

## O JOGO NO CONTEXTO ESCOLAR

Namara Santos Nonato de Sousa\*

**RESUMO:** *A finalidade deste trabalho é demonstrar que o jogo é de grande valor na construção do conhecimento, por permitir que a criança explore seu mundo interior e descubra os elementos externos em si, exercite a socialização e adquira qualidades fundamentais para o seu desenvolvimento físico e mental. Pretende ressaltar a importância do lúdico na formação do educando sob o pressuposto de que a educação integra o conjunto de relações que constitui a formação humana, apresentando tipologia do jogo através de uma estrutura lógica que conclui sobre a importância dos jogos no contexto escolar.*

Palavras-chave: Jogo; Contexto escolar; Ludicidade.

### INTRODUÇÃO

Em um passeio ao Parque da Cidade em Salvador, encontrei crianças de diferentes idades compartilhando jogos. Parei atentamente para observar e refletir:

Usando o próprio corpo, a menina tenta representar através de gestos, utilizando o jogo de representações popularmente conhecido como mímica. Adiante, dois adolescentes jogam damas numa mesa; a mãe, sentada ao lado, acompanha atenciosamente, de vez em quando, faz observações, ensinando detalhes sobre o jogo. Adiante, algumas crianças graciosamente brincam de beijo, abraço ou aperto de mão.

Esta imagem nos parece familiar. Porém, há uma pergunta que quero compartilhar com vocês, professores, se os jogos têm força para atravessar gerações e espaço, por que não conseguem atravessar os muros da escola?

Pergunto isso porque, mesmo na escola, nem sempre se reconhece a importância do jogo como função educacional e sócio-cultural. “Ainda hoje, os sistemas pré-escolares discutem se o jogo infantil é um ato de expressão livre, um fim em si mesmo ou um recurso pedagógico”. (KISHIMOTO,2002,p.33). Por que não transformá-los em objetivos ou recursos escolares em favor do desenvolvimento e da aprendizagem de nossos alunos?

Não podemos negligenciar a importância dos jogos como instrumentos de desenvolvimento de crianças e jovens. Paradoxalmente, em nossa cultura, a palavra “jogo” habitualmente é confundida com “passatempo”, a idéia do “jogo” na educação não pode ser erroneamente interpretada com o sentido popular atribuído a essa palavra.

Em meio a estes aspectos, surgem indagações a respeito das características dos jogos. Pode-se construir conhecimento a partir dos jogos? Como incluir os jogos nas atividades pedagógicas? Qual a relação dos jogos com as áreas desenvolvidas? São questionamentos que permeiam o educador quanto à inclusão dos jogos na sala de aula. É imprescindível, portanto, fazer o levantamento dos conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira.

### PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

Kishimoto diz que brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica, é o lúdico em ação. O brinquedo, diferindo do jogo, supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, à ausência de

---

\* Pedagoga pela UCSal; Especialista em Gestão de Unidades Escolares pela UNEB; [namarasantos@ibest.com.br](mailto:namarasantos@ibest.com.br).

um sistema de regras que organizam sua utilização. Como objeto, é sempre suporte da brincadeira. Tem uma dimensão material, cultural e técnica.

O jogo inclui sempre uma intenção lúdica do jogador e caracteriza-se pela não-literalidade (quando as situações de brincadeira caracterizam-se por um quadro no qual a realidade interna predomina sobre a externa, por exemplo, o urso de pelúcia servir como filhinho), efeito positivo (prazer ou alegria), flexibilidade (caracteriza-se pela disposição de ensaiar novas combinações de idéias e de comportamento, a busca de alternativas de ação da criança), prioridade do processo (ressalta a importância na atividade em si e não em seus resultados), livre escolha (adesão espontânea e livre) por fim o controle interno (os próprios jogadores determinam o desenvolvimento dos acontecimentos).

O jogo tornou-se objeto de estudo sob diversos prismas; vários foram os estudiosos que buscaram estabelecer, nos últimos 150 anos, uma tipologia do jogo. Para Johan Huizinga, 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 uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZINGA, 2000,p.33).

Segundo Piaget (1945/1978), durante o processo de desenvolvimento da criança, são constituídas quatro estruturas de jogos: exercício, simbólico, regras e de construção. O jogo de exercício é construído nos dois primeiros anos, mas também se manifesta na fase adulta. A finalidade dos jogos de exercício é o próprio prazer do funcionamento.

