogos de alvo

Arremesso em pernas de cadeira — Os jogadores ficam atrás de uma linha demarcada no chão e arremessam argolas em direção a uma das pernas de uma cadeira virada de cabeça para baixo. Se o jogador encaixar a argola, faz um ponto.

Queimada em círculo — Três ou quatro crianças são escolhidas para ficarem no centro de um círculo formado pelos jogadores. Estes arremessam a bola, um de cada vez, tentando atingir um jogador do centro. Os jogadores do centro tentam fugir da bola. Se uma criança for atingida, troca de lugar com o jogador que a acertou.



Corridas

Corrida de três pernas — Dois jogadores ficam de pé, um ao lado do outro, e o professor amarra o calcanhar esquerdo de um ao calcanhar direito do outro. Aos pares, as crianças correm até a linha de chegada.

Corrida de colheres — Cada jogador equilibra uma bola de tênis (ou ovo ou qualquer bolinha) em uma colher de sobremesa e corre até uma linha demarcada no chão. O primeiro que conseguir colocar a bola em um recipiente disposto depois da linha, sem deixá-la cair, é o vencedor.

Jogos de perseguição

Lobo — Demarca-se uma zona neutra. Um jogador é escolhido para ser o lobo. As outras crianças formam um círculo em torno dele e falam: "Lobo, você está pronto?" Ele responde dramatizando a ação: "Não, acabei de acordar e tenho que pôr minhas meias". As crianças do círculo continuam fazendo perguntas: "Você está pronto?" A cada pergunta, o lobo inventa uma nova desculpa para retardar o início do jogo até que, de surpresa, ele grita: "Estou pronto: e lá vou eu!..." E tenta agarrar uma das crianças antes que ela chegue à zona neutra, para onde todos os jogadores devem correr para não serem pegos pelo lobo. A criança que for pega será o novo lobo.

A cauda do dragão — As crianças formam uma coluna, colocando as mãos na cintura da criança que está na sua frente. A criança da frente será a cabeça do dragão e a última, a cauda. Quando o líder der um sinal, a cabeça tenta pegar a cauda, movimentando a coluna de modo a não quebrá-la. Assim que a cabeça pegar a cauda, esta última sai do jogo. A cabeça então passa a ser a cauda e a segunda criança passa a ser a nova cabeça. O jogo continua até que sobrem dois jogadores.

Jogos de esconder

Mamãe galinha — Uma criança de olhos vendados será a galinha que procura seus pintainhos que se perderam. Quando a galinha falar *có, có, có*, os pintainhos terão que responder *piu, piu, piu*. O último a ser achado será a nova galinha. ■

