A LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS

LUZIA ANA RODRIGUES DALL EVEDOVE

RESUMO

Este artigo visa a analisar a importância do lúdico, como ferramenta pedagógica através das suas habilidades embutidas, erro e acerto, resolução de situações problemas etc., o jogo traz muitas coisas funções que são decisivas no aprendizado das crianças pois despertam interesse, e outras características que serão fundamentais e auxiliem todo o processo de ensino processo.

Palavras Chave: lúdico. Aprendizagem. Educação.

ABSTRACT

This article aims to anualize the importante of Playfulness, as a pedagógica tool through its built-in skills, error and success, problem solving etc., the game brings many functions that are decisive in children's learning because they arouse interest, and other characteristics that will be fundamental and assist the entire teaching process.

Keywords: Playful. Learning. Education.

INTRODUÇÃO

A brincadeira é vista como algo lúdico onde além de ser algo prazeroso, dá principalmente a criança uma dimensão autônoma que vá impactar diretamente em seu desenvolvimento quer no brincar individual ou no brincar coletivo, pois, muitas vezes o que determina essa interação é a m mediação ou com outra pessoa ou com algum objeto específico.

É no brincar que a criança mostra que está interessada em algo. O adulto, observando o brincar da criança, percebe qual é o interesse dela e, a partir daí ele cria o ambiente para a educação.

Ou seja, observar o brincar e gradativamente criar ambientes de exploração para que a criança aprenda. Então é pelo brincar que vamos olhar o que a criança pode aprender. É nesse sentido que dizemos que na Educação Infantil o educador tem que estar sempre observando o brincar da criança.

A brincadeira é universal, facilita o crescimento, as relações sociais, amplia a comunicação consigo e com os outros, dando oportunidade à criança de expressar os seus sentimentos e emoções. Brincar deriva do latim vinculam, que significa laço, união e criação de vínculos. É significativa a influência das brincadeiras no desenvolvimento de uma criança, principalmente quando ela interage e se envolve numa situação imaginária, apresentando novos comportamentos, livres de restrições impostas pelo ambiente. (Giebenhain,1982)

Neste sentido, é necessário atentar para a seriedade do brincar, buscando prazer sem culpas, medos e ansiedades, respeitando as ações espontâneas das crianças, sua maneira de ser e de pensar, para poder, também, colaborar significativamente na construção das identidades destas.

O brincar é comunicação, exploração, ação e meio de aprender a viver. Em cada brincadeira, a criança encontra o sujeito de sua história, amplia o conhecimento de sua realidade, ressignificando o mundo ao seu redor. As crianças, muitas vezes, deparam-se com dilemas morais em relação aos seus desejos, respostas, escolhas, e às ordens e normas propostas pelo mundo adulto.

Mundo este que não vê o brincar como algo livre e de motivação intrínseca, que carrega o medo de errar e que não traz expectativas, impossibilitando a espontaneidade e o prazer sem culpas.

Assim, o ato de brincar é um ato de criação, quando permite que as crianças encontrem maneiras novas de lidar com determinados dilemas, novas experiências, confirmando ou negando as conexões que fazem com o seu mundo através de encenações e de experiências vividas. (Giebenhain,1982)

Assim sendo, fica evidenciada a importância das brincadeiras infantis, pois a multiplicidade de ações que ela proporciona leva a criança a se encontrar e se desenvolver, buscando estratégias para organizar seus conflitos e sua participação no mundo

1. Pedagogia da brincadeira

A pedagogia da brincadeira, nada mais é do que a aplicação de uma filosofia de vida que permite que o indivíduo aprenda de qualquer maneira possível, no seu próprio ritmo. Requer daqueles que colocam em prática um grande conhecimento do aprendizado que desejam fazer faça e defina bem seus objetivos.

O jogo pode permitir ao professor observar o jogador e sua abordagem e trazê-lo sistematicamente suporta, patches ou ajuda. Além disso, rastreia o aluno e não o antecipar em seu aprendizado, respeitando sua fase de latência entre aprender e aprender.

Também deve ser entendido que é um dos meios na mala do professor e que

não regulará nem tudo. Aprender suas tabuadas será sempre tedioso, não importa quão recitar os pés no teto e a cabeça em almofadas, o esforço permanece o mesmo e a única maneira aprendê-los é memorizá-los. A pedagogia do jogo, como qualquer outra forma de pedagogia, tem seus pontos fortes e seus limites. (Diaz,1993)

É adequado para alguns e pode desagradar outros. Pode ajudar a entender melhor certas Noções, certos conceitos como outras pedagogias podem fazê-lo. Ele deve, no entanto, dois eixos sólidos: Um professor dedicado à sua filosofia e que entende muito bem dos problemas dessa maneira de abordar a aprendizagem; a pedagogia da brincadeira procede por desvio, pelo indireto, ou seja, que o aprendiz tem pouca ou nenhuma consciência do objetivo. Portanto, um interrogatório é essencial para estruturar deste aprendizado.

Assim, ao longo de seu "jogo", ele terá direito a todas as descobertas que o professor tenha posto em prática e muitos outros que até este último pode não ter não percebido, pois o histórico do aluno não é tão mensurável. O aluno vive em vários ambientes e cada um deles traz a ele conhecimento que não medimos que não é necessário na escola.

