

FACULDADE CATÓLICA DE ANÁPOLIS

IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO*

Rita Martins de Oliveira**

RESUMO

Este artigo apresenta a formação sócio-cultural, motora, cognitiva e afetiva da criança, baseado no uso dos jogos, e de como a sua utilização pode criar um ambiente agradável para a criança, por meio desses pode ocorrer o aprendizado e do desenvolvimento psico-social. Aponta ainda que os jogos utilizados estrategicamente e com a presença de mecanismos lúdicos podem métodos relevantes no desenvolvimento do aprendizado. Será discutida ainda a importante ação educacional da combinação do jogo e a cognição, a comunicação e socialização, e as habilidades de saber observar e interpretar o mundo real, dar sentido ao que se aprende, tomar decisões e enfrentar desafios, realizar questionamentos a aprendizagem. O artigo inclui ainda uma análise de diversos estudiosos, onde apresentam suas concepções quanto ao uso dos jogos na educação.

Palavras-chave: Formação sócio-cultural, criança, jogos.

ABSTRACT

This article presents the social-cultural training of the child, based on the use of games, games that create a pleasant environment for the child and that this is part of development psycho-social. Also points out the strategies and methods relevant are observed when there is the presence of mechanisms leisure. Will be discussed also the important educational action of the combination of the game and cognition, communication and socialization, the ability to make anything and the projection of their development.

Keywords: Social-cultural training, child, games.

* Artigo apresentado à Coordenação Pedagógica de Pós-graduação da Faculdade Católica de Anápolis, como exigência parcial para obtenção do grau de Especialista em Educação Infantil, sob a orientação da Prof^a Ms. Kátia Cilene Camargo Silva.

**Licenciada em Geografia pela Universidade Estadual de Goiás, Pós-graduanda em Educação Infantil Faculdade Católica de Anápolis.

1. INTRODUÇÃO

Ao longo da evolução humana o homem, se apropria de diversas modalidades e formas de criar uma vivência caracterizada ao seu modo de vida. Assim, a interação entre criança e escola é fundamental, e a escola deve levar em conta o conhecimento que a criança já possui. Tendo em vista, a necessidade de um aprendizado voltado para sua realidade sócio-cultural.

Para o sociólogo Benjamin (1984) a relação da criança com as demais pessoas da sociedade, nasce de uma ação de proximidade com o outro, além disso, a brincadeira é responsável por grande parte das atividades da criança, trazendo a possibilidade de desenvolver comportamentos de interação em todo tempo.

Toda criança tem uma disposição mental que se fortalece passo a passo, de acordo com as relações sociais e com as atividades às quais está submetida. Dessas relações surgem hábitos saudáveis e equilibrados, dos quais o jogo é um componente importante, pois é com eles que a criança assimila a relação de limite, responsabilidade, respeito, compromisso, interação social, além de um ambiente educativo voltado para a cognição.

Dada à importância do desenvolvimento social da criança, devem-se destacar as influências mútuas de uma criança em relação às outras, ou seja, quando o indivíduo está intimamente ligado e comprometido com as regras do jogo, ele se torna um participante, não mais, um mero espectador. Dessa corrente nasce a criatividade, as atitudes de tomadas de decisão e as representações que a criança começa a fazer.

Essa proposta é uma visão concisa de como o aspecto lúdico pode influenciar nas relações sociais, de acordo com as concepções de conceituados estudiosos da educação como ensaísta e sociólogo Walter Benjamin, Lev Vigotsky, Jean Piaget; educadores como Laura Barbosa, Luiz Botelho e alguns outros, os quais manifestam interesses concatenados e que se entrecruzam, convergindo em um só momento e proposta, a educação.

Em uma análise fundamentada nas necessidades cognitivas de fato, Barbosa (1998) faz um interposto entre a fantasia e o envolvimento do aluno com o lúdico. A passo que a criança se coloca na condição de um jogador, as faces cerebrais agem de conformidade com as emoções, produzindo assim, um ambiente apto à criação. Daí, a possibilidade de aprendizado se torna bem mais provável.

O autor se apóia à concepção de que a educação não tem ação apenas pelo método de instrução diretiva, todavia, tal método torna-se apenas um cansativo processo de

lançamento de informações, ou seja, a criança fica imersa em uma “conteudismo” infundável sem que participe e construa por si mesma seu conhecimento.

