

JOGOS COMO FERRAMENTA PARA FAVORECER A APRENDIZAGEM

Autora: Magda Aparecida de Oliveira Franco¹
Coautora: Margarete Fátima de Oliveira Zampieri²
Coautora: Reive Guedes Maciel³
Coautora: Charles René Sousa Silva⁴
Orientadora: Lucimara de Oliveira⁵

Universidad de La Empresa

Resumo

O presente artigo visa enfatizar a importância do jogo enquanto recurso essencial para a viabilização da aprendizagem dos educandos de forma natural e prazerosa, uma vez que sua natureza é essencialmente lúdica. As teorias de Piaget e de Vygotsky sobre o desenvolvimento cognitivo da criança servem como ponto de partida para orientar e estimular o educador a incluir os jogos em sua metodologia, de modo a despertar o interesse e a curiosidade dos alunos e, conseqüentemente, levá-los a alcançar a aprendizagem. As equipes pedagógicas e gestora têm o importante papel de zelar pelo trabalho com jogos, pois os benefícios decorrentes dele são múltiplos e vão além dos muros da escola. Faremos uma explanação sobre a aplicação dos jogos educativos, dando ênfase no porquê de sua utilização, baseado na problemática de se obter um processo de desenvolvimento cognitivo que seja dinâmico e desafiador aos aprendizes explorando suas múltiplas competências, integrando-os como peças-chave no processo de ensino aprendizagem. Relatando um breve histórico dos jogos educativos e dos jogos na fase infantil, observando as suas características, classificação e o jogo como recurso mediando o conhecimento.

Palavras chaves: jogos, lúdico, aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Este artigo aborda a importância do jogo e o brincar na vida escolar do educando, o jogo é uma atividade lúdica, divertida, uma brincadeira, portanto, estimula o desenvolvimento físico, cognitivo, intelectual e emocional do aluno de maneira agradável e atrativa. Com esse tipo de atividade é possível verificar o quanto o desafio proposto no jogo faz com que a criança construa seu próprio conhecimento, desenvolvendo assim o raciocínio lógico, a interação, o respeito às regras, o desenvolvimento da imaginação, a cooperação, promovendo sua autoestima

¹ Universidad de La Empresa: E-mail: guida_lu@hotmail.com

² Universidad de La Empresa: E-mail: guete.zampieri1@gmail.com

³ Universidad de La Empresa: E-mail: reiveguedes@bol.com.br

⁴ Universidad de La Empresa: E-mail: charlesrene2012@gmail.com

⁵ Mestre em Linguística Aplicada – Estudos da Linguagem pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP. E-mail: lucimara.oliveira03@gmail.com

tendo como objetivo principal o desenvolvimento da autonomia, da resolução dos problemas, do pensar, do criar e uma forma de desenvolver o senso crítico.

O jogo é um instrumento valioso no aprendizado da criança, porém, devem ser muito bem preparados e pensados, sempre utilizado com objetivos definidos. Com esse tipo de recurso lúdico o ambiente se torna muito mais atraente, além de servir de motivação, pois são estímulos para o desenvolvimento da criança. Auxilia também os educadores a se reconhecer como seres humanos, a explorar suas potencialidades, desfazer-se de resistências e obter visão clara sobre a importância de se trabalhar com estes instrumentos para a vida das crianças, dos jovens e até mesmo dos adultos. Desta maneira, o trabalho pedagógico entre professor e aluno se tornará muito mais envolvente e produtivo.

A utilização de jogos incentiva a leitura de regras e discussão entre os participantes, colaborando muito para o desenvolvimento do aluno. Podemos considerá-lo como um instrumento de aprendizagem fazendo com que sua percepção do ambiente social se aflore e, desta forma, perceba que ele também é parte ativa do grupo e para participar do momento tem que haver reflexão sobre suas atitudes. Portanto, sua importância está ligada ao desenvolvimento do ser, numa perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural. Os jogos são de extrema importância para os profissionais da educação que, incentivando sempre a criança a se interessar e conseqüentemente a fazerem uso dessas ferramentas (jogos), contribuirão para juntos alcançarem os objetivos pedagógicos propostos.

