XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS

CONTRIBUIÇÕES DO JOGO E O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Orlando Mendes Fogaça Júnior

Docente Universidade Estadual de Londrina

orlandojr21@hotmail.com

Gisele Franco de Lima Santos

Docente Universidade Estadual de Londrina

giselesantos@uel.br

Eixo 1: Educação e Infância

Resumo

É consenso que a Educação Infantil e os primeiros anos do ensino fundamental relativos aos primeiros anos de vida das crianças, são essenciais para a aquisição de conhecimentos considerados básicos para os anos escolares posteriores. Este modo de pensar a escolarização geralmente apresenta o jogo como um meio de fornecer para criança uma atividade agradável, motivadora e que utilizada enquanto estratégia de ensino poderá possibilitar a aprendizagem. O objetivo desse estudo é analisar como o jogo pode ser considerado uma atividade de desenvolvimento humano; averiguar se o jogo utilizado em situações de ensino e aprendizagem é jogo ou recurso didático; verificar se ao se utilizar o jogo na educação temos uma ação de jogo ou ação de educação; apresentar se o processo de ensino aprendizagem pode ser prazeroso. Na busca de resposta buscamos pensar um pouco sobre a importância da manifestação cultural jogo para a aprendizagem de conteúdos escolares, se o jogo é uma atividade lúdica e o que é o lúdico, assim como uma parte da explicação sobre o desenvolvimento humano que Jean Piaget apresenta utilizando o termo jogo e por último o jogo como recurso pedagógico. As reflexões apresentadas neste texto têm a intenção de apresentar o jogo como uma estratégia no processo de ensino e de aprendizagem e de também esclarecer as questões sobre a atividade lúdica e o lúdico nas ações humanas. O jogo e o lúdico podem se constituir atividades úteis ao docente na sua ação de ensino e também no aprendizado por serem, juntamente com o brinquedo, elementos importantes que contribuem para o desenvolvimento da criança. No contexto educacional é necessário por parte do educador uma reflexão sobre os processos que envolvem a aprendizagem e que esta depende também do processo de ensino.

Palavras-chave: Jogo; Lúdico; Educação Infantil.

Introdução

Existe certo consenso entre alguns estudiosos e professores quanto as denominadas atividades lúdicas como estratégias de ensino. Há também no meio escolar certa aceitação quanto ao fato de que a Educação Infantil e os primeiros anos do ensino fundamental relativos aos primeiros anos de vida das crianças, são essenciais para a aquisição de conhecimentos considerados básicos para os anos escolares posteriores. Dentre os vários conhecimentos (conteúdos ou saberes) que são considerados básicos para o alunado, temos, por exemplo, o domínio de conceitos temporais, numéricos e os relacionais.

Este modo de pensar a escolarização geralmente apresenta o jogo como um meio de fornecer para criança uma atividade agradável, motivadora e que utilizada enquanto estratégia de ensino poderá possibilitar a aprendizagem. Ao refletirmos sobre a utilização do jogo como recurso didático nos veio uma indagação que se tornou o problema desta reflexão. O jogo pode contribuir para a aprendizagem da criança? A partir deste problema temos o objetivo geral que nos ajudará a responder este questionamento: analisar como o jogo pode ser considerado uma atividade de desenvolvimento humano. E como objetivos específicos: averiguar se o jogo utilizado em situações de ensino e aprendizagem é jogo ou recurso didático; verificar se ao se utilizar o jogo na educação temos uma ação de jogo ou ação de educação; apresentar se o processo de ensino aprendizagem pode ser prazeroso.

Esses objetivos serão orientadores desta reflexão que abarcam uma pequena parte do processo educacional. Somos sabedores que eles não se esgotam aqui e também não irão explicar na sua totalidade as questões sobre ensino, aprendizagem e estratégia de ensino. Na busca de resposta buscamos pensar um pouco sobre a importância da manifestação cultural jogo para a aprendizagem de conteúdos escolares, se o jogo é uma atividade lúdica e o que é o lúdico, assim como uma parte da explicação sobre o desenvolvimento humano que Jean Piaget apresenta utilizando o termo jogo e por último o jogo como recurso pedagógico.

A Importância do Jogo no Processo de Aprendizagem

No ambiente escolarizado não é difícil ouvirmos que por meio do jogo a criança tem oportunidade de exercer o seu domínio no mundo, dirigir suas próprias ações, exercendo a sua capacidade de modificar o ambiente a sua volta, como por exemplo: seu espaço em casa e a sala de aula. Em sua ação de jogar ela pode experimentar o prazer diante de novas descobertas e também de sua própria capacidade de inventar e agir sobre a realidade.