No jogo simbólico, que se instala a partir de um ou dois anos de idade, acontece o início da representação, ou seja, da possibilidade de substituir o real, pelo que a criança descobre ou inventa. O que significa que, a partir dessa fase, a criança pode se remeter a pessoas, situações e objetos por meio de símbolos, imagens, gestos, palavras e jogos de simulação. No jogo de regra, a criança tem seu espaço para adaptar-se a um ambiente social regrado, que é imposto e muitas vezes não compreensível. Por meio dele, a criança pode construir, inventar regras para suas brincadeiras e, com isso, descobrir e conhecer o outro. O jogo de construção é uma estrutura que tem por característica possibilitar a reconstrução do real, seja um objeto, uma cena visível, um acontecimento ou dramatização qualquer.

Caillois (1957) classifica os jogos como jogos de azar (envolve a ocasionalidade), competitivos (desafios pessoais ou em relação aos outros), vertigem (impõe ainda que brevemente estados de pânico à consciência), simulação (quando os objetos e as situações de jogos aparentam condição fora da realidade).

Erikson (1976) estabelece significativa diferença entre jogos de auto-esfera (jogo consigo mesmo no domínio do corpo e suas reações), microsfera (jogos solitários envolvendo objetos), macroesfera (jogos que envolvem relações interpessoais).

Maudry e Nekula classificam os jogos segundo o tipo de interação que oportunizam. Nos jogos solitários (é construído nos primeiros anos de vida); os jogos paralelos surgem entre o segundo e o terceiro anos de vida, caracterizam-se pelo fato de as crianças brincarem “lado a lado”; os jogos de cooperação (quando se organizam e se atribuem papéis); grupais supõe objetivos comuns e não implicam somente uso coletivo e troca de brinquedos, inclui troca de fantasias.

Os jogos estimulam a aprendizagem e crescimento; a criança pode aprender sobre cooperação, estratégias, conflitos, lealdade, desenvolve o poder de concentração, além de promover as relações interpessoais. No jogo as crianças são capazes de vivenciar de forma autônoma e livre o relacionamento social.

O poder do jogo, de criar situações imaginárias, permite á criança ir além do real, o que colabora para o seu desenvolvimento. No jogo, a criança não é mais

do que é na realidade, permitindo-lhe o aproveitamento de todo o seu potencial. Nele a criança toma iniciativa, planeja, executa, avalia, enfim, ela aprende a tomar decisões, a introjetar o seu contexto social na temática do faz de conta. Ela aprende e se desenvolve. O poder simbólico do jogo do faz-de-conta abre um espaço para a apreensão de significados de seu contexto e oferece alternativas para novas conquistas no seu mundo “imaginário” (KISHIMOTO, 1993, p.50)

## O PAPEL DO DOCENTE

Perceber o jogo numa dimensão educativa é uma das características do professor que visa estimular certos tipos de aprendizagem específicas e o desenvolvimento seja cognitivo, social, afetivo, lingüístico, moral ou físico motor através de estímulos ou desafios. “Identifica situações potencialmente lúdicas, fomentando-as, de modo a fazer a criança avançar do ponto em que está na sua aprendizagem e no seu desenvolvimento”. (MOYLES, 2002, p.22). Nesta perspectiva, a ação intencional da criança para o brincar deve ser respeitada. É imprescindível que o educador insira o jogo em um projeto educativo, tendo objetivos claros, ressaltando a importância para a aprendizagem e desenvolvimento do educando, distanciando-se assim de práticas espontaneístas. “As aquisições relativas a novos conhecimentos e conteúdos escolares não estão nos jogos em si, mas dependem das intervenções realizadas pelo profissional que conduz e coordena as atividades”. (MACEDO, 2000, p.46)

## ÁREAS DESENVOLVIDAS

No início deste artigo, descrevi algumas crianças jogando mímica, damas e beijo, abraço ou aperto de mão. Vamos vislumbrar a sua função educacional.

### **Mímica**

Número de participantes: Dois ou mais jogadores.

Regra tradicional: Uma pessoa tenta representar, através de gestos, uma ação, o nome de um filme, uma personagem etc. Para isso, pode-se dividir o grupo de pessoas em times, ganhando aqueles que acertarem mais mímicas, ou pode-se escolher uma pessoa por vez para representar para o resto do grupo. Aquele que acertar será o próximo a representar. Observações: Dependendo da faixa etária, pode-se permitir alguns sons ou a combinação de alguns códigos. Por exemplo: mão fechada significa um artigo.