Através dos jogos a criança aprende brincando, ela inventa, descobre, aprende e valida suas habilidades, explora as suas potencialidades e sua afetividade se harmoniza em relação a si própria e ao outro. O jogar estimula a inteligência e a sensibilidade do aluno. Podemos afirmar então que o jogo é importante não apenas para incentivar a imaginação nas crianças, mas para desenvolver as habilidades linguísticas, sociais e cognitivas.

Os jogos são recursos pedagógicos, pois eles não visam só o prazer, auxiliam na construção da leitura, da escrita, na matemática e na interação entre os alunos, contribuindo para o desenvolvimento social. Destarte, os aspectos sociológico, psicológico e pedagógico ratificam o quanto o jogo é uma atividade de grande valia e indispensável como uma importante ferramenta pedagógica para o professor.

Os jogos pelas características dos estímulos que propiciam, no âmbito psicomotor, afetivo e social, merecem atenção. Brincar e envolver prazer, tensões, dificuldades e, sobretudo, desafios. É através do jogo que a criança aprende a agir, tem sua curiosidade estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, alcança o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Segundo Kishimoto (1994, p. 21) “[...] o jogo, vincula-se ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo.” É uma proposta para a educação de crianças com base no jogo e nas linguagens artísticas. Kishimoto (1994) possui uma concepção sobre o homem como ser simbólico, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade, é fundamental para propor uma nova “pedagogia da criança”. Portanto, ele vê o jogar como gênese da “metáfora” humana. Ou, talvez, aquilo que nos torna realmente humanos.

1. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

A palavra “jogo” se origina do vocábulo latino ludus, que significa diversão, brincadeira e que é tido como recurso capaz de promover um ambiente planejado, motivador,

agradável e enriquecedor, possibilitando a aprendizagem e o desenvolvimento de várias habilidades.

Para Zagala, não é possível ensinar nada sem partir de uma ideia de como as aprendizagens se produzem. No entanto, o aluno precisa de motivação para aprender e uma forma de assegurar essa motivação é ensinar brincando, através de jogos educativos, pois este recurso propicia vários benefícios ao aprendizado do aluno. Utilizar jogos como ferramenta de aprendizagem, torna a aula mais agradável, motivadora, dinâmica, diferente e divertida, além de conquistar a confiança e a atenção dos alunos. Com o trabalho com jogos educacionais, os professores alcançam com mais facilidade seus objetivos.

O trabalho pedagógico com jogos é importante porque proporciona desenvolvimento da autoestima, interação (professor-aluno, aluno-aluno e aluno comunidade), desenvolvimento das competências cognitivas, autorreflexão, desenvolve a autonomia, a criatividade, autoavaliação, concentração, limites, respeito, antecipação, incorpora valores, aumenta a capacidade de realização, amplia o raciocínio lógico, coordenação motora, desenvolve a organização espacial e o espírito de cooperação (convívio social), aumenta a atenção e concentração. Além disso, os jogos estão sempre presentes na vida.

Os jogos podem ser estruturados em três formas de assimilação: exercício, símbolo ou regra”. Nos jogos de exercícios, a forma de assimilação é funcional ou repetitiva, isto é, caracteriza-se pelo prazer da função. A repetição tem por consequência algo muito importante para o desenvolvimento da criança: a formação de hábitos, como analisa Piaget (1978), são a principal forma de aprendizado no primeiro ano de vida e se constituem a base para futuras operações mentais. (PIAGET, 1978, p.18)

Os jogos são excelentes estimulantes que conduzem os educandos a participar, a se envolver muito mais do que em qualquer outro tipo de atividade. Até mesmo o comportamento dos alunos, durante e após o jogo, auxilia os professores fornecendo informações significativas acerca da aquisição e do aperfeiçoamento de habilidades.

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competências. (SILVEIRA, 1998, p. 02)

Através do jogo o aluno demonstra participação ativa, assim vivenciando a construção de seu próprio conhecimento conscientemente, envolvendo a sensorialidade, a percepção, o afeto, o pensamento e a imaginação.