A abordagem psicopedagógica vai além de uma visão simplista do conhecimento, entretanto, é perceptiva ao pleno ato de aprendizado, levando em consideração a interpelação, ao processo de participação, à interação em si, a Psicopedagogia percebe a cognição como a competência de assimilação, armazenagem e utilização do conhecimento e habilidades, por meios que facilitem cada parte do processo de concepção da informação, bem como a realização dela.

Valendo-se dos jogos para a aplicação das teorias psicopedagógicas, é importante contrapor os métodos antigos, assim como as velhas concepções do que era a criança antes de entrarmos na questão direcionada.

Antes que se percebesse a necessidade de se colocar em prática desde cedo as observações psicológicas do indivíduo, o sistema educacional tinha como base a concepção de que o aluno não teria condições de contribuir com o seu conhecimento, bem como a não análise de suas deficiências no aprendizado.

O ensino tradicional tratava o aluno como mero espectador e receptor passivos da informações, contidas nos conteúdos curriculares, com aulas enfadonhas rotineiras, repetitivas e sem valores significativos. Enquanto que as escolas deveriam ser verdadeiras oficinas e laboratórios que desperte o aluno para pesquisa e a construção do seu conhecimento.

Enquanto a psicologia foi se aprofundando nas questões das interações interpessoais e se aproximando da educação, essa última apontava interesses em viabilizar o maior aproveitamento do conteúdo pelos alunos. Quando houve a intenção de se unir as duas correntes de estudos, as duas ciências notou-se que não era apenas passível de estudo como os alunos assimilavam o conhecimento, mas por que alguns manifestavam tanta dificuldade em compreender o que lhe era proposto.

Dado o passo em compreender por completo o aluno, foi que as relações de aprendizado entre o professor e aluno se fortaleceram ganharam uma nova e importante aliada, a ciência que é duas em uma, a Psicopedagogia, a qual torna mais pessoal as relações com aprendizagem, conduzindo-o pelas correntes de interesse da criança, não do professor.

CONTRIBUIÇÕES – CONCEPÇÕES DE ALGUNS AUTORES FRENTE A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS

Foi Froebel que iniciou a discussão do jogo concebido como ação livre e espontânea da criança em harmonia com a orientação do professor. Froebel foi o primeiro pensador a incluir o jogo como parte integrante do trabalho educativo como recurso para o desenvolvimento físico, moral e intelectual da criança (Hughes, 1925, citado por Kishimoto, 1992).

Na visão de Abt (1974), a criança começa a perceber a necessidade de haver mudanças nas regras, mesmo que já exista um padrão para o jogo, tal posição denota a facilidade e a capacidade do indivíduo em criar seus princípios e regulamentos, é nesse instante que a personalidade começa a se apresentar e estruturar-se. Além disso, ao passo que ela se envolve de maneira intensa, se inicia uma série de representações de vários papéis que a própria criança inventa.

A atitude de formação de uma nova estrutura para as brincadeiras, os novos padrões dos jogos demonstram a correlação das tomadas de decisão, cujo cunho social monta um cenário novo e mais dinâmico, na visão da criança, a qual não suporta monotonia nem rigidez.

Além das ações de responsabilidades individuais as brincadeiras servem para a condução para uma vida adulta,

O jogo para a criança é o exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades [...] Enquanto a criança está simplesmente brincando, incorpora valores, conceitos e conteúdos [...] A proposta é ir além do jogo, do ato de jogar, para o ato de antecipar, preparar e confeccionar o próprio jogo antes de jogá-lo, ampliando desse modo a capacidade do jogo em si a outros objetivos, como profilaxia, exercício, desenvolvimento de habilidades e potencialidades e também na terapia de distúrbios específicos de aprendizagem (LOPES, 2000, p. 35-36).

Nessa perspectiva, a autora aponta a relevância para uma vida futura mais responsável, e de uma mente saudável e complexa, fortalecida por suas estruturas já testadas.

Tremea (2000) analisa a visão de Jean Piaget quanto à estruturação psicológica da criança, conforme as realizações dos jogos, cujo envolvimento das ações pode gerar sentimentos diversos tais como as frustrações, tensão, exaltação, raiva, conflito, crise, entre

outros, dos quais a crianças tirarão lições que servirão para a maturação psicológica, mental e cognitiva.

