

# OS JOGOS E O LÚDICO NA APRENDIZAGEM ESCOLAR: UMA FORMA DE CONSTRUIR O CONHECIMENTO

**MENEZES**, Jeanne Araújo Vasconcelos<sup>1</sup>

Jeannearaujo@brabec.com.br

**BRITO**, Luzia Cristina Pereira (Orientadora), professora do curso de Pedagogia da Universidade Tiradentes – UNIT.

## RESUMO

Este artigo tem como objetivo evidenciar a importância dos jogos no processo de aprendizagem. A utilização dos jogos em sala de aula é de fundamental importância visto que possibilitam a interação e a socialização. Por acreditar que as formas variadas dos jogos em sala de aula ajudam a transformar este ambiente num espaço favorável a grandes descobertas é que surgiu o interesse em direcionar um estudo voltado a essa área de estudo, que tanto instiga a atenção de muitos estudiosos. Procurou-se fundamentar os apontamentos teóricos, utilizando-se para isso pareceres de autores como Piaget, Kishimoto, Paulo Nunes de Almeida, Lino de Macedo, Jean Chateau, entre outros. Entre vários fatores abordados, optou-se exprimir considerações sobre a criança e sua relação com o jogo e a importância da ludicidade e, principalmente, a relevância do jogo no processo de aprendizagem, chegando então ao problema da utilização inadequada dos jogos em sala de aula, sendo este um dos pontos que traz desconforto a maioria dos estudiosos. Por fim, na conjuntura deste trabalho pode-se observar que é organizado mantendo a seqüência de uma parte introdutiva onde serão feitos os primeiros esclarecimentos sobre o tema, sendo seqüenciado pela segunda etapa que consta com o desenvolvimento do texto em que serão abordados os itens supracitados,

---

<sup>1</sup> Aluna do Curso de Pedagogia da Universidade Tiradentes.

chegando-se à etapa final em que se procura apresentar formas de utilização dos jogos contextualizados na aplicação das atividades curriculares.

**Palavras-chave:** jogos, aprendizagem, lúdico.

## **INTRODUÇÃO**

Sabe-se que educar é um ato que requer compromisso, dedicação e, principalmente, bastante criatividade, por isso que o professor no seu papel de orientar, deve propiciar meios que leve seus alunos construir o seu conhecimento. É nessa procura que se encontram grandes desafios que instigam os professores a buscar inovar, procurando formas mais eficazes para promover o progresso intelectual dos seus alunos.

Neste contexto, convém abordar sobre a importância dos jogos na construção do conhecimento em busca da aprendizagem, já que é sabido das possibilidades imediatistas que as ações lúdicas promovem no âmbito escolar, podendo-se através da utilização dos jogos despertar no aluno o seu interesse pelas propostas curriculares da escola.

O pressuposto deste artigo é que a escola pode contextualizar melhor as atividades lúdicas realizadas no âmbito escolar, visto que, pretende-se mostrar que tais atividades servem para desenvolver uma série de competências nos alunos, servindo como instrumento facilitador no processo ensino-aprendizagem, considerando que o brincar possibilita ao aluno experiência que o leva ao conhecimento e manifestações de sentimentos, relacionando a linguagem à capacidade de concentração que é fundamental à prática educativa.

Assim, ao buscar um tema que se enquadrasse no campo do interesse e relevância, a temática voltada para a importância dos jogos na aprendizagem escolar foi o que mais se

aproximou ao interesse do estudo, isto porque é um assunto bastante questionado e de grande importância para os pedagogos em formação.

As ações metodológicas voltadas para as atividades lúdicas sempre foi um assunto muito abordado, mas que nunca os estudos sobre esta temática esgotou-se no campo de investigação. Isto se deve ao fato dos jogos ter entrando na escola, e assim, passar a fazer parte das aulas, colaborando para o êxito no desenvolvimento educativo da escola. Porém, vale salientar que, quase sempre houve resistência por parte dos professores, pois há aqueles que mantêm uma postura tradicionalista e inflexível a novas formas de promover a educação, deixando de lado este importante instrumento que é o jogo.