No início do século XIX é presenciada o término da Revolução Francesa e o surgimento de inovações pedagógicas. Onde o jogo é entendido como objeto e ação de brincar, caracterizado pela liberdade e espontaneidade, passam a fazer parte da história da educação infantil. Entende-se que a muito tempo o jogo é de fundamental importância na vida da criança, pois ao brincar ela explora e manuseia tudo aquilo que está à sua volta, através de esforços físicos e mentais, isto proporciona seu desenvolvimento.

A educação do século XXI, aparece como quebra de paradigma: se antes os jogos e brincadeiras eram vistos apenas como recreação, para intervalos ou momentos livres dos alunos para diversão, os jogos eram totalmente ignorados pelas escolas e seus profissionais, agora a escola tende a mudar suas estratégias de trabalho optando pelos jogos, para que professores valorizem a importância de se trabalhar com o lúdico para o desenvolvimento do aluno tanto na

área emocional, quanto cognitiva, transformando o aprendizado em algo envolvente e prazeroso.

Piaget (1896-1980) afirma que “Professor não é o que ensina, mas o que desperta no aluno a vontade de aprender”. É na realidade um grande desafio cotidiano que o professor transforme o aprendizado em atividade lúdica.

2. O PAPEL DO PROFESSOR NOS JOGOS PEDAGÓGICOS

O professor é o grande responsável para escolher um jogo, mas precisa ter em mente o cumprimento dos seus objetivos. O jogo escolhido deve ser estimulante, agradável, conter os desafios necessários para provocar a vontade de aprender, o qual a criança perceba como brincadeira e não como obrigação ou como uma atividade formal, atingindo o potencial da descoberta.

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou jogos de regras e construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (RCNEI, 1998, p.29).

Os objetivos do professor deverão ser traçados de modo a garantir que os alunos experimentem diversas possibilidades com os jogos, desta forma ele conseguirá desenvolver suas estratégias metodológicas adequando o plano às necessidades individuais, viabilizando um melhor desempenho do aluno no processo de ensino-aprendizagem.

É importante que se reflita cuidadosamente sobre a necessidade de se organizar um ambiente propício, que respeite necessidades básicas neuropsicológicas da criança como indivíduo ativo e social. (OLIVEIRA, 2000, p. 94).

A valorização das ações do aluno durante os jogos também é significativa na aprendizagem, a cooperação e a solidariedade desenvolvem a autoconfiança, de modo que os alunos não se tornem somente competitivos, mas que aprendam a respeitar as limitações e possibilidades dos participantes.

O jogo é uma ferramenta indispensável para o professor, possibilitando o avanço no processo ensino-aprendizagem, tanto na assimilação dos papéis sociais, e na compreensão das relações afetivas, como, principalmente, na construção do conhecimento, o professor precisa estimular o desenvolvimento da criatividade e imaginação do aluno.

Os professores devem participar efetivamente nas brincadeiras dos alunos, para estimular o desenvolvimento intelectual e imaginário do educando precisam também ter consciência de que o jogo, muitas vezes, acaba por estimular, envolver, interagir, acolher, motivar aquele aluno que nada tem em casa, lhe possibilitando viver a aprendizagem de maneira significativa e prazerosa.

O educador segue a evolução social e cultural de sua comunidade e do mundo, e deve utilizar todas as ferramentas e ideias disponíveis para aprender e ensinar, para tornar sua sala de aula o lugar mais encantador do mundo. Queremos a escola do encantamento onde todos se sintam incluídos. (HAETINGER, 2005, p. 83)

Os professores também necessitam de motivação para trabalharem com esse tipo de atividade, porque requer o trabalho de planejar de acordo com os objetivos a serem alcançados, elaborar material adequado para o jogo apresentado, escolha de local adequado para o desenvolvimento do jogos e até mesmo disposição para realizar as intervenções necessárias durante o jogo, para isso, as instituições devem oferecer o material necessário, ambiente favorável, formação constante e apoio por parte dos gestores, coordenadores e demais funcionários da escola.

Facilitar o acesso ao lúdico estimula a imaginação do aluno e favorece o desenvolvimento harmonioso de cada um. O jogo em grupo estimula o aluno a interagir, a integrar-se no grupo social, a estabelecer vínculos em suas relações humanas.