Não obstante, Kishimoto (1993) aponta a continuação da cultura e da formação social, dizendo que “os jogos tradicionais, enquanto manifestação espontânea da cultura popular tem a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social” (p.15).

Desse modo, as brincadeiras, os jogos fazem parte do ideário infantil de determinada comunidade, compõem as expectativas da realidade local, além de construírem as formações sociais das crianças.

As esperanças, as expectativas, emoções são postas em prática nas brincadeiras, na interação com as demais crianças, haja vista que as manifestações em forma dos jogos são previamente desenvolvidas com a finalidade educativa.

Enquanto a criança está realizando determinados comandos e regras, imediatamente é despertada a conduta de limite, de controle, disciplinas, além do aperfeiçoamento das escolhas, a superação, o enfrentamento dos obstáculos e as diversidades que se encontrarão no meio em que vive e ou grupos sociais.

Os jogos têm a intenção de proporcionarem um ambiente em que haja a liberdade de expressão por parte dos alunos, favorecendo o aperfeiçoamento das habilidades, das competências que cada criança possui. Os professores que utilizam os jogos como métodos pedagógicos podem analisar as facilidades que os alunos têm em determinadas disciplinas, fazem com que as dificuldades sejam resolvidas de modo prazeroso, também conseguirá manter o interesse e a motivação nas atividades propostas.

Essa metodologia permite ao professor uma análise bem aguçada das características dos alunos que estão sob a sua “tutela”. Entendendo que cada criança tem suas peculiaridades, particularidades e seus estigmas, com a aproximação do professor através de atividades como os jogos, haverá mútua responsabilidade, troca de experiências, por conseguinte o aprendizado será bem mais proveitoso.

Barbosa afirma que o jogo auxilia o "processo de resgate do interesse do aprendiz, na tentativa de melhorar sua vinculação afetiva com as situações de aprendizagem" (1998), tudo isso representa a relevância do lúdico para o progresso mental e cognitivo, percebendo a ligação, ou ainda, a interligação das emoções com o aprendizado.

O jogo, a brincadeira é uma forma de fazer com que as emoções e a espontaneidade fomentando o impulso natural que a criança possui ao lúdico, daí a facilidade em utilizar esse meio para ativar as funções psiconeurológicas e as operações mentais descritas por Tremea (2000).

É fato que a criança, ao ser submetida às atividades recreativas, as quais possuam fundamentos pedagógicos, até mesmo as que não sejam direcionadas por monitores ou professores, é estimulada a sua coordenação motora, a imaginação, o pensamento, o raciocínio lógico, enfim, constrói ou instigam o desenvolvimento do afeto, da coordenação motora e da cognição.

Quanto ao desenvolvimento das habilidades sócio-culturais, Vigotsky (1984) trata a formação do caráter e da evolução da mente, como característica própria do ser humano, e avalia que essas habilidades dispõem do momento vivido pelas crianças, pois é nesse instante que se “desenrola” o pensamento adulto abstrato. Para Vigotsky o pensamento, a capacidade de troca de idéias e o confronto delas com as demais concepções são os pontos de partida para a evolução social da mente humana.

As perspectivas lúdicas denotam, a partir de tantas possibilidades de evasão das emoções, a visão da criança, no que tange ao posicionamento. Para a criança, não é só interessante brincar, esse é o fato dos jogos eletrônicos não serem tão lucrativos como os que são realizados em conjunto, numa troca de informações.

O estímulo lúdico tem como função primordial a orientação do espaço simbólico, físico e cognitivo, o que nos leva a caracterizar o lúdico como um elemento essencial na formação do indivíduo, tendo como expansão a participação da criança nos jogos. Não se pode é dizer que a criança só aprenda alguma coisa se forem utilizados os jogos, mas que esses são relevantes na formatação da maturidade do indivíduo.

Camargo (1989) explica que se a educação não utilizar meios que chamem a atenção do educando, o desinteresse com certeza aparecerá, e o aprendizado será cada vez mais difícil de ocorrer. Pode-se dizer ainda que a estrutura educacional brasileira é, ainda hoje, manipulada por uma força sócio-política que impede a real evolução dos projetos lúdicos na escola.