A pedagogia do brincar é outra forma de aplicação da pedagogia com grande "P". Ela tem as mesmas intenções de pedagogia, apenas sua abordagem e seus métodos diferem para alcançar e ajudar alguns alunos mais frágeis ou mais resistentes pedagogias convencionais. (Diaz,1993)

Antes de falarmos de "brincadeira" no ensino e na aprendizagem, antes de tudo porque é um termo polissêmico que convida à metáfora. Estamos falando de um jogo ou algo que se parece com um jogo de um certo ponto de vista e que podemos metaforicamente chamar de jogo.

Se nos limitarmos a um jogo entendido como tal, permanece o fato de que o termo se refere a uma ampla variedade de atividades. O que um bebê com chocalho tem em comum com um adolescente jogando um videogame? Nos dois casos, falamos de brincadeira; em ambos os casos, pode estar ligada à aprendizagem, sejam habilidades motoras para crianças pequenas ou formas mais complexas de aprendizagem para brincadeiras on-line.

Consideramos que uma palavra (e em particular a palavra "jogo", tomada como exemplo) se refere a semelhanças, a semelhança familiar e não a algo que seria necessariamente comum. Essa diversidade deve, portanto, ser descrita para encontrar elementos que sejam responsáveis pelo uso do mesmo termo. Isso se refere, para entender por que chamamos esse jogo de jogo e por que hesitamos em usar o mesmo termo para outra coisa.

Essa sede de generalidade é o resultado de muitas tendências ligadas a confusões filosóficas particulares. Existe a tendência de buscar algo comum a todas as entidades que geralmente subsumimos sob um termo geral. (Salazar,1995)

Tendemos a pensar que, por exemplo, deve haver algo comum a todos os jogos, e que essa propriedade comum justifica a aplicação do termo geral "jogo" a todos os jogos; quando, de fato, os jogos formam uma família cujos membros se assemelham à família.

Alguns deles têm a mesma raiz, outros as mesmas sobrancelhas e outros ainda a mesma marcha; e essas semelhanças se sobrepõem. A idéia de que um conceito geral é uma propriedade comum a esses casos particulares está ligada a outras idéias primitivas e simples demais sobre a estrutura da linguagem. É comparável à idéia de que propriedades são ingredientes de coisas que possuem essas propriedades.

Portanto, é uma questão de rastrear semelhanças significativas: quais são as semelhanças entre os jogos (não necessariamente todos, mas o que é mais fácil e inequivocamente chamado de jogo), que aspectos compartilhados podemos destacar falar sobre jogos de maneira reflexiva é, portanto, organizar semelhanças na forma de critérios, identificar o catálogo de critérios que estão na base do uso do termo e encontrar as regras para o uso da palavra. A implantação dos critérios significa, ao mesmo tempo, projetar sua variabilidade e, portanto, a variabilidade da aplicação do termo, dependendo do objeto, mas também do contexto. (Salazar,1995)

De fato, como qualquer ficção ou realidade, o jogo existe apenas enquanto nós o aderimos - continuamos a fazê-lo através de suas ações. Ao contrário do mundo comum, o jogo desaparece quando ninguém continua a agir para mantê-lo. É, portanto, baseado na decisão dos jogadores.

De fato, o jogo supõe uma sucessão de decisões de acordo com mecanismos que constituem cada jogo em sua singularidade. Não se trata apenas da decisão de entrar no jogo, mas, sobretudo, daqueles que permitem que ele seja mantido em uma vida que entra em colapso sem o fluxo contínuo de decisões. Se ninguém decide, não há mais xadrez, tênis, mas também jogo simbólico.

Sem dúvida, demos muita importância à entrada no jogo às custas da participação real no jogo, que envolve decidir ou negociar a decisão coletiva, se necessário. É isso que produz um jogador, de fato um tomador de decisão, removendo esse critério de qualquer abordagem metafísica que inevitavelmente se encontra na noção de liberdade muitas vezes brandida. Somos livres

para jogar ou não provavelmente é difícil dizer, pois todo analista pode encontrar determinações sob suposta liberdade. Por outro lado, a decisão é uma noção mais facilmente operacional, especialmente se considerarmos sua dimensão subjetiva, o sentimento (até ilusório) de decidir produzir o jogador e, portanto, o jogo.

O terceiro critério é uma consequência (como os dois critérios seguir), é a presença de regras ou, para usar um termo mais geral, mecanismos de tomada de decisão. Também podemos destacar a presença de incerteza (que distinguirá o jogo de um ritual ou uma peça) e a frivolidade entendida como minimização das consequências.