Ao brincar, afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligados. Ao brincar, a criança é favorecida com o equilíbrio afetivo contribuindo para o processo de apropriação de signos sociais. Cria condições para uma transformação significativa da consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionamento com o mundo (OLIVEIRA, 2000, p. 164).

Assim como foi citado acima, o jogo consiste como facilitador do processo ensino aprendizagem ao desenvolver:

- Motivação
- Incentivo ao aprendizado
- Integração
- Valorização
- Autoconfiança e autoestima
- Noções de responsabilidade
- Respeito mútuo e participação grupal
- Facilitador de ajuste social
- Integração ao meio social e cultural
- Responsabilidade
- Incentivo de hábitos de liderança
- Prazer com atividades lúdicas
- Adaptação emocional
- Criatividade e imaginação
- Capacidade mental e raciocínio lógico
- Evasão de energia
- Respeito aos limites
- Consciência de competição
- Sensorialidade
- Percepção
- Antecipação
- Concentração
- Espírito de cooperação
- Coordenação motora
- Autonomia

3. CONCEITO - JOGO E APRENDIZAGEM

Os jogos infantis foram em vários momentos interpretados pelos adultos em contraposição à ideia de estudo e trabalho. Medeiros apud Kishimoto (1994) registrou em 1959 a dificuldade de o jogo ser entendido como parte do trabalho escolar e não somente como atividade programada para o encerramento do ano letivo e comemorações. Não faltam apontamentos de situações em que a preferência pela prática de um jogo qualquer num terreno baldio ou mesmo na rua era motivo para rotular crianças como vadias e até pouco inteligentes, já que os jogos não eram valorizados como práticas educativas.

Hoje as perspectivas com relação aos jogos infantis são outras. Educadores e pesquisadores da educação incentivam a prática do jogo como forma de aperfeiçoar o desenvolvimento infantil. Pode-se afirmar que os jogos estão adquirindo gradativamente uma nova dimensão.

Vistos sob uma abordagem de integração aos currículos das escolas, deixam de ser consideradas atividades secundárias e passam a ser pedagogicamente aceitos como parte dos conteúdos, portanto, o jogo é educativo e imprescindível, pois possibilita à criança uma aprendizagem através de vivência corporal, por meio dos quais pode experimentar sensações e explorar as possibilidades de movimento do seu corpo e do espaço, adquirindo um saber globalizado a partir de situações concretas.

3.1. JOGO

Origem: **DA Dicionário do Aurélio**. Arriscar ao jogo. Fazer uma partida (ou várias partidas) de., Manejar com destreza, Aventurar., Arremessar., Brincar., Dirigir., Dar-se ao jogo., Mover-se., funcionar., Ajustar, Combinar, condizer., balançar., atirar-se, arremessar-se.

O jogo e a brincadeira estão presentes na escola nas mais variadas situações e sob as mais diversas formas. Também são diversas as concepções sobre o lugar e a importância dessas atividades na prática pedagógica [...] que pode ser traduzida em métodos educacionais que valorizam e buscam evitar distinção rígida entre jogo e tarefas sérias. Nesse caso, os jogos e brincadeiras das crianças podem e devem ser introduzidos como recursos didáticos importantes, pois, brincando a criança aprende. (VOLPATO, 2002, p. 96)

Pode envolver dois ou mais alunos jogando entre si, como adversários ou cooperativamente, com grupos de adversários. É importante que um jogo tenha adversários interagindo e como resultado da interação exista um vencedor e um perdedor.

A palavra jogo significa diversão, brincadeira e entretenimento e que é tido como recurso capaz de promover um ambiente planejado, motivador, agradável e enriquecedor, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades.

Compreendemos que os jogos podem ser utilizados para fins educacionais para transmitir respeito às regras e ao outro, os jogos podem ser desenvolvidos por qualquer ser humano independentemente de faixa etária, pode-se jogar sozinho, em dupla ou até mesmo em grupo.

O jogo é um meio básico para promover o desenvolvimento físico motor. O equipamento utilizado e os espaços pensados para o jogo são fundamentais na motivação de diferentes tipos de jogos motores. A introdução de jogos estruturados para o estímulo ao desempenho físico-motor nunca foi tão importante quanto hoje em dia, em que o tempo para o jogo infantil se vê comprometido por atividades

sedentárias, como assistir televisão e brincar com jogos no computador. (FRIEDMANN, 1996, p.67).