Tais atividades, principalmente, no ensino fundamental, não podem deixar de fazer parte do planejamento do professor, pois conforme a maioria dos estudiosos confirma, a escola deve possuir em seu cotidiano um espaço para a ludicidade, e com isso transformar o ambiente escolar numa área aberta às mudanças e transformações das práticas educativas, oferecendo melhores condições para que seus alunos, de uma forma prazerosa, participem dos momentos construtivos do saber, objetivando com isso a interação e socialização dos educandos.

O presente trabalho não pretende esgotar os fatores que envolvem a ludicidade no contexto escolar, até mesmo porque existem vários itens que poderiam estender demais os apontamentos deste artigo, mas busca provocar um momento de reflexão para o professor que está à procura de novas formas de ensino, e que necessitam levar à sala de aula o lúdico para melhorar a qualidade do ensino.

## **CONSIDERAÇÕES SOBRE A CRIANÇA, O JOGO E O LÚDICO NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM**

É natural do ser humano a competência de aprender, pois desde que nascem as pessoas passam, ao longo de toda a sua vida, por várias etapas de aprendizagem, aprimorando e construindo novos conhecimentos, e é isso que, segundo Almeida (2003) lhes garantem a sobrevivência, evolução e integração na sociedade, atuando, participando, tornando-se crítico e criativo.

É esse ato de busca, de troca, de interação, de apropriação que se dá o nome de educação, que por sua vez nasce de uma ação conjunta entre as pessoas, as quais buscam cooperar, comunicam-se e comungam do mesmo saber. Assim, segundo ALMEIDA,

Educar não é um ato ingênuo, indefinido, imprevisível, mas um ato histórico (tempo), cultural (valores), social (relação), psicológico (inteligente), afetivo, existencial (concreto) e, acima de tudo, político, pois, numa sociedade de classes, nenhuma ação é simplesmente neutra, sem consciência de seus próprios propósitos. (2003, p.11)

Diante do exposto, fica explícito que a educação resulta de um emaranhado de ações e de vivências que tem em seu conjunto o contato das experiências do ser humano adquiridas ao longo de sua vida. Por isso, educar exige dos agentes sociais atitudes necessárias que viabilizem a evolução do homem diante dos desafios que aparecem no decorrer do processo de aprendizagem.

Neste contexto, a educação lúdica está longe de parecer uma atitude ingênua e desprovida de relevância no processo de aprendizagem, pois “Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo.” (ibdem, p.13)

Educar no âmbito da ludicidade requer integrar a mobilização das relações funcionais ao prazer de interiorizar o que se conhecer e a expressão de felicidade manifestada na interação da criança com os seus colegas.

A criança encontra no momento do jogo e da brincadeira uma oportunidade de externar as suas experiências, fazendo uso da imitação, conforme Piaget (1964) destaca em seu livro *A formação do símbolo na criança*. Segundo o autor, é a imitação que auxilia a criança a resolver problemas relativos à construção sensório-motora e mental.

Piaget evidencia que desde cedo a criança lida com os jogos e que, até mesmo, quando começa a “brincar” exprimindo as suas primeiras “lalações”, movimento da cabeça e das mãos acompanhadas de sorrisos de divertimento, são os primeiros indícios que indicam a ligação da criança e sua tendência a ludicidade.

Num primeiro momento, o jogo aparece como um exercício simples tendo início nos primeiros meses da existência e o jogo simbólico durante o segundo ano de vida, o jogo de regras só se constitui, conforme Piaget (1964), no decorrer da fase II em que a criança possui entre quatro a sete anos. É nesse jogo que envolve regras que a escola pode aproveitar para socializar a criança, pois ao promover a educação do aluno ensinando limites e através das atividades lúdicas, as chances são favoráveis para que ocorra o entendimento nas crianças de que as regras possibilitam organizar as situações melhorando, através do respeito, e das relações sociais.

Macedo (2000, p.23) expressa que

“O jogo, como qualquer ação, envolve regulação. Regular de algum modo as ações, mesmo que sem obedecer às regras é o convite que o jogo faz. (...) jogar favorece a aquisição de conhecimento, pois o sujeito aprende sobre si próprio, sobre as relações sociais relativas ao jogar e, também, sobre conteúdo.”