Esta fala pode induzir um docente a pensar que basta oferecermos jogos no momento de aula que as crianças, principalmente na educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental, irão por si mesmos, adquirir aprendizagens que possibilitarão seu próprio desenvolvimento. Mas, vale a pena ressaltar, que o jogo por si só não ensina, é necessário a intervenção pedagógica, a orientação, a reflexão para que haja a aprendizagem.

O jogo, para o sujeito, constitui um dos instrumentos fundamentais na organização e estruturação do mundo, tornando-se assim, um dos fatores indispensáveis na construção da própria identidade. A ação do sujeito no mundo proporcionada pelo jogo é importante para o processo de desenvolvimento infantil, processo este presente nas atividades que possuem uma característica lúdica a qual pode contribuir de maneira significativa no processo de construção do conhecimento pela criança. Porém, o jogar pelo jogar, não irá proporcionar o que foi citado acima, em momento de aula é indispensável a interação entre professor, conteúdo e estudante.

Ao ensinar o docente pode utilizar o jogo enquanto uma estratégia para atingir o objetivo desejado pertencente ao conteúdo previamente organizado em seu plano de ensino. A ação de jogar, para a criança, é um elemento motivador para sua aprendizagem.

Ao analisarmos a manifestação cultural jogo, vemos que alguns elementos a caracterizam: a ludicidade, a competição e a tensão do desafio são alguns destes elementos. No jogo também encontramos a regra, elemento primordial para a sua realização. No princípio de sua ação no jogo, a criança joga para si, desta forma, a regra para ela não existe, pois joga para suprir as suas próprias necessidades. Na continuidade de seu desenvolvimento passa a compreender parcialmente a regra, mas ainda joga a maior parte do tempo

para si. Depois entende que a regra é essencial, porém, não as concebe e finalmente compreende a necessidade da regra e também se compreende como uma possível legisladora, ou seja, a regra é uma necessidade do jogo, porém ela pode ser modificada para o benefício do grupo.

Em um jogo a competição também está sempre presente, há disputa, porém, no caso do jogo ela não traz consequências, pois pode perder em um momento e ganhar no outro, sem dano aos seus participantes. A ordem, a tensão e a mudança caracterizam o jogo, levando seus participantes para um mundo diferente, podendo ter uma característica lúdica, ou seja, uma separação simbólica em relação à vida cotidiana. Esta ação pode possibilitar à criança aplicar seus esquemas mentais que ela já construiu na realidade reorganizando assim suas vivencias, transformando o seu mundo de acordo com seus desejos e interesses. Esta é uma das razões pela qual podemos dizer que o jogo pode possibilitar a criança se expressar e contribuir na construção de sua realidade.

O jogo é uma Atividade Lúdica?

É fundamental tomar consciência de que a atividade lúdica somente assume este contexto quando ocorre a ludicidade. Para Kishimoto (2008), o contexto da ludicidade pode ser visto como uma ferramenta contributiva no desenvolvimento integral da criança. Segundo Luckesi (2015), a ludicidade ocorre quando o sujeito realiza uma atividade qualquer e esta lhe proporciona prazer, quando isto ocorre o sujeito se entrega por inteiro nesta. Em outras palavras, a ludicidade é o prazer interno que o sujeito sente ao realizar alguma atividade e este prazer não é mensurado, o lúdico neste caso é a concretização deste prazer, é o que o observador pode detectar. Desta forma, dizer que uma atividade é lúdica é um equívoco conceitual, pois esta mesma atividade pode não ser prazerosa para outro sujeito. Neste caso, pensar que somente no jogo ocorre a ludicidade podemos cair em engano, pois ela acontece nas mais variadas ações que o ser humano executa, pode ser no trabalho, no tempo de estudo, arrumando o jardim, fazendo artesanato, enfim, não temos como indicar uma atividade específica em que esta não ocorra.

No momento em que o sujeito está realizando uma atividade qualquer que seja e neste momento ele se entrega por inteiro ao realizá-la e sente prazer, podemos dizer que está ocorrendo a ludicidade para este sujeito em específico, e por ocorrer podemos afirmar que esta atividade é lúdica para ele, assim uma determinada atividade pode ser lúdica para uns e não o ser para outros, pois isto depende do prazer que o indivíduo tem ao realizá-la. Desta forma, não podemos afirmar que o jogo é lúdico, pois depende de quem o realiza, podemos afirmar que o jogo possui um caráter lúdico. Pois, se não houver a ludicidade o lúdico não estará presente.