É uma atividade estimulante, prazerosa e lúdica, requer que o jogador saiba improvisar e desenvolva habilidades para contornar situações complicadas.

Para Huizinga apud Kihimoto (1994) o jogo é um fenômeno e mostra que certos rituais praticados pelo homem têm um caráter lúdico, mesmo que inicialmente não tivesse surgido com essa finalidade.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana.” (KISHIMOTO, 1994, p.33).

Analisando essa definição, pode-se considerar que a primeira característica fundamental do jogo é a de ser uma atividade livre; a segunda característica é a de ser uma atividade que permite evadir da vida real para uma esfera com orientação própria; a terceira característica é a existência de regras, porém com duração e espaços limitados. Por permitir, ao indivíduo, transportar-se para um espaço distinto da vida cotidiana, colocando-o no mundo da representação.

O jogo pode proporcionar uma liberdade e alívio de tensão, possibilitando que os participantes sejam envolvidos por uma espécie de magia e fazendo com que as pessoas se mantenham na situação, aplicando uma atenção fortemente centralizada nas atividades previstas pelo jogo.

3.1.1. CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS

Os jogos podem ser classificados de diferentes maneiras, Piaget (1971), por exemplo, criou uma “classificação baseada na evolução das estruturas”. Ele formulou três grandes categorias que correspondem às fases do desenvolvimento infantil:

- Fase sensório-motora (do nascimento até os 2 anos aproximadamente): a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras, neste momento começam a fazer as assimilações generalizadoras.
- Fase pré-operatório também conhecido como o estágio da inteligência simbólica (dos 2 aos 5 ou 6 anos aproximadamente): as crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar umas com as outras os jogos de faz-de-conta.
- Fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos aproximadamente): as crianças aprendem as regras e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como basquete, damas, xadrez, etc.

Desta forma, Piaget (1971) classificou os jogos de acordo com cada tipo de estrutura mental:

- **Jogos de exercício sensório-motor**

O ato de jogar é uma atividade natural no ser humano; inicialmente a atividade lúdica surge como uma série de exercícios motores simples. Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento, e estes exercícios consistem em repetição de gestos e movimentos simples

como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc. Embora estes jogos comecem na fase maternal e durem predominantemente até os 2 anos, eles se mantêm durante toda a infância e até na fase adulta. Por exemplo, andar de bicicleta, moto ou carro.

- **Jogos simbólicos**

O jogo simbólico aparece predominantemente entre os 2 e 6 anos. A função desse tipo de atividade lúdica, de acordo com Piaget, "consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos", ou seja, tem como função assimilar a realidade.

A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar, dessa maneira, a realidade, sendo uma maneira de se auto expressar.

Esses jogos de faz-de-conta possibilitam à criança a realização de sonhos e fantasias, revelação de conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações.

Entre os 7 e 11-12 anos, o simbolismo decai e começam a aparecer com mais frequência desenhos, trabalhos manuais, construções com materiais didáticos, representações teatrais, entre outros. Nesse campo o computador pode se tornar uma ferramenta muito útil, quando bem utilizada.

Piaget não considera este tipo de jogo como sendo um segundo estágio e sim como uma etapa entre os jogos simbólicos e de regras. O próprio Piaget (1971, p.18) afirma: “[...] é evidente que os jogos de construção não definem uma fase entre outras, mas ocupa, no segundo, sobretudo no terceiro nível, uma posição situada à meio de caminho entre o jogo e o trabalho inteligente [...]”

- **Jogos de regras**

O jogo de regras, entretanto, começa a se manifestar por volta dos cinco anos, desenvolve-se principalmente na fase dos 7 aos 12 anos. Este tipo de jogo continua durante toda a vida do indivíduo (esportes, trabalho, etc.).

Os jogos de regras são classificados em jogos de exercício sensório-motor (voleibol), e intelectual (xadrez).

O que caracteriza o jogo de regras é a existência de um conjunto de leis impostas pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, e uma forte competição entre os indivíduos. O jogo de regra pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social.