Brunelle (1976) diz que para que a criança jogue esses jogos, a primeira condição é evidentemente que ela seja levada a participar de situações que instigue o seu interesse em

sobressair-se das situações-problema. Deve-se, no entanto, proteger a criança, o que significa dizer que ela seja respeitada e tolerada no universo das atividades.

O jogo, segundo Brunelle (1976) estabelece uma relação privilegiada entre o corpo da criança e o que o circunda. Dessa maneira, através do gesto lúdico, a relação de objeto se inscreve no espaço e no tempo. Porém, o jogo, conforme Gross (apud Piaget, 1964, p. 193) “O jogo é pré-exercício e não apenas exercício, porque contribui para o desenvolvimento de funções cujo estado de maturidade só é atingido no fim da infância, como funções gerais, entre outras a inteligência.”

Percebe-se que o contato com o lúdico é uma constante na vida do ser humano, por isso, a utilização do jogo direcionado ao cotidiano escolar, promoverá à criança artifícios para que esta lide com as mais diversas situações no decorrer da sua maturação. Assim, quando uma criança é induzida pelo professor a participar de uma atividade envolvendo um jogo, as suas capacidades e competências serão testadas, e à medida que o jogo acontece a criança vai interagindo com as demais, transformando a sala de aula num espaço dinâmico.

Entrando um pouco na evolução do jogo no contexto escolar, pode-se destacar algumas concepções que estabelece as relações entre o jogo e a educação. A primeira diz respeito à recreação, em que o jogo surge como uma parte integrante do momento de descontração no mundo das brincadeiras e da fantasia do imaginário da criança. A segunda concepção relaciona-se ao uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares, ligada à terceira concepção que rege a questão do diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades da criança, conforme retrata Kishimoto (2003).

O jogo quando visto como recreação, o que acontece na antiguidade grego-romana, aparece como uma forma de relaxamento indispensável às atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar. Assim, por longo tempo, o jogo infantil ficou limitado à recreação.

Kishimoto (2003) diz que foi somente a partir do Renascimento que ocorreu o que ele chama de “compulsão lúdica”, já que no Renascimento a brincadeira é vista como uma conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Nesse contexto, o jogo é direcionado às necessidades da criança, tornando-se adequado para a aprendizagem dos conteúdos escolares. A partir de então, o jogo no contexto escolar surge contrapondo-se aos processos verbalistas de ensino, também à palmatória presente na escola de características tradicionalistas, induzindo, posteriormente, o pedagogo a “dar forma lúdica aos conteúdos”.

Essa importância do jogo, ou a valorização do lúdico para o processo de aprendizagem da criança tem a sua origem na percepção renascentista, visto que, a criança, nesse período, passa a ser dotada de valor positivo, “de uma natureza boa”, que busca expressar-se com espontaneidade, e para isso o jogo serve como um meio pelo qual ela expõe os seus valores, esta perspectiva, conforme Kishimoto (2003), se estenderá e irá fixar-se com o Romantismo.

Conforme Friedmann (1996, p.11)

“Os jogos e as brincadeiras, evidentemente, mudaram muito desde o começo do século até os dias de hoje nos diferentes países e contextos sociais. Mais o prazer de brincar não mudou. Ao observarmos detidamente a brincadeira infantil, duas características se destacam de imediato: o prazer que envolve o jogo se contrapõe a momentos de tensão, a uma séria penetração dos jogadores envolvidos. O jogo é prazeroso e sério ao mesmo tempo.

A partir do século XVIII com a revolução industrial, em que visava-se a produção de bens em escalas cada vez maiores, a atividade lúdica também sofreu modificações, tornando-se uma constante na vida das crianças, como também aumenta a sua relevância na escola, tornando-se “pedagógica”, pois os seus objetivos, nesse contexto, passam a ser educacionais.

Maluf (2004) relata que ao chegar no século XXI o lúdico passa a ser o principal “parceiro do professor”, porém muitos professores ainda resistem e optam pelas práticas tradicionais e retrogradadas de trabalhar na escola apenas com o material didático comum como por exemplo, o livro.

