

JOGAR E BRINCAR

Representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento e, conseqüentemente, sua própria personalidade.

Maria da Conceição Aparecida Leira Ramos
Professora Orientadora: MSc. Iris Weiduschat
ASSELVI - Associação Educacional Leonardo da Vinci
Curso de Especialização em Psicopedagogia

Resumo

Este trabalho traz uma ampla visão da importância dos jogos e brincadeiras no processo ensino-aprendizagem e na formação da personalidade humana. A conscientização desta importância cabe ao educador, que se torna responsável pela aprendizagem e deve trabalhar a criança em sua múltipla formação, nos aspectos biológicos, sociais, cognitivos e afetivo-emocionais. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo.

Pela variedade de estímulos que oferecem, pela atmosfera de alegria e encantamento que proporcionam e, principalmente, pela presença de certas normas, o jogo e a brincadeira devem fazer parte do cotidiano escolar nas diversas áreas do conhecimento. Dão ao aluno oportunidade para se desenvolver e atendem às suas necessidades básicas no processo ensino-aprendizagem. A criança precisa brincar, inventar e criar para crescer e manter seu equilíbrio com o mundo. Nos jogos e brincadeiras infantis são reconhecidos os mecanismos de identificação cultural e de formação educativa.

Palavras-chave: brincadeiras e jogos, aprendizagem lúdica e desenvolvimento humano.

1- INTRODUÇÃO

Tão fundamentais ao ser humano como o alimento que o faz crescer são os brinquedos e os jogos. Vão muito além do divertimento. Servem como suportes para que a criança atinja níveis cada vez mais complexos no desenvolvimento sócio-emocional e cognitivo.

O presente artigo surgiu da preocupação com o repensar do processo educacional, onde temos, em nossas mãos, alunos ativos, inquietos e participantes. É preciso que haja mudanças na preparação desses alunos para a vida e não apenas para o mero acúmulo de informações. É preciso, também, conscientizar o trabalho pedagógico para a importância da formação desses alunos como um todo, com sua afetividade, suas percepções, sua expressão, seu sentido, sua crítica, sua criatividade, seu interior... É possível orientar o aluno a ampliar seus referenciais de mundo e a trabalhar com todas as linguagens (escrita, sonora, corporal, dramática, artística, etc.), integrando-o e construindo sua própria visão do universo.

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

O jogo é uma atividade rica e de grande efeito, que corresponde às atividades lúdicas, intelectuais e afetivas. Estimula a vida social, representando, assim, os diferentes papéis assumidos na sociedade, desde as relações de poder (empregado x patrão, pai/mãe x filhos, professor x aluno) até a estruturas de ações comunitárias (nas diferentes profissões, na igreja, no círculo de amigos). No campo social, os jogos permitem que o grupo se estruture, que as crianças estabeleçam relações de trocas, que aprendam a esperar sua vez, que se acostumem a lidar com regras, conscientizando-se que podem ganhar ou perder. São métodos de ensino que estimulam as habilidades nos processos de construção do conhecimento.

2- Representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento

Depois da necessidade de afeto, de ser aceita, nenhuma outra é tão intensa, na criança, como a necessidade do jogo. Através dele desenvolvem-se a espontaneidade, a inteligência, a linguagem, a coordenação, o autocontrole, o prazer de realizar algo, a autoconfiança . É a via para a criança experimentar, organizar suas experiências, estruturar a inteligência para construir, aos poucos, a sua personalidade.

O jogo para a criança é, antes de tudo, uma brincadeira. Mas é, também, uma atividade séria onde o faz-de-conta, as estruturas ilusórias, o geometrismo infantil e a alegria têm uma importância considerável. O surgimento do verdadeiro comportamento lúdico está ligado ao despertar da personalidade. A busca da auto-afirmação manifesta-se nos jogos sob duas formas: o apelo do mais velho, considerado como motor essencial da infância , e o amor à ordem, à regra, levado até ao formalismo.

A criança, nos seus primeiros anos, gosta de “fazer-se de boba”, de divertir-se, mas sabe a diferença entre jogo e brincadeira. O jogo é sério, quase sempre tendo regras rígidas, incluindo fadigas e, às vezes, levando mesmo ao esgotamento. Não é um mero divertimento; é muito mais. A criança que brinca de médico leva tão a sério que briga se alguém interfere no brinquedo, não admitindo zombarias. Ao observar uma criança brincando, a primeira coisa que chamará nossa atenção será a seriedade dela. Observando sua fisionomia fazendo massa de areia, edificando cubos ou brincando de barco, de cavalo, de trenzinho ou de qualquer outra brincadeira, veremos que dá toda sua alma ao assunto em questão e que fica tão absorvida com tudo quanto nós

ficamos em pesquisas mais sérias. Se as bonecas estão doentes, levam tudo tão a sério que nada há de tão agressivo quanto intervir com palavras impróprias e irônicas ou pedir para que se afaste do brinquedo predileto naquela hora.