Áreas desenvolvidas:

Área físico-motora - implica desempenho gestual e corporal: são os gestos e as diferentes partes do corpo que vão “expressar” a mensagem.

Área de linguagem - estimula, de forma muito rica, a utilização de palavras, sinônimos e amplia o vocabulário.

Área cognitiva - revela o nível de conhecimento das crianças e pode ser utilizado nas mais diversas áreas com o fim de fixar conceitos, informações e conteúdos específicos.

A criança trabalha no nível do pensamento abstrato.

Área matemática - muitas vezes as crianças dividem uma palavra em duas, para depois voltar a juntá-las.

Área afetiva - testa a paciência daquele que representa e há uma certa ansiedade naqueles que tentam interpretar.

Área social - estimula a cooperação entre as crianças – Quando se joga em equipes, há também competição. É um jogo interessante para a integração de crianças novas ou uma oportunidade para as mais introvertidas se soltarem.

### **Dama**

Os jogos de damas requerem da criança a construção de relações espaciais topológicas, euclidianas e projetivas (PIAGET e INHELDER, 1948/1993). Ao mesmo tempo, requerem a construção de relações lógicas, ou seja, articular as jogadas entre si, evitar contradições, definir boas ou más jogadas em função do sistema do jogo, fazer antecipações, articular a jogada atual com as anteriores e as futuras, jogar coerentemente, construir estratégias, etc. Simultaneamente, o jogo de damas também implica relações matemáticas, de tipo aritmético, na medida em que faz junções, separações, bijeções, associações, ou tipo algébrico, pelas relações abstratas, que se estruturam pouco a pouco no contexto.

### **Beijo, abraço, aperto de mão (Gosta desse)**

Número de participantes: Indeterminado.

Regra tradicional: Separam-se duas crianças, uma de olhos vendados; o resto do grupo fica a certa distância, uma criança ao lado da outra. A criança que está na frente vai apontando para as crianças da fila e diz para aquela que tem olhos vendados: “gosta desse?”... até que ela diga sim. Então pergunta: “o que quer? Beijo, abraço ou aperto de mão?”; depois de receber o que pediu, o escolhido passa à posição de interrogado.

Áreas desenvolvidas;

Área afetiva - há uma certa tensão das crianças na hora da escolha. Há também um certo nervosismo e constrangimento pela manifestação física de beijar, abraçar ou apertar a mão.

Área físico-motora - há reconhecimento através do tato.

Área cognitiva - a criança constrói mentalmente, baseada na exploração do tato. Raciocínio espacial.

Área social - estimula a integração entre as crianças e um maior conhecimento. Na troca de papéis, as crianças conseguem se colocar no lugar do outro.

Área de linguagem - a palavra está associada à ação física.

Senso moral - começa a ser estimulado pela significação que esse contexto físico-amoroso tem para a criança.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Em síntese, podemos então dimensionar a importância que deveria ser atribuída aos jogos, pois envolvem o professor que é convidado a assumir o papel de mediador permitindo respostas divergentes, tentativas, tolerando os erros, promovendo sua análise, não se limita apenas a avaliar o “produto final”, o professor busca intervenções atraente, prazerosa e eficiente para a relação ensino-aprendizagem.

Assim o papel do professor é promover a interação dos alunos/ objeto de conhecimento. O que quer que o professor faça nas atividade ensino – montagem do ambiente, atividade pedagógicas, intervenções mediadoras, questionamentos, e conversações dialógicas-, se não resultar na interação do aluno com o objeto de aprendizagem e vice-versa, nada absolutamente acontecerá de ação construtiva.(MATUI,1995,p.186).

Vê-se, a partir da contribuição dos teóricos, que os jogos envolvem através de seus objetivos a estimulação das relações afetivas, cognitivas, sociais, verbais e psicomotoras estabelecendo a inter-relação significativa da noção de jogo com o contexto educacional.

## REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **A teoria das inteligências libertadoras**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- FRIEDMAN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender**. São Paulo, SP: Moderna, 1998.
- KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo, SP: Cortez, 1994.
- KISHIMOTO, T. M. (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis – O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.
- KOCH, Dorvalino. **Jogos infantis e educação**. São Paulo, SP: Faculdade de Educação / USP, 1975.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo, SP: Perspectivas, 2000.
- MOYLES, J. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo da criança**. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 1978.
- SANTOS, Namara. Projeto didático: A arca de Noé. **Construir Notícia**, Recife, v.4, n.21, p.42-45, mar./ abr.2005.