Sobre a importância do jogo Campagne (apud Kishimoto, 2003, p.28) retrata que:

“O jogo com sua função lúdica de propiciar diversão, prazer ao ser acolhido de forma voluntária e o jogo com sua função educativa, aquele que ensina, completando o saber, o conhecimento e a descoberta do mundo pela criança serve da mesma forma para estimular a criatividade da criança desde cedo.”

Na vida da criança, para além do entretenimento, o jogo ganha espaço através da focalização de suas propriedades formativas, consideradas sob perspectivas educacionais progressivistas, que valorizam a participação ativa do educando no seu processo de formação.

Com Kishimoto (1998) entende-se que “o jogo é o lúdico em ação”. Enquanto tal, tem a propriedade de liberar a espontaneidade dos jogadores, o que significa colocá-los em condição de lidar de maneira peculiar e, portanto, criativa, com as possibilidades definidas pelas regras, chegando-se eventualmente até a criação de outras regras e ordenações.

No caso da relação professor/aluno na contemporaneidade o problema enfrentado é a falta de capacitação, como também a falta de liberação da espontaneidade e, portanto, da capacidade criadora para que se atinja um “encontro vigoroso” do educando com o conhecimento.

Almeida (2003) cita que Piaget em diversas de suas obras, fatos e experiências lúdicas aplicadas em crianças, deixa transparecer claramente seu entusiasmo por esse novo processo, segundo revela, os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual. Por exemplo, os jogos pré-operatórios não servem somente para desenvolver o instinto natural, mas para representar simbolicamente o conjunto de realidades vividas pela criança.



Os trabalhos de Jean Piaget e Chateau contribuíram enormemente para a definição da educação lúdica. Conforme expõe Chateau (1978, p. 12) “Se com efeito a psicologia genética dá tamanha atenção ao jogo, é, sem dúvida, porque ele constitui em si mesmo uma atividade singularmente importante que se move entre a pura ficção e a realidade do trabalho”.

Para Chateau a escola deve se apoiar no jogo, tomar o comportamento lúdico como modelo para confirmar o comportamento escolar. Assim, é preciso compreender que o trabalho escolar deve priorizar as atividades que promovam a criatividade e o crescimento intelectual do aluno, podendo desta forma reencontrar caminhos novos para a prática pedagógica escolar, sendo a educação lúdica uma alternativa aprazível.

Huizinga (2000), denomina o ser humano como *homo ludens*, por ser capaz de dedicar-se à atividade lúdica, isto é ao jogo. Este autor faz um estudo profundo sobre a relação entre jogo e cultura, abordando a função social do jogo desde as sociedades mais primitivas até as civilizações consideradas mais complexas.

Para o autor é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolvem, portanto, inerente ao homem; e também que ele é um fator importante para a socialização, onde o mesmo afirma que o “objeto de nosso estudo é o jogo como forma específica de atividade, como ‘forma significante’, como função social”.

Mesmo as atividades que visam à satisfação imediata das necessidades vitais, como, por exemplo, a caça, tendem a assumir nas sociedades primitivas uma forma lúdica. A vida social reveste-se de formas suprabiológicas, que lhe conferem uma dignidade superior sob a forma de jogo, e é através deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo. Não queremos com isto dizer que o jogo se transforma em cultura, e sim que, em suas fases mais primitiva, a cultura possui um caráter lúdico que se processa de acordo com as formas e no ambiente do jogo. (ibdem, p.53)

Para tanto, além dos jogos que não são normalmente incorporadas à cultura de um povo, e própria cultura se forma e se desenvolve impulsionado pelo espírito lúdico. Entretanto, par dizermos que existe cultura é necessário à existência da sociedade humana,

agora o jogo não necessita da existência de uma sociedade, porque tal pertence a cada um de nós, é inerente, bem como a ludicidade.

De acordo com Freire (1996), brincadeira, brinquedo e jogo assemelham-se em suas definições, com uma pequena diferença, no jogo por ter presente neste, regras. Recorrendo-se a Piaget e a Paulo Freire, autores que mostram que há três tipos de estrutura que caracterizam o jogo: o exercício, o símbolo e a regra.