O estudo do jogo nos oferece um verdadeiro laboratório de observações, através do qual podemos ter uma visão global da infância: o jogo possibilita a percepção total da criança nos aspectos anteriormente citados. O jogo, tal como a linguagem, nos revela muito das estruturas sucessivas da criança. É uma boa maneira de compreender certas atividades do adulto, como grandes criações do gênio humano. O jogo tem um papel pedagógico. Daí a necessidade de trabalhá-lo no desenvolvimento da criança e, até mesmo, no adulto.

Brincar não constitui perda de tempo nem é, simplesmente, uma forma de preenchê-lo. A criança que não tem oportunidade de brincar sente-se deslocada. O brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que se envolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente. Tudo isso ocorre de maneira envolvente, sendo que a criança dispende energia, imagina, constrói normas e cria alternativas para resolver imprevistos que surgem no ato de brincar.

O brinquedo facilita a apreensão da realidade e é muito mais um processo do que um produto. É, ao mesmo tempo, a atividade e a experiência envolvendo a participação total do indivíduo. Exige movimentação física, envolvimento emocional, além do desafio mental que provoca.

Segundo PIAGET (1967), “*O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral.*” Através dele se processa a construção do conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvem a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais. E, estando mais motivadas, ficam mais ativas durante o jogo.

Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona idéias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o seu crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando.

Luise Weisse, (1992,65), por sua vez, diz que “*através do brinquedo, a criança inicia sua integração social, aprende a conviver com os outros, a situar-se frente ao mundo que a cerca. Ela se exercita brincando.*” No contexto escolar, Artes, Matemática, Ciências e, até mesmo Religião, são jogos sérios. Brincamos de pintar, de rimar, de esconder, de jogar dominó ou xadrez e, atualmente, jogamos no computador. Pelo jogo, podemos abandonar o mundo de nossas necessidades e de nossas técnicas e criar mundos de utopias. Realizamos-nos plenamente entregando-nos por inteiro ao jogo. Para a criança, quase toda atividade é jogo e, pelo jogo, adivinha e antecipa as condutas superiores. Jogar, brincar e representar são atitudes muito próximas, cujos contornos é impossível delimitar.

Quando a criança brinca, ela joga, imita e representa. Não podemos imaginar a infância sem seus risos e brincadeiras. Suponhamos que nossas crianças parem de brincar, que os pátios

de nossas escolas fiquem silenciosos, que não sejamos distraídos pelos gritos e pelo choro que vêm dos jardins e que não tivéssemos perto de nós esse mundo infantil que faz a nossa alegria e nosso tormento. Teríamos, aqui, um mundo triste de seres calados, desajeitados, sem inteligência e sem alma. Teríamos seres que poderiam crescer, mas que conservariam, para sempre, as características de seres sem vida.

“Pois é pelo jogo e pelo brinquedo que crescem a alma e a inteligência. É pela tranquilidade do silêncio – pelos quais os pais às vezes se alegram erroneamente – que se anunciam freqüentemente no bebê as graves deficiências mentais. Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar”. (Chateau, 1908).

A infância é, pois, a aprendizagem necessária para se chegar à idade adulta. A criança não cresce apenas; é necessário dizer que “ela se torna grande” pelo jogo. Em outras palavras, “*por ser o brincar essencial ao desenvolvimento do ser humano é importante que todas as crianças brinquem*”. (Anais- Congresso Nacional das APAES, Junho de 2001).