A presença desses critérios possibilita falar de uma forma lúdica ou da estrutura de experiência (específica do jogo, que é investida de maneira privilegiada no contexto de lazer e entretenimento, mas pode investir em outros campos que levar a tensões ou mesmo contradições como a expressão de um jogo sério. (Lacayo,1992)

Isso leva a rápida e sistematicamente transmitir uma dimensão educacional ao jogo, mesmo que isso signifique modificar o jogo para torná-lo assim. É necessário desconstruir essa associação para pensar nas relações que podem existir entre brincar e aprender e recusar uma obviedade, uma necessidade da relação para tentar entender como uma prática que não tem objetivo educacional pode ter efeitos educacionais. Na verdade, isso se refere ao que a literatura internacional considerou parte da aprendizagem informal, ou seja, especialmente no trabalho, o que geralmente é chamado de "aprendizagem no trabalho" », A existência de situações sem objetivos educacionais, mas com as quais podemos mensurar os efeitos educacionais, sendo a educação um subproduto da situação.

O jogo, portanto, refere-se primeiro a uma situação informal de aprendizado quando se trata do mundo do lazer, seu uso mais comum, além da transferência para um novo cenário. (Salazar,1995)

A aprendizagem informal é para nós uma conveniência da linguagem que apresenta um problema, porque não é estritamente a aprendizagem informal, ou seja, desprovida de qualquer forma educacional, mas a situação em que aprendizado é alcançado. Uma situação de aprendizagem informal é uma situação que não é objeto de um investimento educacional materializado por dispositivos. (Newman,1983)

Isso significa, entre outras coisas, a ausência de educação e, de maneira mais geral, uma estrutura de aprendizado. Trata-se, portanto, de uma questão de aprendizagem que não está vinculada a um faz-aprender, a um investimento didático ou pedagógico. Podemos distinguir a aprendizagem tácita (ou socialização) onde não há intenção nem consciência da aprendizagem, aprendizagem fortuita sem intenção, mas com consciência da aprendizagem ou após a aprendizagem, e auto treinamento que envolve consciência e intenção.

Assim, podemos aprender jogando sem a consciência de aprender. Refere-se, entre outras coisas, à dimensão socializadora do jogo, que permite aprender a desenvolver relacionamentos com os outros, negociar, etc., mas isso não se limita às dimensões estritamente socializantes. Podemos considerar que aprender a primeira língua faz parte dessa dimensão, bem como aprender por imersão de uma segunda língua.

Também aprendemos por acaso: não é o objetivo, mas o jogo ou seu conteúdo que leva à aprendizagem de que estamos cientes. Esse pode ser o caso de certos aspectos da língua materna ou de uma segunda língua. Confrontados com um falante (durante um jogo, mas muitas outras situações podem ter o mesmo efeito), aprendemos novos termos, maneiras de nos expressar, curvas gramaticais. (Salazar,1995)

Finalmente, podemos desenvolver uma estratégia de auto estudo para progredir no jogo, por exemplo, a história de um jogador de RPG, uma língua estrangeira para jogar um jogo que não está disponível em nosso próprio idioma. Alguns podem considerar que já estamos em um aprendizado mais formal, podemos observar que é uma fronteira entre o informal e o formal, na medida em que permanece a ausência de dispositivos educacionais para o benefício de uma intenção que é usar conscientemente situações não educacionais para fins de autoeducação

Primeiro aprendemos a jogar, a progredir no jogo de acordo com as três modalidades que se referem à presença ou ausência de consciência e à intenção de aprender ou não. Mas, às vezes, aprender a jogar pressupõe que você domine elementos externos ao jogo, como a linguagem do jogo, elementos culturais manipulados pelo jogo, habilidades interpessoais (blefar, negociar, concordar com os outros ...). É assim que podemos aprender algo além de brincar: conteúdo, formas de estar com os outros

2. O lúdico como forma de aprendizado

O lúdico, ou seja, as brincadeiras, jogos e brinquedos na Educação Infantil são essenciais para o desenvolvimento das crianças, pois são atividades primárias as quais trazem benefícios nos aspectos físico, intelectual e social. Brincando, a criança desenvolve a identidade e a autonomia, assim como a capacidade de socialização, através da interação de regras perante a sociedade.

O brincar faz parte da vida da criança, do seu dia a dia, considerando que durante o brincar ela aprende e gasta energia, brincando por puro prazer, para ocupar o tempo e o ambiente escolar deve ser transformado num espaço cheio de prazer, utilizando atividades direcionadas ao brincar.

Vygotsky (1998) salienta que a brincadeira apresenta três características: a imitação, a regra e a imaginação, presentes em todos os tipos de brincadeiras, podendo ser de faz de conta, tradicional ou outra atividade lúdica.

Seguindo o pensamento do autor abaixo:

" [...] por volta dos cinco anos, então, brincar, construir e expressar-se podem ser uma coisa só: a criança constrói cenas, objetos, cenários, para sua brincadeira enquanto está se auto expressando verbalmente e de outras formas também, imaginárias ou simbólicas (Bequer, 1998, p.115)"

O desenvolvimento das vivências lúdicas na educação infantil proporciona um aprendizado de forma divertida e educativa, sendo assim um fator positivo na vida de uma criança, permitindo-lhe aprender, viver e sonhar a cada momento. O lúdico contribui de modo significativo para a prática do movimento corporal, incluindo nesse meio os aspectos afetivo-social, físico e cognitivo a serem desenvolvidos nas intervenções pedagógicas. (Chateau,1987)

A atuação da ludicidade nas práticas motoras das crianças visa o melhor desempenho nas aprendizagens, além de reconhecer os elementos básicos do movimento como: esquema corporal, coordenação motora global, fina e óculo-manual, lateralidade, estruturação espacial, estruturação temporal, dentre outros aspectos funcionais do desenvolvimento motor, destacando também o papel do educador na ludicidade e no desenvolvimento infantil

Atualmente várias áreas do conhecimento têm a atividade lúdica como objeto de estudo: a Pedagogia, a Psicologia, a Antropologia, a Educação Física, entre outros.