A atividade lúdica surge, primeiramente sob a forma de simples exercícios motores, dependendo para a sua realização apenas da maturação do aparelho motor. Sua finalidade é tão somente o próprio prazer do funcionamento. Daí a afirmação de Piaget (1964), que o jogo de exercício “sem outra finalidade que não o próprio prazer do funcionamento”. (p.144)

Ainda conforme o autor supracitado, esses exercícios motores consistem na repetição de gestos e movimentos simples, com um valor exploratório: nos primeiros meses de vida o bebê estica e recolhe os braços e as pernas, agita as mãos e os dedos, toca os objetos e os sacode, produzindo ruídos ou sons. Esses exercícios têm valor exploratório porque a criança realiza para explorar e exercitar os movimentos do próprio corpo, seu ritmo, ou então para ver o efeito que sua ação vai produzir. É o caso das atividades em que a criança manipula objetos, tocando, deslocando, superpondo, montando e desmontando. Movimentando-se a criança descobre os próprios gestos e os repete em busca de efeitos.

Muito embora os exercícios sensório-motores constituam a forma inicial do jogo na criança, conforme o autor, eles não são específicos dos dois primeiros anos ou da fase de condutas verbais. Eles reaparecem durante toda a infância e mesmo no adulto, “(...) sempre que um novo poder ou uma nova capacidade são adquiridos” (Piaget. 1964, p.140). Por exemplo, aos cinco ou seis anos, a criança realiza esse tipo de jogo ao pular com um pé só ou tentando saltar dois ou mais degraus da escada; aos 10 anos ou 12 anos tenta andar de bicicleta sem segurar no guidão. Para exemplificar este tipo de conduta lúdica no adulto,

pode-se citar o caso do indivíduo que acaba de adquirir, pela primeira vez, um aparelho de som ou um automóvel, e se diverte fazendo funcionar o aparelho ou passeando no cassô, “sem mais finalidade do que o prazer de exercer os seus novos poderes” (op.cit.). Assim sendo, essa forma de atividade lúdica, embora caracterize o nascimento do jogo na criança na fase pré-verbal (de 0 a dois anos), ultrapassa largamente os primeiros anos da infância, e evidencia que a manifestação lúdica mostra-se diferente à medida que acontece um amadurecimento surgindo a necessidade em transcender o que lhe proporciona prazer, ou seja, a ludicidade de cada pessoa.

Dentre as diversas funções cumpridas pelo jogo, o importante é ter o entendimento de que a criança enquanto brinca aprende incessantemente. Freire (1996, p.119) esclarece que

(...) o jogo infantil não constitui uma forma pura de assimilação, descomprometida com a realidade. Se o jogo fosse pura assimilação, não levaria em consideração as características dos objetos. Mas no jogo existe o trabalho, atividade que leva em conta o meio ambiente, com os objetos físicos e sociais.

Através do jogo a criança desenvolve sua personalidade, adapta-se ao mundo real, adquire habilidades muito importantes para se viver bem e com os outros, é utilizado como meio de auto-expressão da criança. Ele ajuda a criança a assimilar valores sociais, a alcançar a maturidade e conseguir a harmonia cultural com seu meio, ou seja, a aprendizagem social pode ser desenvolvida pelo jogo.

É pena que na escola fundamental e, às vezes, até na escola de educação infantil a maioria dos educadores não dão tanto valor para os esquemas lúdicos das crianças, deixando de lado a importância dos jogos lúdicos como ferramentas que podem auxiliar domínio dos conceitos científicos, da linguagem das convenções e os signos arbitrários, com seus poderes de generalidades e abstração.

A questão em pauta, o que poderia ser feito ao introduzir as atividades lúdicas no contexto escolar, pois a criança necessita que lhe sejam despertados o interesse e a

criatividade, pois só assim, ocorrerá uma mudança significativa no processo de ensino-aprendizagem, e na relação aluno-professor, aluno-aluno.

Segundo Rodrigues (1992, pág.17)

Há um longo processo para a criança chegar ao domínio de habilidades (...) e para isso, as experiências com os movimentos fundamentais como correr, saltar, arremessar, chutar, quicar, etc..., são de grande importância e vão servir de base para a aquisição de habilidades. Enquanto a criança brinca, constrói significados; objetivando e assimilando papéis sociais e o entendimento das relações afetivas, o que favorece à compreensão do mundo e das ações humanas com as quais convive na cotidianidade.