Observando uma criança nos primeiros anos, percebemos que ela se desenvolve tão bem em seu papel que se identifica com o personagem que representa. Para compreender a natureza do jogo infantil, é necessário entender a atitude lúdica tão misteriosa e tão cheia de encantos. É o caso de uma criança da escola maternal que brinca com um pato de madeira, fingindo estar sendo bicada pelo mesmo, embora o pato não tenha fenda no bico. Houve uma grande confusão que testemunha, amplamente, a importância da atividade lúdica em sua própria consciência infantil. A criança parece esquecer o real e se tornar um personagem imaginário, e as pessoas à sua volta desaparecem, dando lugar, apenas, ao objeto lúdico, apagando todo o resto. O jogo constitui, assim, um mundo à parte, que não tem mais lugar no mundo dos adultos; é um outro universo. Nessa fase, o imaginário faz parte do mundo infantil, surpreendendo o adulto, que não admite ser o jogo a fonte comum de todas as atividades superiores. Nesse aspecto, o jogo pode ser evasão ou compensação. O próprio adulto procura no jogo, às vezes, o esquecimento de seus problemas e uma grandeza ilusória. A aposta, o bilhar e a caça são auxiliares da identidade do adulto. A criança, reconhecendo-se pequena, também tenta se realizar no seu mundo lúdico.

O jogo participa da natureza do projeto da vida. Brincar de papai e mamãe, ou de mãe e filha, ou de aviador é exercitar-se no imaginário para a realização concreta no futuro. O mundo do jogo é, então, uma antecipação do mundo das ocupações sérias. A experiência do jogo concretiza, de fato, um treinamento involuntário: a vida séria. “O jogo prepara para a vida, e é um artifício que conduz à vida adulta e séria, como observou Groos” (Chateau, 1923). Através do jogo, a criança conquista uma autonomia, uma personalidade e, até mesmo, aqueles esquemas práticos, necessários à vida adulta. Não conquista através de coisas concretas e pesadas para manipular, mas através de substitutos imaginários. Ela opera como o futuro aviador que se exercita antes de se arriscar a pilotar um avião real. O jogo é um artifício pela abstração: cozinhar pedras é uma conduta mais simples que a da cozinha real; entretanto, nessa conduta mais simples vai se formando a futura cozinheira. A personalidade adulta molda-se a cada experiência vivenciada pela criança.

No ato da representação, o jogo muda de aspecto: torna-se intencional e assume uma finalidade consciente. Não é um impulso de tendências, mas um impulso de todo o ser consciente e voluntário. A história do jogo, na criança, é a história de sua personalidade que vai se desenvolvendo e de sua vontade conquistada aos poucos.

Para a criança, o jogo tem um fim em si mesmo na afirmação do eu. Tem apenas um aspecto, um princípio; e esse princípio só pode resultar em alegria.

3- A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

O desenvolvimento infantil está em processo acelerado de mudanças, e as crianças estão desenvolvendo suas potencialidades precocemente em relação às teorias existentes.

Diante dos avanços tecnológicos, a criança deste novo milênio está evoluindo. O cuidado com o recém-nascido, e os estímulos que o bebê hoje recebe são muito diferentes dos cuidados de algumas décadas atrás. A mudança de hábitos e atitudes dos adultos para com o recém-nascido ocasionou alterações em todo o desenvolvimento infantil. As diferentes áreas do cérebro humano se desenvolvem por meio de estímulos que a criança recebe ao longo dos sete primeiros anos de vida. Como os estímulos são diferentes, as reações também são. Os padrões de comportamento para com o bebê e para com a criança na primeira infância se modificaram, e as crianças de hoje são mais espertas e mais inteligentes do que as crianças de algumas décadas atrás, gerando situações inesperadas. Atualmente, pais trabalham fora, as famílias são menos numerosas, e as crianças freqüentam, desde cedo, berçários, creches e escolinhas maternas, onde recebem estímulos diferentes dos que recebiam aquelas que eram criadas em casa pelos irmãos e que só eram levadas para a escola aos sete anos. É, portanto, com essas crianças que o educador tem que saber lidar, tem que reconhecer suas necessidades e procurar atendê-las dentro do contexto educacional atual.

A criança, nos dias atuais, parece mais esperta e se desenvolve antes do tempo previsto, pois algumas habilidades foram estimuladas. Já pode expressar suas vontades, e seu intelecto é muito mais ativo. Porém, apresenta diferentes formas de ansiedade, de medos e de insegurança com as quais o educador tem que estar preparado para lidar.

Temos, hoje, educandos com características próprias de uma era tecnologicamente desenvolvida; mas temos, também, grande número de crianças imaturas e com dificuldades motoras que necessitam suprir as defasagens para o desenvolvimento de suas potencialidades como pessoa. O desenvolvimento infantil precisa acontecer, ao mesmo tempo, nas diferentes áreas para que haja o equilíbrio necessário entre elas e o indivíduo como um todo. Quando o desenvolvimento acontece apenas numa área, certamente outras ficarão em atraso, e a criança ficará desequilibrada de alguma forma. Muitas crianças passam a maior parte do seu tempo na frente da televisão ou com jogos eletrônicos. As imagens hiperestimulam a área cognitiva, mas a criança não está desenvolvendo as áreas afetiva e motora.