Segundo Almeida (1974), as atividades lúdicas explicitam as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras.

Estudos apontam a ludicidade como uma necessidade humana que não pode ser vista apenas como uma diversão.

"O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para a saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento"

(Brougere,2004. p.12)

De acordo com Friedman (1992) lúdico é a forma de adjetivar uma atividade socialmente construída e diferenciada em cada cultura, é um conjunto complexo de elementos especificamente humanos que cria espaço de jogo entre o real e o imaginário, sendo que sua natureza se transforma conforme a cultura, a história e as condições objetivas em que o indivíduo e o grupo se insere.

Podemos ainda definir ainda alguns elementos do lúdico: o desejo (enquanto motivação intrínseca do sujeito); a afetividade; a situação imaginária e a interação criativa (reciprocidade não passiva e criadora). Para o autor, a atividade é aquela na qual a motivação está na própria ação do sujeito e não em seus efeitos ou resultados externos. Sua finalidade real encontra-se nas vivências de diversos aspectos da realidade, que são significativos para o sujeito que age ludicamente.

Além de envolver as atividades cognitivas da criança, o lúdico abrange também sua forma de se experimentar, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se, confrontar-se, compreender-se, transformar-se e ser. (Friedman,1992)

As atividades lúdicas são usadas por toda a sociedade, porém antes do século XVI essas atividades não eram vistas, pois a criança não era valorizada, a sociedade a tinha como um adulto em miniatura. Sobre isso enfoca que no século XVII a Arte Medieval não conhecia a infância pelo fato de que não existia lugar para a criança naquele período. As crianças não tinham sua própria identidade e tudo o que faziam era viver a vida de um adulto, não existiam brinquedos, nem brincadeiras a elas atribuídas.

No Catolicismo, as atividades lúdicas eram consideradas ociosas e geradoras de desvios. Também no período da Revolução Industrial, as brincadeiras eram tidas como mero ócio, banal, mesmo porque não se tinha tempo para as brincadeiras, pois o trabalho era incessante, para as pessoas desse período o lazer, as atividades lúdicas eram uma fonte de pecado e perda da salvação.

Porém com o passar dos anos essa visão foi mudando, nasce um sentimento de infância, a preocupação com o pudor e o cuidado em não corromper a inocência infantil (Almeida,1974).

O lúdico já existia na história Greco-Romana como prática educativa. Sobre isso Platão afirmava, não é possível ou desejável transmitir conhecimentos aos alunos, mas antes levá-los a procurar respostas, eles mesmos, às suas inquietações. Ele deve dei-

xar os estudantes, sobretudo às crianças à vontade para que pudessem se desenvolver livremente.

Acredita-se que os educadores estão cientes da importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras, mas muitas vezes tem dificuldade em desenvolver uma metodologia lúdica em um contexto escolar.

Ao conceber a aprendizagem sob os aspectos cognitivos e afetivos o jogo é um instrumento que contempla esses dois aspectos. Segundo Piaget, "o jogo é a construção do conhecimento agindo sobre os objetivos, as crianças desde pequenas estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolvem a sua percepção de casualidade, a representação e a finalmente a lógica.

Durante as interações proporcionadas pelos jogos é que se desenvolve o respeito mútuo entre adulto e crianças, e entre criança-criança dentro de um clima afetivo em que ela tem a oportunidade de construir o seu conhecimento social, físico e cognitivo estruturando sua inteligência e interação com o meio em que está inserida.

A introdução à brincadeira ao cotidiano escolar infantil iniciasse com o educador alemão Froebel (1782-1852) que considerava as brincadeiras como o primeiro recurso para a aprendizagem, além de uma diversão e modo de criar representações do mundo concreto para entendê-lo (Riviere,1991).

Para a autora, o educador elaborou canções e jogos para educar sensações, emoções e brinquedos pedagógicos enfatizando o valor da atividade manual e defendeu uma proposta educacional que incluía atividades de cooperação e o jogo, entendidos como a origem da atividade mental. Fundou o jardim da infância destinado aos menores de 8 anos e, sob influência do liberalismo e nacionalismo, defendeu uma proposta educacional que incluía atividades de cooperação e o jogo. Por dar ênfase a liberdade da criança, passou a ser visto como ameaça ao poder político alemão, levando o autoritarismo governamental da época a fechar os jardins de infância do país, por volta de 1851. (Riviere,1991).

Na mesma época, influenciada por Froebel, algumas experiências educacionais para as crianças pequenas foram realizadas no Brasil. O século XX se caracteriza pelo estudo científico da criança integrada ao exame das condições de vida infantil em sua sociedade. Dentro dessa visão, a psicologia e a pedagogia criaram o movimento da escola nova, onde se valorizou a atividade da criança em experimentar, pensar e julgar contraponto a recepção passiva dos conteúdos. Montessori, Vygotsky, Piaget, Freinet e outros, trouxeram para a educação infantil novos paradigmas e desafios, mudando o rumo do ensino infantil (Freinet, 1996).