É sabido que os jogos e as brincadeiras fazem parte da vida criança, por isso esse assunto vem chamando a atenção cada vez mais de estudiosos e profissionais da área de ensino. Isso deve ser percebido por estes perceberem que através dos jogos e brincadeiras as crianças participam mais das atividades e o rendimento escolar tende a ser o melhor possível, pois, como atesta Padula (2001, p. 27) “Existe unanimidade quanto à importância dos brinquedos e das brincadeiras para a educação Pré-Escolar.”.

No contexto da educação o jogo está relacionado à presença de duas funções: a função lúdica e a função educativa. Ambas funções se unem favorecendo o processo de desenvolvimento da aprendizagem. Kishimoto (1998, p.23) diz que

O jogo continua presente nas propostas de educação infantil como o advento do freudismo, como mecanismo de defesa de impulsos não satisfeitos. Neofreudianos, especialmente Erikson, Winnicott e outros, enfocam a importância do jogo para o desenvolvimento emocional da criança, como elemento importante frente às pressões oriundas do meio sócio-cultural.

Percebe-se que as atividades que envolvem jogos e brincadeiras se encaixam no campo das relações humanas e servem para integrar a criança no meio social desenvolvendo o conhecimento mútuo e a participação grupal na convivência com colegas da mesma idade, onde ocorre a evolução da linguagem verbal ou não verbal, descobrindo habilidades e sistemas de valores, dando evasão ao excesso de energia e aumentando a capacidade mental.

Rodrigues (1992, p.56) diz que “As atividades lúdicas devem possibilitar à criança a experiência de formas de comportamento social, ela deve sentir-se bem em companhia de outras crianças, aprendendo a integrar-se com elas e a expressar seus desejos sem, contudo, subestimá-las.”.

Durante as brincadeiras as crianças trocam opiniões e aprendem a ter paciência de esperar que outro colega expresse suas idéias e opiniões, o respeito e a tolerância fazem parte do processo de amadurecimento, no qual interferem vários fatores; as crises e conflitos inerentes a esse processo. As atividades estimulam o desenvolvimento do raciocínio, compreendendo que existem formas diferentes de pensar e de agir e que para alcançar este objetivo precisamos desistir de tentar ensinar às crianças a resolverem problemas, segundo uma regra, como se fosse uma convenção.

Nesse contexto, o professor deve assumir o papel de orientador, contudo, não deve esquecer-se que tais atividades devem estar associadas ou acopladas a propostas de atividades lúdicas que viabilizem à criança a chance de aprender brincando.

Como diz Padula (2001, p. 30)

As crianças têm um enorme apreço ao professor que consegue inserir-se nos seus jogos e brincadeiras”, portanto, deve-se “Correlacionar, sempre que possível, essa atividade lúdica com os temas centrais dos projetos que estão sendo executados, contribui para que a criança atribua sentido e significado às suas aprendizagens e experiências.

Por isso Rodrigues aponta que o professor deve criar um ambiente apropriado para a aprendizagem, para que a criança encontre desejo em aprender a habilidade que está sendo ensinada, para que com isso ela possa se expressar livremente, pois o bloqueio afetivo provoca um bloqueio físico que inibe toda expressão natural. Assim, cabe ao professor estabelecer uma orientação da atividade, devendo criar situações adequadas para estimular a criança a resolver problemas mediante estímulos apropriados que devem estar ao alcance de sua maturidade.

Padula (2001, p. 28) enfoca que os jogos “são processos lúdicos, pelos quais a criança assimila o real.”. E através do jogo a criança percebe o significado dos objetos e situações e usa o símbolo para representá-los e dar asas à sua imaginação. Convém dizer que ao professor deve assumir o seu papel de mediador, como também de observador, organizador e integrante das atividades lúdicas.

É através das atividades lúdicas que as crianças podem desenvolver mais facilmente além das suas capacidades cognitivas, as capacidades socio-afetivas, como revela Kishimoto (1998, p.44).