Não é uma questão de uma nova filosofia ou uma nova metodologia educacional, é apenas a demonstração de que começou-se observar que a criança depende de alguns estímulos diferentes dos que os adultos utilizam como motivação. Para que haja, portanto, a

disposição da criança para o aprendizado, há que se observarem as necessidades de cada fase de maturação mental do indivíduo que ainda está na sua infância.

Botelho (2004) expressa que os jogos são meios que possibilitam uma vasta e lucrativa gama de fatores que favorecem o crescimento do indivíduo, pois serve,

Para treinamento de habilidades operacionais, conscientização e reforço motivacional, desenvolvimento de insight e percepção, treinamento em comunicação e cooperação, integração e aplicação prática de conceitos aprendidos e até mesmo assessment (avaliação de aprendizagem) (p.75).

Para tanto Bourdieu & Passeron (1982) diz que “a escola é concebida como instituição de reprodução da cultura legítima”, sendo assim, há que se analisarem as necessidades que os alunos têm, em diversos campos. Lembrando que cada aluno tem habilidades próprias, a abordagem que Bourdieu & Passeron fazem da reflexão do sistema educacional como um ambiente completo, o qual possui regras inerentes ao sentido educacional, possui condições adequadas ao estilo do aprendiz, além de ser condizente com a realidade social de cada um, não fazendo aqui nenhuma apologia à discriminação.

Rubem Alves (1981) expressa que a escola deve ser uma instituição do lúdico e do prazer, pois é nesse ambiente que a criança encontra um lugar agradável de frequentar, de estar e de aprender, para que seja quebrada, ou mudada a rotina, haja vista que o momento de aprendizagem depende de duas coisas interesse e após isso a concentração. Além disso, o sentimento do lúdico é algo que tem um sentido transgressor e desafiador, o qual o sistema escolar deve utilizar para beneficiar a assimilação do conhecimento pelos alunos.

Como se percebe, o ajuste do conhecimento com a prática do saber vai além da estrutura educativa em moldes antigos, pois na velha concepção, a educação era uma proposta carregada de rigidez e de preconceitos. Atualmente a nova visão de valorização aplica à necessidade do aluno os métodos do aprendizado, e não o aluno deve ser colocado como a tábula rasa, sem conhecimento e pronto para receber. Avalia-se agora a interação entre o aluno e a mensagem que ele recebe; nesse caso os jogos são utilizados de maneira bastante interessante.

Não cabe mais avaliar um modo de aprendizado que enxergue apenas a necessidade do indivíduo em ter conhecimento, mas manifesta interesses bem mais profícuos, os quais equivalem à junção da obrigação e do prazer, a necessidade junto com a satisfação.

Cabe ressaltar que não é a supervalorização da diversão infrutífera que a escola deve abranger, mas a verdadeira forma ou caminho que levará o aluno a ter uma expansão de seu pensamento, raciocínio, de sua imaginação, além de seu compartilhamento de experiências saudáveis, as quais contribuirão para uma socialização. As faces do aprendizado devem ser vistas por todos os ângulos, por isso a relevância de se ter um acompanhamento mais próximo da realidade do aprendiz, proporcionando ainda, ocasiões de atualizar, aprofundar e enriquecer estes primeiros conhecimentos, e do aluno se adaptar a um mundo de mudanças.

Com todo o aparato que envolve a educação, é necessário que se analise que o lúdico, que o envolvimento da criança com aquilo que lhe dá prazer e lhe chama a atenção, traz até o aprendiz a forma pela qual ele conseguirá assimilar o domínio da crítica, pois é a través dela que o indivíduo consegue se posicionar no mundo.

Conforme o que já foi dito anteriormente, sobre a relevância dos jogos na formação da personalidade da criança, também é importante a forma como a crítica está intimamente relacionada com os jogos, pois são neles que se observa formação dos valores, a partilha de conhecimentos, e acima de tudo, observa-se o poder de negociação, de modo que a criança assimila as regras e em determinado momento não há mais a aceitação dessas regras, daí começa-se uma fase de câmbio, de propostas.

Dadas essas atitudes da criança, nota-se como se torna mais aguçado o conhecimento se houver uma interação do professor com o aluno, de modo que, o conteúdo existente, como pano de fundo da proposta lúdica de aprendizado, seja plenamente exposto trabalhado com o aluno.