3. Características e tipos de jogo

Os jogos podem ser caracterizados quanto ao seu uso, maneira , e forma de jogar, podendo ser individualizados ou em grupo, reais ou virtuais, esses últimos principalmente são bastante utilizados, pois envolvem , computadores, tablets , notebooks e até celulares, dependendo do uso e da sala, sabemos, que os jogos de movimento e corpo na escola se referem a educação física, como componente privilegiado, restando outros tipos de jogos e desafios para as demais disciplinas, desta forma podemos caracterizar os jogos , reorganizando os que estão diretamente ligados a mente e os outros relacionados com o corpo

Podemos chamar de jogos sensoriais aqueles que, como o nome sugere, trabalha com os cinco sentidos (visão, audição, paladar, olfato e tato), com o objetivo de desenvolver melhor suas habilidades relacionadas ao equilíbrio, percepção visual (cor, forma e simetria) e percepção corporal (ritmo e movimento).(Brougere,1998)

Os jogos motores são aqueles que envolvem velocidade, reflexão, agilidade, habilidade e visão são primordiais para participação ativa do corpo na sua integralidade nos jogos motores, um exemplo desta classificação de jogos é a pega-pega, que uni as capacidades de velocidade, reflexo e visão.

Os jogos mentais visam a desenvolver principalmente o raciocínio, a memória, a observação, a atenção e a concentração entre outras capacidades. Exemplo: os jogos de mesa, xadrez, dominó, trilha, da memória, detetive, etc.

Para recriar, bem como analisar e estender a habilidade racional dos seus participantes, estes jogos necessitam de foco mental, comando neuromuscular, percepção aguda e curiosidade, como exemplo temos o jogo de palavra-chave.

Os jogos afetivos são relacionados a sentimentos, que podem ser tanto agradáveis, como desagradáveis, para o objetivo maior, que é o ensino de qualidade, o educador deve estar atento ao contato a este tipo de jogo pelo educando seja positiva, respeitando as especificidades de cada um. Exemplos de jogos afetivos: desenho, escultura, música, etc. (Brougere,1998)

A palavra recreação tem seu significado associado à diversão, pois é o momento que se busca descanso, relaxamento e divertimento em detrimento ao estresse do cotidiano, tais atividades serão exercidas no tempo livre.

Atualmente há uma infinidade de atividades recreativas, cabe o indivíduo a escolha que melhor se adapte a seu estilo de vida.

Alguns exemplos de jogos recreativos mais conhecidos são pega-pega, esconde-es-

conde, pega-bandeira, bambolê, amarelinha, peteca, pipa, corrida com saco, adoletá, carrinho de mão, dança das cadeiras, etc.

Para se desenvolver movimentos, atitudes e habilidades primárias na assimilação de habilidades desportivas, há a necessidade de jogos pré-desportivos que iniciam seus ensinamentos por etapas, para somente depois desenvolver determinada prática esportiva na sua totalidade. (Brougere,1998)

Para melhor exemplifcar, os jogos pré-desportivos são estabelecidos em uma constituição menor e mais fácil do objetivo fnal, por exemplo: para que um estudante participe de um jogo de futebol, ele precisa ter algumas habilidades, como: conseguir correr um determinado tempo, para isso antes de interagir em um jogo, deverá se acostumar a correr de lá para cá; para conseguir pegar a bola de um atacante, o professor pode desenvolver a atividade "bobinho em círculo", entre outras. (Brougere,1998).

Com estas abordagens preliminares dos jogos pré-desportivos os educadores precisam estar atentos às evoluções individuais de cada um, observando o desenvolvimento e buscando auxiliar todos em seus progressos, para que todos participem sem uma abordagem voltada ao ganhar e sim a inclusão e aprendizagem de todos.

Conclui-se que os educadores não precisam fcar o tempo todo travados nas regras dos jogos e sim focar no ensino prazeroso de cada modalidade esportiva, pois as crianças devem se sentirem livre para melhor desenvolvimento das novas habilidades ensinadas.

Atualmente um assunto bastante discutido no ambiente escolar é a utilização de jogos cooperativos ou jogos competitivos, quais suas relevâncias e produtividades educacionais.

Esta modalidade está relacionada a interação entre duas ou mais pessoas na atividade esportiva, na qual todos estão motivados e possuem um propósito único que é participação nos jogos, para isso se faz imprescindível o trabalho do educador em auxiliar o grupo a obter sucesso na sua empreitada, bem como deixar claro, que o que importa é a diversão e participação ao contrário de uma competição, na qual sempre o vencedor é o destaque. (Huizinga,2007)

O divertimento é primordial nos jogos cooperativos, o ganhar e o perder fcam em segundo plano, ou seja, o prazer na prática esportiva que prevalece, na qual as equipes são companheiros e trabalham para um objetivo maior, lazer e diversão.