A criança entra no sistema social e, ao interagir e negociar com outros, estabelece compreensões que se tornam conhecimento social que constrói continuamente (...) interagindo com pares e parceiros de brincadeiras, participando em grupos organizados de brinquedos e freqüentando escolas maternas, crianças produzem conjuntamente e cultura de pares. Tais experiências permitem a gradual transformação do conhecimento infantil e de suas habilidades.

A escola é uma grande responsável pela formação e socialização da criança. O lúdico no ambiente escolar faz parte de uma estratégia para desenvolver o aluno, pois os jogos têm o poder de transformar uma simples sala de aula num espaço social em o indivíduo é preparado para lidar com as mais complexas situações na sua comunidade.

Por isso Nicolau (1990, p.24) atesta para a função da escola como ambiente formulador de opiniões e modelador de posturas, e é por isso que ela deve partir “(...) das necessidades e dos interesses da criança, estimulando sua atividade e o desenvolvimento de sua criatividade, na conquista de sua autonomia”. E tais valores devem ser buscados desde os primeiros anos de vida, quando a criança está completamente aberta para si mesma, para os outros e para o mundo que o cerca. Pois, conforme Nicolau (idem, p. 24) “(...) é nesse período que ela é mais sensível a qualquer influência dos fatores externos e sua personalidade adquire marcas indeléveis que a caracterizarão na vida futura”.

Sobre a relevância dos jogos no cotidiano da criança Benjamin (1984) diz que

(...) é o jogo, e nada mais, que dá a luz todo hábito, comer, dormir, vestir-se, lavar-se devem ser inculcados no pequeno irrequieto através de brinquedos (...). Todo hábito entra na vida como brincadeira e mesmo em suas formas mais enrijecidas sobrevive um restinho de jogo até o final.

Nota-se que existe a necessidade tanto do educador quanto da escola para adequar às atividades de aula os jogos por causa da sua importância devido a amplitude das interações que os jogos e brincadeiras podem proporcionar.

No jogo, a criança pode experimentar tanto as convenções estipuladas pela sociedade como as variações dessas convenções. Assim, durante o jogo, a criança pode escolher entre aceitar ou discordar de certas convenções, promovendo seu desenvolvimento social. O jogo oferece, muitas vezes, a possibilidade de aprender sobre solução de conflitos, negociação, lealdade, estratégias, tanto da cooperação como de competição social. Os padrões sociais praticados durante o jogo são padrões de interações sociais que as crianças irão usar mais tarde nos seus encontros com o mundo. (FRIEDMANN. 1996, p. 65)

Se a brincadeira for direcionada para a educação, os professores devem determinar suas condições, dimensionando-as e modificando-as. Portanto, embora não possam determinar algumas das influências sobre o brincar, eles controlam outras. Para assegurar que a brincadeira em uma sala de aula tenha conseqüências educacionais positivas, os professores devem oferecer a preparação, um planejamento cuidadoso e orientação. Os professores orientam a brincadeira educativa das crianças quando a planejam, iniciam e direcionam durante a atividade.

As atividades lúdicas estão presentes para o bom desenvolvimento em todas as faixas etárias pois, este amplia a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e intelectual, colabora para uma boa saúde mental, facilitando o processo de socialização e expressão.

A utilização do jogo possibilita ao profissional se informar sobre o que a criança já sabe e sobre a maneira como ela organiza e integra seus esquemas na construção na construção de seu conhecimento, ou seja, qual o modelo de aprendizagem e sua relação com o aprender. Daí a necessidade de proporcionar situações lúdicas, não deixando de aceitar o erro

como instrumento de aprendizagem dentro do contexto escolar, a compreensão da crianças e a exteriorização das suas habilidades.

Winnicott (1971), afirma que a brincadeira é universal e que é própria da saúde: a brincadeira conduz aos relacionamentos grupais, o brincar pode ser uma forma de comunicação em que a criança expõe as suas aptidões.

No trabalho do profissional de ensino o exercício, o jogo simbólico, o de regras e o de construção convivem e interatuam, sendo muitas vezes difícil discriminá-los, pois alternam.