Para Freire (2005), o jogar é a ação em que ocorre a experimentação, a criança transita entre o subjetivo e o objetivo, essa é uma área de ilusão em que a criança acredita que existe uma realidade externa correspondente à sua própria capacidade de criar. A criança cria esta nova realidade por não possuir esquemas que a possibilite entender a realidade como ela é por este motivo, a criança cria um simbolismo para explicar a realidade. Este simbolismo segue sempre uma lógica que estará pautada em um artificialismo e um animismo, característico da fase em que a criança se encontra.

Sendo sabedor deste processo de compreensão da realidade e de que o jogo possui um caráter lúdico, o educador pode se utilizar em seu planejamento do jogo como um procedimento pedagógico para atingir o objetivo de um determinado conteúdo. Novamente lembrando que um procedimento pedagógico é um meio, uma estratégia para se atingir um objetivo, deixar os sujeitos jogar, acreditando que estarão por si mesmos atingindo uma aprendizagem significativa é um equívoco.

A concepção de que os jogos e os brinquedos não possuem um sentido educativo e que servem apenas para distração e o entretenimento já não são aceitos, o jogo e o brinquedo são fatores importantes no desenvolvimento infantil e tem proporcionado um campo amplo de estudos e pesquisas na qual a importância da característica lúdica vem sendo reconhecida. De acordo com Santos (2012), o jogo e o brinquedo têm

diferentes funções educativas que envolvem o processo educacional no âmbito escolar e fora dele, no contexto do lazer e em outros contextos.

Os brinquedos e os jogos ganham sentido em propostas idealizadas para a Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental. Neste contexto, o docente deve compreender que as transformações ocorridas na sociedade apresentam novos tipos de relações que também alteraram as ações dos sujeitos no jogo e que também houve mudanças nos tipos de jogos. Hoje podemos constatar que o jogo realizado pelas crianças, em grande parte, não são os mesmos que das gerações passadas, isto não quer dizer que elas não jogam e que também não possuem prazer nos jogos que realizam.

No próximo item, buscaremos apontar de forma sucinta o que Piaget (1975) no livro “A construção do real na criança” apresenta como jogo, entendemos como necessário esta abordagem para verificarmos que a preocupação do autor foi a de explicar como ocorre o desenvolvimento no sujeito e não com o jogo enquanto uma forma de manifestação cultural.

O jogo e o desenvolvimento cognitivo

Piaget (1975), ao explicar a construção do real que o sujeito realiza, apresentou o jogo em suas explicações, para tanto apresenta três grandes estruturas de desenvolvimento, o jogo do exercício, jogo simbólico e o jogo de regras. Esta questão do jogo apresentado por Piaget necessita de esclarecimento. Nesta parte da obra, o autor não se preocupou em explicar a manifestação cultural jogo, nem como o sujeito a compreende. A preocupação foi em apresentar como ocorre o desenvolvimento do sujeito, como um indivíduo caminha em direção de um pensamento elaborado para um outro mais elaborado sem abrir mão das construções anteriores e avançar de forma contínua para o pensamento formal. Ainda em tempo vale ressaltar que a explicação sobre o desenvolvimento humano apresentado não se encerra nesta obra, o autor apresentou apenas uma pequena parte de seus estudos, também vale lembrar que as etapas descritas não são estanques, mas sim contínuas e que a fase ulterior incorpora a anterior em uma ação sucessiva.

O primeiro momento do desenvolvimento humano é denominado pelo autor de Jogo de Exercício (de 0 até 2 anos, lembrando que as idades são proximais), este tipo de comportamentos constitui as explorações sensórios motoras ou prática, com fim utilitário e que são repetidas pelo prazer de exercê-las. O autor, apresenta como exemplos o fato da criança brincar com a voz, puxar e morder objetos, colocar e jogar areia de uma caixa. Nesta fase, a criança joga para saciar uma necessidade própria, não joga com os outros, joga para si. As regras não são compreendidas, pois suas ações são egocêntricas e com isto a regra é a regra que a criança cria para si própria no ato de jogar.

Já o Jogo Simbólico ocorre entre 2 e 6 anos. O ápice dos comportamentos realizados pelo sujeito no jogo do exercício anuncia o início dos comportamentos caracterizados como jogo simbólico. Neste momento, ocorre uma descontinuidade, pois os comportamentos doravante são de outra qualidade quando comparados com o primeiro e ao mesmo tempo há continuidade, pois, o sujeito é o mesmo, mas suas ações (ação aqui sem desconsiderar o cognitivo, pois há uma solidariedade, o cognitivo e o motor são inseparáveis) o tornam mais poderoso em sua relação com o mundo.