A compreensão, compartilhamento e cooperação são imperativos nos jogos cooperativos, pois promove a empatia com seu semelhante, incentivando afeto, compaixão, aproximação e aceitação de todos os integrantes da equipe, para que no fnal dos jogos, todos saiam vencedores. Exemplos de jogos cooperativos: cabo de guerra, escravos de Jô, vôlei, basquete, futebol, handebol, et

A sociedade está em grande transição, na qual um mundo competitivo e muitas vezes, árduo, está aguardando nosso aluno, por isso alguns educadores defendem este tipo de jogos, por estabelecer o contato com a realidade que eles irão vivenciar no dia-a--dia, mas acreditamos seu uso com cautela, para não deixá-los assustados e consequentemente o objetivo de prepará-los não ser atingido pelo desenvolvimento da pouca auto-estima do estudante, que na verdade é o contrário que almejamos, como fca evidenciado no pensamento de (Almeida, 1974).

4. O Sentido de aprender.

A aprendizagem pode se referir tanto à dimensão lúdica quanto ao fato de que, através da brincadeira, somos confrontados com práticas, conteúdos que são parcialmente independentes do jogo, que poderíamos encontrar em outro contexto. As consequências educacionais não são da mesma natureza: apenas a primeira concepção pode levar a querer usar o jogo com exclusão de todos

Outra abordagem; que podemos pensar é substituir o jogo por outras situações comparáveis em relação à possibilidade de se relacionar com o conteúdo. Provavelmente não existe uma resposta global para essa pergunta difícil, que mostra a difculdade de pensar sobre o local de jogo na educação. (Benjamin,1984)

O jogo é simplesmente um contexto de aprendizado entre outras possibilidades, sem valor em si, ou um vetor de aprendizado porque teria virtudes particulares, Sem dúvida, estes teriam de ser encontrados nos critérios que mencionamos. Se o jogo tem um valor educacional como tal, deve ser referido ao segundo grau (com seus efeitos de distanciamento), à decisão, à frivolidade, à incerteza ou a uma combinação dessas dimensões.

A questão não é mais, então, se alguém aprende com o jogo, mas se aprende com a implementação de uma ou mais dessas dimensões.

As situações informais de aprendizagem não são as únicas que levantam a questão da relação entre brincadeira e educação. De fato, o jogo pode ser objeto de atenção educacional, de uma forma educacional mais ou menos importante, de acordo com diferentes modalidades.

Não é mais um jogo de entretenimento, um jogo de lazer, mas um jogo considerado como contribuindo para o sistema educacional. As modalidades efetivas desse relacionamento são múltiplas, levan-

do a mais ou menos transformar o jogo para adaptá-lo a essa inserção em um ambiente educacional. (Benjamin,1984)

Pode-se supor, em particular com base na concepção romântica mencionada acima, que a brincadeira é educativa e lhe dá um lugar sem mais: a formalização é indireta pela inserção em um espaço educacional, mas pode afetar a brincadeira (organização espaço-temporal, material).

Ao dar virtudes educacionais ao jogo (seja demonstrado ou suposto), podemos dar-lhe um lugar sem transformá-lo, pelo menos na aparência. Mas essa inserção não leva a mudanças na atividade? Essa lógica está em ação no uso do brincar nos sistemas pré-escolares, que o tornam o centro da educação, como o jardim de infância alemão.

A iniciativa do jogo é deixada para as crianças, sem que os educadores enquadrem diretamente essa atividade que ocorre de acordo com os interesses das crianças. Mas eles não se encaixam na escolha do material e na organização espaço-temporal da estrutura

Uma abordagem um pouco diferente nos leva a deixar a idéia geral do jogo educacional para o benefício da análise da dimensão educacional de um jogo em particular e introduzi-lo para isso, mantendo-o como um jogo. A formalização está na análise: pode-se imaginar tempos de jogo aprendendo uma língua estrangeira com base neste princípio, por exemplo, usando jogos de palavras como existem em outros lugares como atividade de lazer.

5. Um modo de aprendizado eficaz

A brincadeira e a diversão são muitas vezes, e ainda hoje, opostas ao esforço e ao aprendizado; jogo, atividade livre, por definição, não pode ter seu lugar onde presença, horários, programas são limitados.

Essa oposição está crescendo devido à dependência de jogos ligados a novas tecnologias que "invadem", aos olhos dos adultos, o mundo das crianças; jogos de ficção em que a imagem substitui a realidade, onde a criança escapa do mundo e de suas regras; provavelmente também porque, em nossa sociedade, as crianças, muitas vezes, veem seus desejos imediatamente satisfeitos, são cada vez menos sujeitas a restrições.

Embora pareça necessário lembrar que o papel da escola é, acima de tudo, dar sentido e gosto pelo trabalho, pode parecer surpreendente defender o lugar de jogo na prática docente dos professores. (Benjamin,1984)

Lembre-se que os programas de ensino da escola primária afirmam claramente que "brincar é a atividade normal da criança [que] leva a uma multiplicidade de experiências sensoriais, motoras, emocionais e intelectuais ... permitindo a exploração de ambientes vivos, a comunicação em todas as suas dimensões, verbal ou não verbal.

Se, de fato, uma das missões da escola é o esforço de aprendizado, se todo ensino exige dos alunos rigor, concentração, tenacidade, nada nos impede de recorrer ao jogo quando contribui para promovê-los.