O jogo é divertimento muito importante para a aquisição do conhecimento do sujeito, pois podemos afirmar que o mesmo possibilita desenvolver a capacidade de agir e pensar possibilitando assim a sua capacidade de aprendizagem com senso de competição, cooperação, e nos faz entender que podemos trabalhar conteúdos com a utilização do mesmo, pois quem joga pode desenvolver sua aprendizagem, seu senso crítico, lhe dando subsídios para analisar e questionar problemas no seu dia-a-dia.

## **CONSIDERAÇÕES**

Refletir sobre a importância da utilização dos jogos no processo de aprendizagem permite ao educador pensar se as suas práticas pedagógicas condizem com as atuais necessidades do aluno, o que implica na busca por uma postura diferente diante das inúmeras possibilidades de tornar a escola um ambiente lúdico.

Sabe-se que, na maioria das vezes, o professor acostumado a lecionar sempre da mesma maneira esquece que o aluno necessita ser estimulado, e que ele não vai à escola apenas para ser um mero espectador do que lhe é passado. Assim, compreende-se que, cabe



ao educador tomar uma atitude diferente e levar para o ambiente escolar, novas técnicas de ensino, dinamizando mais a aprendizagem e fazendo das aulas um momento prazeroso em que o aluno sintase bem e estimulado a buscar soluções para os problemas e os desafios propostos pelo professor.

A educação deve acontecer da maneira mais proveitosa possível, e para que assim aconteça, o espaço escolar tem que ser transformado, podendo o educador levar para as suas aulas atividades lúdicas, proporcionando desde a pré-escola que o aluno participe dos jogos propostos.

É preciso que os professores coloquem-se como participantes ativos, procurando acompanhar todo o processo que envolve as atividades lúdicas, mediando os conhecimentos através dos jogos, afim de que estes possam ser reelaborados de forma rica e prazerosa. Se os estímulos estiverem adequados ao estágio de desenvolvimento em que a criança se encontra, as experiências vividas constituir-se-ão em aprendizagens ricas e duradouras.

No contexto escolar, propor jogos como aprendizagem é sinônimo de modernidade e compromisso com o processo que envolve a educação, pois evidencia-se que as atividades lúdicas como instrumento pedagógico favorecerão à formação da criança, fazendo-a aproximar do seu papel social preparando-o para a vida adulta.

Portanto, cabe aos educadores dos novos tempos diversificar as suas práticas e metodologias pedagógicas, participando de oficinas de reciclagem para que ele adquira novos conhecimentos sobre as tendências das formas de se trabalhar com o jogo em sala de aula, e que procure empregar o que aprendeu, fazendo assim os resultados serão mais eficientes e satisfatórios, como também os alunos sentirão que a sua escola é um lugar que os fazem descobrir coisas novas, e que é nesse ambiente que eles aprendem a lidar com situações diferentes e a se relacionar com seus colegas, adquirindo com isso a sua independência como ser pensante e ativo na sociedade.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1998.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. Summus. São Paulo, 1984.

BRUNELLE, Lucien; LEIF, Joseph. **O jogo pelo jogo: A atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes**. Tradução de Júlio César Castañon Guimarães. Editora Zahar. Rio de Janeiro, 1976.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. Trad. Guido de Almeida. São Paulo: Summus, 1987.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender**. O resgate do jogo. Moderna São Paulo, 1996.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Pioneira. São Paulo, 1998.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brincadeiras e a educação**. 5 ed. Editora Cortez. São Paulo, 2003.

MACEDO, Lino de. **Aprender com jogos e situações-problemas**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2006.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincadeiras para Sala de Aula**. Editora Vozes. Petrópolis. Rio de Janeiro, 2004.

NICOLAU, Marieta Lúcia Machado. **Textos básicos de educação pré-escolar**. Editora Ática. 1990.

PADULA, Marly Salomão. **Pré-escola: despertar para a vida**. 3 ed. Alínea. São Paulo, 2001.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo, sonho imagem e representação**. Traduzido por Editions Delachaux et Niestlé. 3 ed. Editora Guanabara. Rio de Janeiro, 1964.

RODRIGUES, Maria. **O desenvolvimento do pré-escolar em jogo**. Ícone. São Paulo, 1992.