É importante conhecer as características do aprendiz para sabermos quais são as potencialidades que estão sendo desenvolvidas e quais as esquecidas, quais os transtornos que esse desequilíbrio pode causar no desenvolvimento do indivíduo e como podemos estimular a criança para o processo ensino-aprendizagem.

A criança deve ser vista sob três dimensões: a corporal, a afetiva e a cognitiva, que devem se desenvolver simultaneamente. Se uma estiver sendo desenvolvida em detrimento da outra, certamente haverá um desequilíbrio do indivíduo em sua dimensão global. A criança

utiliza, de forma eficiente, os sentidos, e cabe a nós, educadores, vê-la como um ser completo, porém inexperiente, que temos de trabalhar e a quem precisamos propiciar oportunidade de pleno desenvolvimento. Se o educando mudou, igualmente o educador precisa mudar. Os métodos tradicionais de ensino não atraem mais a criança: ela quer participar, questionar e não consegue ficar parada horas a fio, sentada, ouvindo uma aula expositiva.

A criança da atualidade é extremamente questionadora e não engole os conteúdos despejados sobre ela sem saber o “porquê” ou “para quê”. Portanto, o professor deve saber como a criança aprende e como ensinar.

É muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos. E isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si possui componentes do cotidiano, e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo; a confecção dos próprios jogos é, ainda, muito mais emocionante do que apenas jogar. Muitos jogos ganham motivação especial quando a criança os confecciona. As crianças devem iniciar o trabalho por meio da escolha, o que é algo muito difícil para algumas. Aquelas crianças muito tímidas, com baixa auto-estima, com sentimentos de inferioridade, possuem grande dificuldade para escolher.

Crianças que não conseguem superar, nas séries iniciais, suas dificuldades de aprendizagem ou emocionais vão, a cada ano, carregando um sentimento de frustração e, muitas vezes, discriminadas pelos colegas e, às vezes, até pelos professores, tornam-se crianças arredias e relaxadas com seu material, não se relacionam consigo mesmas e nem com os demais, criando sérios problemas de indisciplina em sala de aula.

Para a criança, o jogo é o exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando através de jogos que a fazem desenvolver suas potencialidades. O professor pode adaptar o conteúdo programático ao jogo, onde estará trabalhando a motricidade, a área cognitiva e afetiva de seus alunos. Ao inter-relacionar diversas áreas de conhecimento, o professor atende às necessidades do educando de modo que o mesmo seja sujeito ativo do processo ensino-aprendizagem.

4- BRINCANDO SE APRENDE: O FASCÍNIO E O RESGATE DOS JOGOS TRADICIONAIS INFANTIS

A criança está sempre pronta para brincar. Por que, então, não transformamos aulas descritivas, monótonas, em momentos de alegria e prazer, apresentando os conteúdos em forma de jogos e brincadeiras?

É muito importante o professor, como mediador do processo ensino-aprendizagem, estimular o aluno a brincar, jogar, cantar, dramatizar... porque a brincadeira faz parte da vida dele. Isso o ajudará a tomar decisões, a ser criativo e desembaraçado, a conquistar seu espaço junto ao grupo. No ato de brincar, a criança interpreta diferentes papéis, assumindo responsabilidades e desenvolvendo atitudes de respeito, além de uma disciplina liberal e salutar para a vida em sociedade. As brincadeiras propiciam a superação das etapas do desenvolvimento do ser afetivo. As crianças se aproximam dos companheiros com quem têm afinidades, descobrindo a importância de cultivar amizades.

“A criança repete a brincadeira que lhe dá prazer, a que estimula o seu intelecto, a que representa desafio, a que permite experimentar suas potencialidades de maneiras múltiplas”. (GARCIA E MARQUES, 1989). Assim sendo, o professor deve possibilitar ao aluno a sua entrada nesse encantado mundo de possibilidades.

O valor dos jogos pedagógicos é incontestável. Tanto as brincadeiras individuais como grupais favorecem o desenvolvimento cognitivo e sócio-afetivo da criança, constituindo-se num excelente auxiliar no processo de aprendizagem. Façamos, pois, muito uso desse valioso recurso.