O jogo motiva o aluno, facilita sua concentração, seu recurso à memória. Graças ao jogo, o aluno é ativo: ele descobre, através de sua função de parceiro, que ele tem um papel a desempenhar, uma forma de responsabilidade dentro de sua equipe para fazê-lo vencer, ele gosta de compartilhar, trocar.

O jogo muda a relação com o conhecimento e introduz relações mais saudáveis entre os alunos da mesma classe; o elemento do acaso, frequentemente presente, reduz o medo do erro, do fracasso, que paralisa alguns; qualidades de comunicação, respeito mútuo, levando em conta as regras, sabendo como viver juntos se desenvolvem.

O jogo leva a se expressar, esclarecer o pensamento, justificar as escolhas, argumentar, contribui para aperfeiçoar a linguagem.

Através da brincadeira, o aluno adquire métodos de trabalho, senso de ordem, sequência lógica, raciocínio, trabalho em grupo. O jogo ajuda o aluno a desenvolver habilidades exercidas de maneira diferente e em outros momentos da escola, porque muitos jogos exigem conhecimentos e habilidades que são o próprio objeto do ensino (aritmética, geometria, vocabulário, sintaxe, história, geografia etc.)

A brincadeira leva a criança a se superar; empurrado por seus parceiros, quem joga deve se envolver, se concentrar, pensar. Ele não faz mais isso para satisfazer o adulto, pai ou professor, mas vencer, vencer sua equipe, ser reconhecido por outros, tornar-se um membro reconhecido da classe.

5. O professor e os processos de ensino através de brincadeiras e jogos

O jogo pode permitir ao professor diferenciar sua pedagogia, adaptar-se às necessidades diversificadas dos alunos no mesmo jogo, variando regras e requisitos. O mestre pode escolher, dependendo das necessidades que ele avaliou, o jogo que ele oferecerá; ele pode fazer com que os alunos brinquem juntos, a quem ele observará cuidadosamente, a fim de entender melhor a origem de suas dificuldades e planejar uma progressão adequada.

Ele pode ter os jogos feitos pelos alunos e, assim, desenvolver suas iniciativas, sua imaginação, sua criatividade.

Podemos observar vários professores que usavam o jogo na sala de aula de uma maneira extremamente relevante. Eles sabiam como aproveitar inteligentemente a motivação despertada em seus alunos por uma prática incomum e introduzir métodos de exploração do jogo que destacassem todo o lucro que os alunos pudessem obter, as qualidades que eles desenvolveram e permitiram que eles aprendessem. Avaliar seu progresso em diferentes áreas (autocontrole, raciocínio, uso de conceitos aprendidos (Brougere,2004)

Estes são, com jogos de linguagem, os jogos matemáticos que mais frequentemente vimos implementados com grande domínio na classe; o tempo dedicado ao jogo foi claramente definido, os objetivos expressos com precisão, todos os alunos, sem exceção, estavam ativos, atentos. Terminado o jogo, a análise dos métodos seguidos, as estratégias conduzidas e os resultados obtidos permitiram o progresso de todos os alunos. Essas atividades foram, obviamente, preparadas, adaptadas aos alunos, e encontraram seu lugar em progressões bem projetadas e foram avaliadas.

Eles provavelmente não teriam a mesma eficácia sem essas operações finais, essas avaliações construídas a partir das quais os próprios alunos conceberam suas próximas atividades.

A eficácia e relevância dessas práticas dependem da maneira como o jogo é introduzido e implementado na sala de aula e, acima de tudo, da escolha dos jogos oferecidos.

No entanto, deve-se dizer que o jogo cumpre essas funções, tem essas vantagens, apenas se for jogado em horários bem definidos e preservar um nível de exigência que garantirá ao aluno a satisfação do esforço recompensado, da dificuldade superada.

Já, as brincadeiras infantis, consistem em atividades recreativas nas quais a criança desempenha um papel e imita o aspecto mais significativo das atividades adultas e suas atividades. (Brougere,2004)

A evolução da criança e o jogo estão relacionados ao meio em que se desenvolvem, que mediará o desenvolvimento de habilidades.

O jogo resulta de uma atividade criativa natural, sem aprendizado precoce, que vem da própria vida. Tanto por ser humano, quanto ao animal, o jogo é uma função necessária e vital.

A ação de jogar é automotivada por acordo com interesses pessoais ou impulsos expressivos. O jogo natural tolera tudo tem uma gama de habilidades de movimento, regras são autodefinidas, e a atividade é espontâneo e individual. É parcialmente um reflexo do ambiente que cerca o indivíduo; a atividade é necessária, pois contribui para o desenvolvimento integral do bebê.

O educador é um guia e sua orientação ocorre indiretamente, criando oportunidades, fornecendo o tempo e espaço necessários, fornecendo material e, principalmente, formas de jogo de acordo com a idade dos alunos

Ao selecionar o jogo, o educador deve levar em consideração que as experiências a serem realizadas são positivas. Deve ser qualificado e ter iniciativa e entendimento para entender e resolver favoravelmente as situações que surgem.