Esse jogo está frequente na vida da criança no momento em que ela abandona a fase egocêntrica possibilitando o desenvolvimento dos relacionamentos afetivo-sociais.

3.2. APRENDIZAGEM

Origem: DA Dicionário do Aurélio. Ato ou efeito de aprender. Tempo durante o qual se aprende. Experiência que tem quem aprendeu, aprendizagem automática; disciplina central da inteligência artificial que se dedica ao estudo e ao desenvolvimento de algoritmos e programas que permitem dotar o computador da capacidade de efetuar determinada tarefa sem recurso à intervenção humana (por exemplo, classificação de E-mails? como lixo, reconhecimento de voz, etc.

Vygotsky determinou que, no processo de aprendizagem, a interação é constante e acontece por meio do desenvolvimento real, desenvolvimento potencial e zona de desenvolvimento proximal. O desenvolvimento não é decidido em estágios para o autor, que

denominou os níveis do desenvolvimento como real e potencial. O nível de desenvolvimento real é tudo aquilo que a criança já aprendeu e é capaz desempenhar sozinha. Por outro lado, o nível de desenvolvimento potencial corresponde ao que a criança ainda aprenderá e desenvolverá.

As fases do desenvolvimento infantil para Piaget têm um enfoque diferente. Há uma separação do processo cognitivo inteligente em duas palavras: aprendizagem e desenvolvimento. Para Piaget, a aprendizagem refere-se à aquisição de uma resposta particular, aprendida em função de experiência, obtida de forma sistemática ou não, enquanto o desenvolvimento, por sua vez, seria uma aprendizagem consolidada, sendo este o responsável pela formação dos conhecimentos.

Na teoria piagetiana, o desenvolvimento da criança é descrito, basicamente, em quatro estados, considerados como fases de transição. Essas quatro fases são: (1) Sensório-motor (0-2 anos), (2) Pré-operatório (2-7,8 anos), (3) Operatório-concreto (8-11) anos e (4) Operatório-formal (8-14 anos).

A aprendizagem é um fenômeno que faz parte de toda a vida de um indivíduo, pois o modifica em relação a sua experiência adquirida.

A aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo podem ser compreendidos como a transformação de processos básicos, biologicamente determinados, em processos psicológicos mais complexos. Essa transformação ocorre de acordo com a interação com o meio social e do uso de ferramentas e símbolos culturalmente determinados (VYGOTSKY, 1998, p. 17).

A aprendizagem educacional é de caráter proposital e é alcançada pelos estímulos (atividades) que se inserem através da aquisição de conhecimentos, habilidades, valores e atitudes decorrentes da experiência do indivíduo.

4. O PAPEL DOS JOGOS NO ÂMBITO EDUCACIONAL

Kishimoto (1994, p.19) afirma que “[...] no campo da educação procura-se conciliar a liberdade, típica dos jogos, com a orientação própria dos processos educativos.” A ação pedagógica intencional do professor deve refletir-se na organização do espaço, na seleção dos brinquedos e na interação com as crianças, o educador deve, também, brincar e participar das brincadeiras, demonstrando não só o prazer de o fazer, mas estimulando as crianças para tais ações. Compreender o lugar do jogo no espaço educativo torna-se imprescindível para que esse recurso possa ser utilizado adequadamente.

Durante a realização de jogos no âmbito escolar é imprescindível também que o professor converse com as crianças antes, durante e ao realizarem as tarefas, afinal um amplo conhecimento acompanha a criança até a porta da escola.

Entre as questões que envolvem o processo de ensino e aprendizagem, entendemos que nossa prática docente também é constantemente de reflexão, principalmente a maneira como tratamos e abordamos os diferentes conhecimentos, bem como o envolvimento dos nossos alunos nesse processo e o fato de realmente estarem aprendendo.

Segundo Mello (1993), o jogo realizado como conteúdo na escola deve ser aquele que se inclui em um projeto, que tenha objetivos educacionais, como qualquer outra atividade. Ao orientar as crianças o professor deve saber aonde quer chegar, o que desenvolver.