Praticamente todos os conteúdos poderão ser apresentados em forma de jogos, tornando as aulas atraentes, variadas, dinâmicas e, conseqüentemente, muito mais produtivas. Há uma grande necessidade de recuperar os jogos do passado, os nossos, os de nossos pais e avós; conhecê-los e trazê-los de volta constitui um material muito importante para o conhecimento e a preservação de nossa cultura. Assim como outras manifestações da cultura popular de um país, os jogos sofrem constantes transformações por não estarem registrados de forma escrita, por constituírem uma obra de criação coletiva, por serem transmitidos de forma expressiva, verbal ou através de gesto, de uma geração para outra, correndo, inclusive, o risco de desaparecerem. Trazer de volta as brincadeiras tradicionais abre espaço para alguns problemas básicos: os jogos são fortemente interligados à vida dos adultos e às crianças da época em que aconteceram, assim como às condições ecológicas, áreas abertas, praças e ruas sem trânsito.

Os jogos e as brincadeiras infantis são atividades prazerosas e essenciais para a criança. Possibilitam revivê-los através de uma adaptação às condições contemporâneas (espaços e materiais diferentes, jogos diversos) e através dos diferentes veículos de comunicação. Os jogos tradicionais podem ser utilizados porque:

- dão prazer à criança;
- fazem parte da Cultura Infantil, e utilizá-los é mais um forma de resgatá-los;
- podem servir de recursos pedagógicos destinados a diagnosticar necessidades e interesses dos diferentes grupos de crianças e a contribuir para o desenvolvimento da inteligência e de aprendizagens específicas.

Ao analisarmos as crianças à nossa volta, percebemos que brincam muito pouco. A televisão anuncia, com insistência, brinquedos incríveis: sofisticados, coloridos, auto-suficientes, barulhentos e caros. Uma tentação para qualquer criança.

Porém, com a mesma intensidade com que atraem a criança, são deixados de lado, após serem manipulados, no máximo, durante uma semana. É que a maioria deles dispensa a colaboração da criança. Essa precisa, apenas, apertar um botão e ver a máquina maravilhosa funcionar por si mesma. Está tudo previsto e certo como um programa de televisão. Só tem um defeito: cansa.

Por outro lado, quem nos explica a magia dos velhos brinquedos e brincadeiras que sobrevivem a nossos bisavós, avós, pais e chegam ainda fascinantes até nós? Que fada ou duende inventou o pião, a pipa, as bolas de gude, o jogo da amarelinha, o cabo-de-guerra, o mata-soldado, o bilboquê, os cubos de montar e inventar, os jogos de damas ou dominó para as intermináveis tardes chuvosas de inverno, o barro para modelar coisas e sujar crianças, as brincadeiras de roda, o esconde-esconde?

Quem descobriu essas brincadeiras que nunca enjoam, que estão apenas esquecidas? Foi a televisão? Foram os engenheiros das fábricas de brinquedos? Não. Foram as próprias crianças

através dos séculos. Uma herança que deve ser transmitida às gerações futuras através do resgate das brincadeiras infantis. Afinal, brincar é preciso.

Há uma infinidade de jogos e brincadeiras que ultrapassaram o tempo e permanecem vivos na memória de todos nós. As brincadeiras de antigamente trazem, em sua bagagem cultural, suas técnicas e regras, que são transmitidas de geração a geração pelos pais e avós. Junto vem o resgate da convivência, da ternura, dos momentos felizes, de sua história através dos tempos.

No convívio com a criança, vemos claramente o quanto brincar é natural na vida dela. Para que isso aconteça, não é necessário muito mais do que propiciar-lhe o espaço. Nesse espaço, expressa sua forma de pensar, organizar, desorganizar, destruir, construir o mundo, respeitar o seu espaço e o do outro, podendo, de modo simbólico, mostrar seus sentimentos, vontades e fantasias.

Na adolescência, os jogos e as brincadeiras tomam um caminho mais sério, onde a competitividade faz parte. Como a criança se sente quando perde o jogo? E como nós, adultos, enfrentamos as situações de perda ou de derrota no nosso dia-a-dia, pela vida afora? A vida por si é um jogo, e precisamos ensinar nossa criança e o nosso jovem a ganhar ou perder, ou ensinar nem a ganhar nem a perder: ensinar que o mais importante é participar.