O Jogo Simbólico é caracterizado pela dissociação entre significantes e significados, ou seja, a criança se utiliza de um simbolismo para representar a realidade, um objeto que tem uma função no cotidiano (significado), quando a criança se serve deste objeto pode lhe dar uma função diferente do que o objeto é, o seu significante muda para a criança, por exemplo, um cabo de vassoura tem uma função e um significado para um adulto, ele é um suporte para a vassoura, porém, se a criança o pega e monta nele, ele já passa a ter um significante diferente, ele pode ser um cavalo e com todas as características de um cavalo, podendo ser branco, preto, ter nome, obedecer as ordens do cavaleiro, ser um cavalo bravo que será domado, enfim, pode ser o que a criança desejar simbolizar. E desta mesma forma, ela se utiliza do simbolismo para explicar a sua realidade.

Estes comportamentos ocorrem em função de a criança ainda não possuir esquemas que possibilitem uma compreensão de como o mundo funciona, por isto a necessidade de criar símbolos que a possibilitem a agir

nesta. Este simbolismo é uma imitação da realidade, porém esta imitação ocorre sempre dentro de uma lógica, a lógica da criança e não a do adulto. Com relação a regra, ela é necessária, porém a sua criação, na visão da criança, foi feita por um adulto ou uma divindade. A regra é imutável e tem que ser seguida tal qual ela foi apresenta, seja a regra de um jogo ou uma regra social.

Por fim Piaget (1975), apresenta o Jogo de Regras. Esta estrutura, assim como a anterior, incorpora as precedentes possibilitando um novo comportamento da criança com relação a realidade. Nesta fase, as relações sociais já podem ser colocadas em uma relação de cooperação, pois a descentração do sujeito pode possibilitar o processo de reciprocidade, ou seja, a criança já pode compreender o ponto de vista do outro. Ocorre também a compreensão da necessidade da regra, porém, agora não mais de uma forma heterônoma, agora o sujeito é capaz de compreender o porquê da necessidade da regra. Também ocorre os combinados, se a regra já não é necessária ela pode ser retirada ou modificada de acordo com as necessidades do grupo.

Conhecer a regra não quer dizer que o sujeito compreende a realidade ou o jogo, por exemplo, se a criança conhece a regra do jogo de damas, ela sabe os movimentos, respeita as regras, age dentro das convenções do jogo, mas se não realiza hipótese e antecipa sua ação, não está utilizando as regras de uma maneira operativa, ela conhece o jogo em um sentido simbólico, mas não em um sentido operatório.

Na perspectiva Piagetiana, até um ano de meio, dois anos, ou seja, na fase em que surge a linguagem, a atividade com caráter lúdico tem como característica essencial o exercício (repetição), a criança se exercita na sua atividade de jogar pelo simples fato de repetir ações e esta repetição produz uma sensação de prazer ou de ludicidade. Após esta fase, ela passa a simbolizar o mundo por meio dos esquemas que possui, (lembrando que as fases são contínuas e que a fase ulterior engloba a anterior sem aniquilá-la). No ápice do comportamento simbólico, já se tem início o jogo de regras, em que a criança ainda compreende que a regra é necessária, contudo, já não é criada por um adulto ou divindade, já pode ser criada por elas mesmas e para

tanto o sujeito deve compreender o porquê da regra, entender o seu princípio, ou seja, a razão pela qual esta regra deve existir.

Deste modo, vemos que na perspectiva Piagetiana o caráter lúdico é considerado e pode levar o sujeito a um processo de interação com o mundo e pessoas para cada vez mais compreender a realidade de uma maneira objetiva. A ação de jogar que a criança realiza, que por sua vez tem uma característica lúdica, também apresenta uma evolução, a criança em sua ação no mundo parte de um estado egocêntrico e em sua interação com o objeto vai construindo uma realidade até poder culminar em uma socialização de reciprocidade.

O jogo como recurso pedagógico

No decorrer do texto pudemos refletir que o jogo por si só não possui o lúdico, para chegar a um estado lúdico primeiramente temos que ter um prazer em realizar uma determinada atividade, neste caso, um jogo. Este prazer é denominado por Luckesi (2015) de ludicidade, esta é um sentimento interno do sujeito que não podemos mensurar, não podemos medir para verificar a intensidade, podemos inferir se houve a ludicidade pela reação exterior que o sujeito apresenta, esta reação que o observador pode constatar que é o lúdico.