Pode-se estar pensando em habilidades motoras, como as corridas, os saltos, ou em habilidades perspectivas, como a noção de tempo e espaço, a manipulação fina de objetos, em

outros momentos, pode colocar ênfase na formação de noções lógicas, como seriação, conservação e classificação. Em outros, ainda, o objetivo poderia ser o trabalho em grupos, como forma de desenvolver a cooperação, mas principalmente, o objetivo educacional deve ser o de criar atividades que facilitem a criança tomar consciência de seu corpo e de suas ações. Quanto à elaboração o professor atua como mediador das decisões, desafiador das propostas, e como auxiliador dos arranjos.

Para Bugeste (2007), por meio das brincadeiras e dos jogos, as crianças podem aprender muitas coisas que vão além do jogar, entre as quais ele cita: ter persistência e empenhar-se para conseguir seus objetivos, mesmo diante de obstáculos e dificuldades (resiliência); procurar soluções para situações problemas (aprender a conhecer); selecionar e testar estratégias adequadas para cada situação diferenciada do jogo (aprender a fazer); cooperar com seus colegas para que todos possam beneficiar-se e ter êxito (aprender a viver juntos); superar limites, conhecer e controlar suas reações diante de situações adversas, respeitar as opiniões e as limitações dos colegas (aprender a ser).

Vial apud Kishimoto (1994) considera importante a escola adotar o jogo pelos efeitos que proporciona. O autor observa uma variante no emprego dos jogos na educação: o **jogo didático** como modalidade destinada exclusivamente à aquisição de conteúdo, mais dinâmico, envolve ações ativas das crianças, permite a exploração e tem múltiplos efeitos na esfera corporal, cognitiva, afetiva e social, diferenciando-o do **jogo educativo**, mais restrito, pela sua natureza atrelada ao ensino de conteúdo, torna-se, no seu entender, inadequado para o desenvolvimento infantil, por limitar o prazer e a livre iniciativa da criança e tornar-se muitas vezes monótono e cansativo.

Segundo Kishimoto (1994) o jogo educativo aparece com dois sentidos:

- Sentido Amplo: como material ou situação que permite a livre exploração em recintos organizados pelo professor, visando o desenvolvimento geral da criança.
- Sentido Restrito: como material ou situação que exige ações orientadas com vistas à aquisição ou treino de conteúdo específico ou de habilidades intelectuais. Neste segundo caso recebe, também, o nome de jogo didático. Embora a distinção entre os dois tipos de jogos esteja presente na prática usual dos professores, pode-se dizer que todo jogo é educativo em sua essência. Em qualquer tipo de jogo a criança sempre aprende.

Em síntese, qualquer jogo empregado pela escola aparece sempre como um recurso para a realização das finalidades educativas e ao mesmo tempo, um elemento indispensável ao desenvolvimento infantil.

A função pedagógica será garantida pela organização do espaço, pela disponibilidade de materiais e muitas vezes pela própria parceria do professor, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança.

Na verdade, o que a escola deve buscar não é que a criança aprenda essa ou aquela habilidade para saltar ou para escrever, mas que através dela ela possa se desenvolver plenamente o seu conhecimento em um determinado jogo realizando a efetivação do conhecimento e superação nos desafios encontrados.

A escola deve considerar imprescindível, sobretudo na infância, a ocupação do tempo livre das crianças com a construção de jogos e brincadeiras de sucata, com atividades prazerosas e desajantadas. Principalmente, neste processo de urbanização, em que se

vive hoje, em que a criança é levada ao consumismo e à alienação no seu modo de vida. (BARROS, 2002, p. 12)

Em pleno século XXI, a escola tem se caracterizado como um ambiente pouco atraente aos alunos, pois tem de dividir espaço com celulares, tablets e outros assuntos que são prioridades para os educandos. Assim sendo, o professor tem de elencar ferramentas que além de o auxiliar na transmissão do Currículo lhe possibilitem atrair a atenção dos alunos e aguçar a sua curiosidade (vontade de aprender).

Considerando a diversidade de “distrações” existentes dentro e fora da escola, o professor deve exercitar sua criatividade e abrir mão de paradigmas já ultrapassados, ou seja, ele precisa acompanhar a evolução da sociedade. Logo, o jogo aparece como resposta à frequente pergunta sobre como fazer da escola e, principalmente, da sala de aula, um local em que os alunos estejam por opção e não apenas por obrigação.