Quando Benjamin (1984) relaciona três objetos de estudo, a criança, o brinquedo e a educação, ao mesmo tempo ela demonstra que existe um fio condutor, o qual faz a ligação do aluno ao aprendizado, afirmando que a condução passa pela brincadeira, o lúdico, portanto está presente, talvez, sendo a peça primordial para a chegada à educação, ao conhecimento.

Desse modo, não se pode perder de vista a sensibilidade da criança ao universo que está ao seu redor, porém com um detalhe diferente, as visões diferenciadas – as propostas transmitidas pelos adultos e a visão dos pequeninos.

A visão da criança tem uma perspectiva lúdica, não é como os adultos pensam, talvez seja até mais lucrativa e interessante, e infelizmente as escolas não conseguem compreender essa realidade.

Em particular algumas escolas do sistema educacional brasileiro, ainda não assimilaram que evasão das escolas, em todas as séries, também tem sua causa na falta de métodos interessantes que consigam oferecer o que as crianças querem naquele determinado momento, naquela faixa etária, pois é um sistema ainda pautado na falsa idéia de que a brincadeira tem um espaço determinado, limitado e não tem lucratividade nenhuma. Como proposta urgente, necessita-se realizar uma nova conduta, uma reformulação das atitudes e grades curriculares, para que o lúdico faça parte dos métodos educacionais.

A jornada escolar da infância é pautada pelo ensino trazido pelos pais, e nesse mesmo tempo, sofrem influências das mais diversas direções, e dos mais influentes meios de comunicação, o que torna a construção do conjunto de informações, um conglomerado complexo e repleto de incentivos para a criança, a qual consegue estruturá-lo das maneiras que achar mais admissível.

Nesse ínterim, há que se notar que o caminho para a armazenagem, passa por grandes desafios, mas também por meios e formas que a criança cria para tornar o desafio mais prazeroso, é o caso do lúdico.

Para o filósofo holandês John Huizinga (1971, p. 94),

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de primeira consciência de ser diferente da vida.

A análise feita por Huizinga é extremamente importante para que se conceba a informação de que o indivíduo está inserido em um meio capaz de moldá-lo, mas que esse mesmo indivíduo consegue influenciar o ambiente que se encontra. Tudo isso de modo que o agrade, sem ofender suas vontades e desejos.

Os jogos são em si ações ou atividades que denotam voluntariedade, atitude e particularidade, realizadas num certo tempo e com regras aceitas pelos participantes, dessa premissa que se estabelece, o jogo passe por algumas etapas, as quais são descritas por,

1. Livre - o jogador não pode sentir-se obrigado sem que o jogo perca a sua qualidade de recreação atraente e divertida, 2. Separada - circunscrita a limites de espaço e tempo fixados anteriormente, 3. Incerta - no qual o desenrolar não é predeterminado nem o resultado obtido previamente, sendo deixada ao jogador uma certa latitude para sua capacidade inventiva, 4. Improdutiva - não criando nem bens nem elementos novos de qualquer espécie, 5. Regulamentada - submetida à

convenções que suspendem, temporariamente, as leis correntes e que instauram, momentaneamente, uma nova legislação, única a ter validade e, 6. Fictícia - acompanhada de uma consciência específica de realidade secundária ou de franca irrealidade em comparação com a vida corrente (Bandet & Sarazanas, 1973).

Dessa visão depreende-se a informação de que o jogador não é mero participante, mais ainda, é um condutor capaz de se portar como gestor em cada uma das fases. Antes de tudo, o jogo deve ser uma maneira de distração, de diversão, e nunca um momento de desprazer ou desconforto.

Logo, segue-se a segunda fase que é o momento das observâncias das regras e limites, sem os quais seria impossível haver qualquer produtividade e rendimento. Pode-se dizer que nesse momento do jogo, a criança distingue seu espaço e seus limites, passando a valorizar seu lugar e respeitar o lugar do outro.

No terceiro momento algo de novo aparece, a expectativa. No jogo não tem nada de pronto, pelo contrário, há uma expansão da criatividade, a invenção tem espaço e tudo que é conseguido, tem como consequência o esforço e as vitórias conseguidas pela disciplina e persistência. Nesse instante do jogo, a criança assimila a capacidade que ela tem de se portar como uma criadora, dona de seus resultados. Pode-se afirmar, portanto, que todos precisam de um momento em que possamos ser donos de nossos resultados, mesmo que haja frustração por causa dos resultados negativos.