Sendo assim, podemos inferir que o lúdico somente se manifesta quando a ludicidade ocorre, neste caso temos dois elementos complementares e solidários. Não poderemos afirmar que o jogo é uma atividade lúdica, pois para ser lúdico depende se o sujeito teve um prazer ao realizar tal jogo.

Ao falarmos do jogo no ambiente escolar, geralmente vem a ideia que o jogo é um momento que a criança vai agir corporalmente, e isto ocorre no pátio na hora do intervalo ou nas aulas de Educação Física. Esta forma de pensar, também remete a compreensão que neste momento é o corpo que está em ação e que o cognitivo somente será acionado no momento de sala de aula. Porém devemos salientar que não podemos separar o

cognitivo do motor, nós somos a todo momento cognitivo e motor e estes são inseparáveis.

Outra questão relevante quando tratamos do jogo no ambiente escolar, é a de não seriedade, ou seja, o jogo, às vezes, é tratado como um momento que não ocorre aprendizagem e que serve como um momento de passar o tempo ou de fazer as crianças gastarem suas energias para ficarem quietas no momento da aula.

Para contrapor esta forma de pensar, temos o jogo como um recurso pedagógico. O jogo pode e deve ser utilizado como uma ferramenta preciosa no momento de ensino. O ensino é uma ação intencional, organizada, sistematizada, fundamentada em conhecimento científico e responsável por aquele que visa a aprendizagem, contudo, em uma ação de ensino não é garantia que ocorra a aprendizagem.

Ao buscar em nossa ação docente a aprendizagem, o jogo pode possibilitar um momento primordial de ensino, pois ao fazer a ação no jogo a característica lúdica pode estar presente, com isto a ação pode se tornar mais prazerosa para o alunado. Vale ressaltar novamente que o jogo neste caso é utilizado enquanto uma estratégia de ensino para se atingir um determinado objetivo de um conteúdo. Todas as ações anteriores ao momento de aula, como organização e sistematização do currículo, elaboração do plano de ensino e preparação antecipada dos planos de aula são necessários.

Conclusão

As reflexões apresentadas neste texto tiveram a intenção de apresentar o jogo como uma estratégia no processo de ensino e de aprendizagem e de também esclarecer as questões sobre a atividade lúdica e o lúdico nas ações humanas.

O jogo e o lúdico podem se constituírem atividades úteis ao docente na sua ação de ensino e também no aprendizado por serem, juntamente com o brinquedo, elementos importantes que contribuem para o desenvolvimento da criança.

O jogo é tão importante para a criança, como o trabalho é para o adulto, e por isso pode ser incentivado e aproveitado no cotidiano escolar. O jogo enquanto um recurso pedagógico, possui grande valor didático e pode contribuir significativamente para o aumento das possibilidades de aprendizagem do alunado, pois por meio deste poderão ser criadas situações de ensino e de aprendizagem.

No contexto educacional é necessário por parte do educador uma reflexão sobre os processos que envolvem a aprendizagem e que esta depende também do processo de ensino. Neste texto, apresentamos de forma sucinta o papel do lúdico e do jogo no desenvolvimento do sujeito, desenvolvimento no sentido de um processo que o sujeito realiza na busca de atingir equilíbrios cognitivos cada vez melhores a respeito do mundo, e este processo tende uma forma final que é a aquisição do pensamento operatório formal.

Queremos deixar destacado que o jogo não é o principal instrumento didático, aqui focamos em algumas reflexões neste, mas somos sabedores de outras estratégias que auxiliam o docente em sua interação entre os estudantes e o conteúdo. O intuito maior é o de apresentar aos docentes já em atuação e também aos acadêmicos a necessidade da formação continuada do educador para atender as exigências de uma sociedade em transformação, de um ensino que possibilite uma aprendizagem significativa e não somente uma memorização de determinados conceitos ou formulas. Para atingir o intuito da educação que é a formação de um cidadão ativo e reflexivo, uma atuação docente torna-se necessária, uma ação com fundamentação teórica que sustentará a sua prática.

Referências

FREIRE, João Batista. **O Jogo: Entre o Riso e o Choro.** Campinas: Autores Associados, 2005.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e a Formação do Educador.** Disponível em: <http://luckesi002.blogspot.com/2015/05/09-artigo-ludicidade-e-formacao-do.html>. Acesso em: 10 setembro 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

PIAGET, J. **A formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e representação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

____. **A Construção do Real na Criança.** Rio de Janeiro: Zoar, 1975.

SANTOS, Gisele F. de L. **Jogo Tradicional e a Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2012.