O jogo permite ao aluno colocar-se no lugar do outro, analisar uma situação a partir de diferentes perspectivas e então decidir qual é a melhor opção, o caminho a seguir. Trata-se de um recurso essencial para abordar as diversas temáticas que tanto afligem a sociedade atual, uma vez que, se não traz em si uma resposta definitiva para os problemas cotidianos, favorece amplamente na tomada de decisões assertivas pelos jogadores e, conseqüentemente, cidadãos.

Como *uma andorinha só não faz verão*, o trabalho de cada docente terá melhores resultados se os gestores e coordenadores viabilizarem o trabalho pedagógico pautado em jogos, demonstrando que valorizam a ludicidade como elemento essencial no Projeto Político Pedagógico da escola, desta forma, criarão uma cultura de jogos e, com ela, resgatarão valores como perseverança, cooperação, solidariedade e respeito ao próximo.

CONCLUSÃO

O jogo pode ser definido, portanto, como uma atividade ou ocupação voluntária, onde o real e a fantasia se encontram e que possui características competitivas, em um espaço físico e de tempo determinado, desenvolve-se sob regras que deverão ser aceitas pelo grupo de participantes.

Fica evidente que os jogos representam uma forma natural e prazerosa de aprendizagem para as crianças, bem como aprendizes de todas as idades porque se trata, geralmente, de um recurso prático e palpável.

Em geral, a habilidade física, o desempenho intelectual diante das situações de jogo, e às vezes a sorte, são os componentes responsáveis pela determinação dos seus resultados. Com frequência, sua prática se dá em um clima de tensão e expectativa, principalmente face ao desconhecimento antecipado do resultado.

O jogo já é considerado pelos educadores uma importante ferramenta didática, que pode assessorar na condução da prática pedagógica de forma criativa, inovadora e, o mais importante, prazerosa para as crianças, aproximando assim, o aprender e o brincar, além de aproximar o educador e o educando.

Jogos são situações em que a criança revela uma maneira própria de ver e pensar o mundo aprende a se relacionar com os companheiros, a trocar pontos de vista com outras perspectivas possíveis, aprimorar as coordenações de movimentos, enfim, compreendidos a sua importância, eles tornam-se uma atividade pedagógica indispensável à formação de conceitos.

Portanto, o educador que incorpora tal recurso em sua metodologia como estratégia didática certamente oferece maiores desafios aos alunos e lhes favorece o desenvolvimento

pleno das capacidades de raciocínio lógico, sociabilização, respeito às regras, cooperação, enfim, torna o indivíduo apto a interagir nos diversos contextos sociais com autonomia e ética.

O desafio é grande, mas se toda a comunidade escolar de fato se dispuser a implementar o uso de jogos regularmente na rotina dos estudantes a tendência é conquistar o êxito no processo de ensino-aprendizagem. Portanto, evidencia-se que os jogos na escola possibilitam que sejam alcançados os objetivos educacionais que norteiam o trabalho pedagógico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AURÉLIO. **O minidicionário da língua portuguesa**. 4.ed. 7ª impressão. Rio de Janeiro, 2002.

BARROS, João Luiz da Costa. **A valorização da ludicidade enquanto elemento construtivo do modo de vida das crianças em nossos dias**. 2002.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

BUGESTE, Marinho; MATOS, Junior; FILHO, Salles; MADRIDFLINCK. **Pedagogia do Movimento: Universo lúdico e psicomotricidade**. 2. ed. Curitiba: Editora Ibpex, 2007.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender, o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

HAETINGER, Max. G. **O universo criativo da criança na educação**. 2. ed. Porto Alegre: Instituto Criar, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1994.

MELLO, Alexandre Moraes de. **Psicomotricidade, educação física e jogos infantis**. 2. ed. São Paulo: IBRASA, 1993.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

RICOEUR, Paul. **A metáfora viva**. Porto - Portugal: Rés, 1983.

VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar**. Cidade futura. Florianópolis: 2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, Jean. **A formação do Símbolo na criança Imitação: Jogo e sonho, imagem e representação**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C **Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem.** Lisboa: Antídoto, 1979.