Quanto aos resultados não desejados, afirma-se ainda que são eles que fazem com que melhoremos a cada dia, tiremos força dos desafios e prossigamos novamente rumo ao sucesso. A criança deve compreender que nem tudo que programou acontecerá conforme seus projetos, e ainda, não deve desistir sem que consiga uma resposta que o agrade.

Há um momento chamado de improdutivo. Esse instante se refere aos momentos de puro ócio, mas que é necessário para que a mente descanse, que seus planos repousem, e é hora de reavaliar algo que não está indo muito bem.

Numa fase chamada de regulamentada os participantes acompanham uma mudança, ou ainda, sugerem modificações, das quais todos adquiram estabilidade, ou seja, tomam decisões que entrem em conformidade com as dificuldades encontradas enquanto estão em andamento com o jogo.

Nessa instância, há que se deve chamar de momento da negociação, pois equivale à uma conversa em que os jogadores criam estratégias pessoais, cuja intenção é a de

beneficiar o particular quanto o coletivo. O professor, que é o mentor e organizador do jogo, precisa criar estratégias que culminem nesse momento.

A negociação do jogo é quando todos os momentos anteriormente descritos começam a demonstrar seus efeitos, a colocar em prática as análises feitas, os novos conceitos, ou seja, é um instante que a socialização aparece. Dessa socialização que se estabelecem laços de confiança, compromisso, responsabilidade, enfim, é quando as relações se encaixam e se aprimoram.

Por último, não menos importante, acontece o momento em que a vida é posta em comparação com a ficção. Aqui as necessidades da convivência, da perseverança, análise, perspicácia e motivação são colocadas na balança para que se interponha o real e o imaginário.

Como acontecem no jogo as disputas, os acordos, esses elementos são responsáveis por conduzirem a formação da personalidade, cujo cunho elucidativo começa a fazer parte da vida do indivíduo.

Vigotsky (1984) analisa a influência sócio-histórica do indivíduo na formação das funções psicológica superiores (por exemplo, a linguagem e memória), as quais são construídas ao longo da história social do homem, em sua relação com o mundo. Desse modo, as funções psicológicas superiores referem-se a processos voluntários, ações conscientes, mecanismos intencionais e dependem de processos de aprendizagem. Para tanto, os jogos fazem parte de um conjunto de estratégias, as quais comportam mecanismos de aprendizagem que fomentam o incremento da linguagem, por meio de atividades que funcionem como motivador da fala, das expressões, da comunicação.

O autor vê a linguagem como sistema simbólico dos grupos humanos, a comunicação que existe no jogo faz com que a comparação, o confronto de idéias obtenham um ritmo de melhoramento no comportamento lingüístico, ou ainda, se não o melhoramento, pois não há pior ou melhor na linguagem, e sim na comunicação, haverá um uso cada vez mais razoável e constante.

Quanto à memória, observa-se os jogos trabalham a estrutura funcional do cérebro, que segundo Vigotsky (1984) “é a base biológica”, dada essa informação, podemos dizer que a memorização é um elemento essencial no progresso da formação das idéias e das concepções, além de influenciar nas tomadas de decisão.

A memorização é estrutura mental capaz de processar as informações e dados referentes ao que será possivelmente utilizado posteriormente, trazendo consigo condições para que o indivíduo, depois de uma análise acabada, fazer suas escolhas maturadas pelas experiências.

De acordo com autor o homem não tem acesso direto ao objeto do conhecimento, mas está dependente da ação de mediação, e essa é estabelecida pelos relacionamentos sociais, pela interação ente um indivíduo e outro, além das perspectivas e percepções individuais; o jogo é o modo mais coerente que se observa para que haja uma perfeita harmonia na construção do conhecimento, por meio da mediação.

Não há, portanto, condições de se desvincular a capacidade do jogo em proporcionar uma base, uma estrutura, na qual a criança estará alicerçada com a finalidade de obter suas peculiaridades de caráter, personalidade, gostos, enfim, se mantenha socialmente equilibrada.