Se o indivíduo não resolver um desafio ou depois de várias tentativas, é conveniente que o educador sugira que retorne à anterior para poder orientá-lo a lidar com os sentimentos de frustração.

No jogo não competitivo, tudo é determinado pelo grupo ou grupos por atos comunicativos com todas as suas implicações pedagógicas, tais como: tempo, hora, local, medições de área, até a maneira de jogar.

No jogo competitivo, além do jogo educadores-formadores, existe um terceiro pessoa envolvida chamada: juiz ou árbitro.

Isso tem a função de aplicar o regulamento do esporte, mas sua tarefa mais importante consiste em educar a criança dentro do campo do jogo, explicando uma regra ou chamando a atenção para o comportamento apresentado.

Quando o educador usa o jogo, ele quer que a aprendizagem social aconteça, é dizem que os alunos têm a oportunidade obter experiências sociais e emocionais durante o jogo; por exemplo: raiva, alegria, agressão, conflito e outros.

Para isso, Giebenhain (1982) recomenda o diálogo, o que permitiria a assimilação cognitiva de experiências e, assim, alcançaria a consciência.

Por exemplo, quando um aluno é espancado, pelo contrário, imediatamente deve haver um pouco de diálogo entre eles, porque senão acontecer, a agressão será fortalecida e a vingança nascerá, algo que não deve de dar, nem mesmo no esporte.

Quando se falar sobre o que aconteceu, contribuirá para isso que esses dois alunos joguem limpo.

Este autor recomenda que, para reforçar a aprendizagem social, os estudantes aprender a resolver seus próprios conflitos e coloquem suas próprias regras. O papel do educador será definir o quadro metodológico no eles têm que mover seus olhos e intervir quando eles quebram os princípios pedagógicos.

Troca de papéis, professor-aluno, alu-

no-professor, fornecerá ao aluno uma experiência diferente e aprender a ver as coisas do ponto de vista do professor. A maneira de levar essa experiência será responsável por a criatividade que o professor tem.

A comunicação, mais uma vez, é a base para alcançar uma participação massiva dos alunos, as lições; Portanto, devemos alimentá-lo e habilitá-lo de forma organizada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico é uma atividade inata nos alunos sendo reconhecido pelos autores como um elemento essencial no seu desenvolvimento integral. A evolução da atividade recreativa da criança: jogo funcional, jogo de autoafrmação, jogo simbólico, jogo pré-social etc., permite à criança estruturar sua personalidade. O lúdico oferece ao participante uma conjuntura para aplicar comportamentos novos para a vida cotidiana.

O professor deve se envolver na atividade do jogo, isso vai permitir estratégias educacionais bem orientada para a realização de objetivos propostos.

Uma teoria dos jogos deve ser selecionada pelo educador para apoiar sua estrutura flosófca. Todos os teóricos que levem o lúdico em consideração, contribuíram para a explicação e execução da brincadeira das crianças, como expressão natural, necessidade flogenética do ser humano e aspecto que infuencia o processo educacional de crianças, especialmente na fase pré-escolar. As iniciativas de brincadeiras infantis devem levar o respeitar e tente explorar essas premissas nos processos de ensino-aprendizagem.

Por fm, os jogos oferecem experiências de grande valor e versatilidade para o desenvolvimento integral, para que sejam levados em consideração em qualquer programa educação formal e não formal.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 9. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1974.

BAQUERO, Ricardo. Vygotsky e a aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

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

BEQUER, G. et al. Juegos de Movimiento. Unidad Impresora José Huelga. Cuba: INDER. 1993.

BETTELHEIM, Bruno. Uma vida para seus flhos: pais bons o bastante. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. Revista da Faculdade de Educação, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103-116, jul./dez. 1998.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedos e companhia. São Paulo: Cortez, 2004.

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

DEL PRIORE, Mary (org). História das crianças no Brasil. São Paulo: Contexto,1999.

DIAZ, A. et al. Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física. España: Editorial Gymnos. 1993.

FLINCHUN, B. "Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for 124 EDUCACIÓN Tomorrow". Journal physical Education, Recreation and Dance. 59(7) 62-67. 1988.

GIEBENHAIN, H. Sportsspiel und Sozialisation. Schorndorf, Deutschland. 1982.

HAGSTROM Y MORRIL. Juegos con Niños. España: Ediciones CEAC. 1981.

HETZER, H. El juego y los juguetes. Argentina: Editorial Kapeluz. 1992.

KRAUSS, R. Recreation and Leisure in Modern Society. HarperCollins Publishers (4ª edición). 1990.

LACAYO, M. y COELLO, L. Educación Física, Deporte y Recreación al Alcance de Todos. Honduras: Talleres de NICOP. 1992.

NEWMAN, B. y Newman, P. Desarrollo del Niño. México: Editorial Limusa. 1983.

SALAZAR, C.G. Teorias del Juego. Escuela de Educación Física y Deportes, Universidad de Costa Rica. 1995.

SUTTON-SMITH, B. Die dialektik des spiels. Schondorf, Deutschland. 1978.

TORBERT Y SCHNIEDER. "Positive Multicultural Interaction". Journal Physical Education, Recreation and Dance. 57(7) 40-44. 1986.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.