O texto "O Jogo", de Luís Fernando Veríssimo, mostra a grande rivalidade que dois jovens alimentaram pela vida afora, porque não souberam aceitar perder, num simples jogo de gude ou clika. Tudo começou com uma simples discussão, e o sentimento de querer eliminar o adversário foi além das brincadeiras infantis. Conta a história que esses jovens passaram a se encontrar noutras situações e que disputavam o primeiro lugar no colégio, no vestibular, no mercado de trabalho, na sociedade. Esse sentimento de frustração foi tão forte que, no final da história, um queria eliminar o outro de qualquer maneira. Passaram a vida inteira se olhando atravessado, se xingando, um criticando o outro, competindo sempre, um querendo ser melhor do que o outro. E no final, o que começou com brincadeira, acabou em tragédia. Tudo porque não aprenderam que a vida é um grande jogo, e que ganha sempre quem for o melhor. O mais importante é respeitar e, dependendo do jogo, apenas participar. Eis a grande jogada.

No jogo, o alvo não é o resultado, mas a ação em si mesma, o processo em que se insere. Esse processo é considerado por Leontiev como atividade principal porque ocorrem mudanças no desenvolvimento psíquico da criança e, dentro dessa, se desenvolvem processos psíquicos que preparam o caminho da transição da criança para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento.

5- CONCLUSÃO

O jogo é a mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo.

Convivemos dentro das escolas com certos preconceitos, entre eles o de que jogar e brincar são atividades reservadas somente para o horário do recreio; em sala de aula é necessário ter seriedade, permanecer em silêncio porque, nesses horários, são ensinadas matérias importantes: Matemática, Geografia, Português... Mas há professores que afirmam serem o jogo e

a brincadeira “enrolação de tempo”. Porém, mal sabem eles que todos os jogos, por sua própria essência, são educativos e contribuem para o desenvolvimento infantil.

Jogar é uma função indispensável à criança. Jogar com ela, deixá-la jogar com seus parceiros e em grupos é um compromisso que todo educador deveria ter, uma vez que o jogo favorece o seu desenvolvimento cognitivo e sócio-afetivo.

O jogo, como proposta pedagógica em sala de aula, proporciona a relação e a interação entre os parceiros. Durante a brincadeira, a criança estabelece decisões, resolve seus conflitos, vence desafios, descobre novas alternativas e cria novas possibilidades de invenções. O jogo passa a ter mais significado quando o professor proporciona um trabalho coletivo de cooperação e socialização. Isso dá oportunidade às crianças de construírem os jogos, de decidirem regras, de mostrarem como se joga, de perceberem seus limites através dos direitos e deveres e de aprenderem a conviver e a participar, mantendo sua individualidade e respeitando o outro. Em outras palavras, através do jogo a criança desenvolverá a capacidade de perceber suas atitudes de cooperação, oferecendo a ela própria, que está em formação, oportunidades de descobrir seus próprios recursos e testar suas próprias habilidades, além de aprender a conviver com os colegas nessa interação. É, também, na atividade lúdica que pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte de sua realidade interior. Na brincadeira, a criança aprende a se conhecer melhor e a aceitar a existência do outro, organizando, assim, suas relações emocionais e estabelecendo relações sociais.

Educadores e pais necessitam ter clareza quanto aos brinquedos, brincadeiras e/ou jogos que são necessários para a criança: precisam saber que trazem enormes contribuições ao desenvolvimento da habilidade de aprender a pensar. No jogo, ela está livre para explorar, brincar e/ou jogar com seus próprios ritmos para autocontrolar suas atividades.

A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica pré-escolar é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só como lazer, mas também como elementos bastante enriquecedores para promover a aprendizagem. Os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender a pensar.

Bibliografia

CHATEAU, Jean. O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1987.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: Crescer e Aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Melhoramentos, 1996.

GARCIA, Rose Marie; MARQUES, Lilian . Jogos e Passeios Infantis.São Paulo: Kuarup, 1989.

LOPES, Maria da Glória. Jogos na Educação: criar, fazer, jogar. São Paulo: Cortez, 1999.

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS: Educação Física/Secretaria da Educação Fundamental- Brasília: MEC/SEF, 1997.

PROPOSTA, Curricular de Santa Catarina. Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio: Disciplinas Curriculares- FLORIANÓPOLIS: COGEN,1998

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca: a criança, o adulto, e o lúdico. Petrópolis: Vozes, 2000.

REVISTA DO PROFESSOR. Porto Alegre: CPOEC,1993.

REVISTA DO PROFESSOR. Porto Alegre: CPOEC,1995.