O professor Vigotsky também estabelecia dois momentos distintos, ou ainda, “dois níveis de desenvolvimento”, um real e outro potencial. Esses dois níveis representam a seguinte ordem: o primeiro representa a fase em que a criança tem competência motora, cognitiva, mental e psicológica para realizar por si só; o segundo momento é a fase em que a criança apresenta apenas a capacidade de aprender com outra pessoa.

Trazendo para a realidade do jogo, o professor pode, através de jogos em que apresentem níveis de dificuldade, propor para os seus alunos a verificação de sua capacidade em cada etapa que se segue, daí, se dará a observação do nível em que cada aluno se encontra dentro de sua perspectiva vigotskyana. Essa observação não é uma situação de discriminação, mas de análise para o melhor aproveitamento das capacidades dos alunos, de forma que o crescimento seja particularizado, todavia, dentro de um mesmo ambiente.

Para o autor a ação de aprendizado é muito complexa, pois passa da interação intra para interpessoal. Essa movimentação é observável e utilizada para o crescimento do indivíduo.

A recompensa que se encontra num jogo não é meramente ato físico, mas uma lição de todo o comportamento humano. Dadas observações de Vigotsky, o lúdico manifesta de maneira espontânea, a interação, o processo e a finalização das análises da formação social da mente, segundo a visão do autor.

Há ainda que se analisar o comportamento social na visão construtivista, que a atividade lúdica promove. Os jogos em que há cooperação, ou seja, os jogos de disputa entre times, equipes, fortalecem a relação social de modo tão abrangente que nos cabe analisar de modos distintos.

Em primeiro lugar, não se pode afirmar que não haja disputa entre os próprios componentes do time, pois a rivalidade não é algo fabricado ou é algo de influência externa, mas algo que é inerente ao indivíduo. Todos querem ganhar méritos.

Os relacionamentos nas ações sociais estão imbricadas à formação da proposta de valorização, daí o jogo começa a ser uma passo para a possibilidade de reconhecimento, através das capacidades, das habilidades, da motivação, enfim, o jogador que está em partilha do mesmo propósito com o outro também compete interiormente com os demais com a intenção de se sobressair, afim de adquirir aplausos para si.

Na realidade, as propostas de competição são embasadas nas perspectivas de que a natureza da busca pelo pódio favoreça a intimidade dos jogadores envolvidos, e de fato o que mais nos chama a atenção é a visão de unidade que se demonstra em uma partida. Em um jogo educativo a visão abrangente é, além de interação, a troca de idéias, de experiências, das quais, a partir de um contato com as diversas posições, e concepções, haverá uma permuta de informações.

A comunicação, que é algo espontâneo em um jogo, equivale a demonstração de responsabilidades e limites, isso ocorre porque os componentes agem com um compromisso de alcançarem o alvo, para tanto, colocam à disposição todas as suas energias, inclusive a sua habilidade de expressar suas idéias e aportar as dificuldades. Essa atitude de deixar claras as suas concepções aumenta a proximidade de um jogador ao outro.

Agora, em segundo plano, quanto ao prisma da competição, também há uma relação amistosa entre os times que estão em oposição. Visto que o prêmio está apenas para um dos lados envolvidos, o indivíduo deve ser guiado sempre pelas regras estabelecidas e aceitas por todos, para que, de igual modo, consiga competir.

Quanto à disputa que é investida para ambos os grupos concorrem para que a ação de respeito pelas regras, pelos componentes do time e do oponente aconteça sem nenhum tipo de resultado negativo, embora em alguns momentos os ânimos se alterem e ocasionem um desvio de finalidade.

A ação de competição entre equipes faz com que as ações de comunicação se englobem em uma real utilização da capacidade de manutenção da sociabilidade, o que torna lucrativa a atividade do jogo.

A finalidade deve ser sempre a de manter a interação, pois o crescimento sócio-cultural, numa visão construtivista, abrange as várias manifestações de contato social, inclusive a que se relaciona com os jogos interativos.

A razão de se ter uma boa comunicação e interrelação são justamente, contrapor as investidas opositoras com a capacidade de resolução de problemas imediatos. Nessa ocasião de confronto direto, avalia-se a construção e a utilização das capacidades sociais em momentos adversos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se ao longo dessa análise bibliográfica, que as perspectivas da utilização dos jogos ultrapassam as meras situações de diversão, entretanto, concede à criança um momento de intenso aprendizado.

Apontando as diversas possibilidades de aprendizado, podemos destacar a socialização, o melhoramento da comunicação, o desenvolvimento das atitudes, das tomadas de decisão, do posicionamento, fortalecimento do caráter, da personalidade.

Esse artigo propõe uma valorização de métodos cada vez mais inteligentes e dinâmicos, os quais se caracterizem como promotores e não detentores do conhecimento, todavia, não com os métodos antigos, dos quais podemos apenas depreender as dificuldades que encontravam para conduzir o conhecimento de modo consistente.

Naturalmente, esse estudo é uma proposta que já foi bastante explorada, embora tenha muito a se analisar e avançar para o melhoramento contínuo. Há que se propor ainda que o sistema educacional se fortaleça de modo a conduzir um ensino consistente, envolvido com as emoções e com a satisfação do aprendizado.

Ao se aplicar jogos em sala de aula observa-se que o interesse pelas aulas, em questão de frequência, conteúdo e interação, se torna bem mais contundente. O professor é quem pode propor esse método, o qual possui muitos benefícios já demonstrados no decorrer dessa análise. Por conseguinte, a tarefa de educar nunca será conduzida por uma fórmula mágica, a qual, por uma palavra encantada, transforma tudo a sua volta.

As transformações na educação passam por um processo bem mais abrangente das habilidades, capacidades motoras, cognitivas e emocionais, as quais se correlacionam harmoniosamente, requerendo apenas do professor a percepção das diferentes fases de aprendizado do aluno, bem como os níveis de dificuldade que o aprendiz encontra na caminhada rumo ao conhecimento.

Em fim, a estrutura do sistema educacional caminha sim, para o melhoramento contínuo, embora em passos lentos, pelo menos ao que se percebe nas concepções educacionais estabelecidas no Brasil.

Dá-se conta da grande dificuldade que os professores encontram para poderem ajustar suas aulas aos moldes modernos de aplicação psicopedagógica, as quais envolvam os jogos. A realidade é que, enquanto a ciência aponta rumos cada vez mais cheios de oportunidades de crescimento e evolução do aprendizado, o sistema ainda se prende à conceitos retrógrados. Entretanto mais e mais educadores e estudiosos tem a analisado suas condutas como educadores que são, e passado não só a discutirem, mas a realizarem projetos que englobam a comunidade e a sociedade como um todo, de forma que percebam como é importante trabalhar com jogos na educação e não só utilizá-los como passa tempo.

REFERÊNCIAS

- ABT, Clarck C. **Jogos Simulados: estratégia e tomada de decisão**. Rio de Janeiro. Editora José Olympio: 1974.
- ALVES, Rubens A. **A utilidade e o prazer: um conflito educacional**. São Paulo: Cortez, Autores Associados, 1981.
- BARBOSA, Laura Monte Serrat. **Projeto de trabalho: uma forma de atuação psicopedagógica**. 2.ed. Curitiba: L. M. S, 1998.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. 3ª Edição. São Paulo: Editora Summus, 1984.
- BOTELHO, Luiz. **Jogos educacionais aplicados ao e-learning**. Disponível em: <http://www.elearningbrasil.com.br/news/artigos/artigo_48.asp> Acessado em: março de 2009.
- BOURDIEU, P.& PASSERON, J.C. **A reprodução. Elementos para uma teoria do sistema de ensino**. Rio de Janeiro: Ed. Francisco Alves, 1982.
- CAMARGO, L.O. de L. **O que é lazer**. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, Ed. da USP, 1971.
- KISHIMOTO, T.M. **O jogo, a criança e a educação**. S.P. Tese de Livre-Docência, USP, 1992 (mimeo).
- _____, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6ª Edição. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1993.
- LOPES, Maria da Glória. **Jogos na Educação: criar, fazer, jogar**. 3ª Edição. São Paulo. Editora Cortez: 2000.
- TREMEA, Viviam Santim (Org.). **Jean Piaget: Jogos com materiais alternativos: material confeccionado pelos acadêmicos do curso de Educação Física, Turismo e Pedagogia**. UNISC. Santa Cruz do Sul, 2000.
- VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo, Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1984.