



PRÁTICAS EDUCATIVAS: CRIATIVIDADE, LUDICIDADE E JOGOS

Criatividade



Constantemente, nos deparamos com falas do tipo: para trabalhar em salas inclusivas é preciso usar de criatividade! **Mas afinal o que é criatividade?** E se eu não nasci criativo? Calma.....! Vamos estudar um pouco!!!

A criatividade já foi considerada como um dom divino, em épocas em que o instante da criação, ou mesmo a loucura eram associados a um poder superior,, devido à irreverência e acessos de impulsividade das pessoas consideradas criativas.



Dessa maneira, o termo criatividade foi se modificando no decorrer do tempo e muitas foram as definições a ele dadas, sempre apresentando uma nova visão do fenômeno e um novo conceito. As definições mais antigas de criatividade referem-se ao termo latino “*creare*” = fazer, e ao termo grego “*krainen*” = realizar, demonstrando a preocupação com pensar, produzir e realizar criativamente.

Embora muito se fale sobre criatividade e sua importância no contexto atual, a definição da criatividade tem sido objeto de desacordo e insatisfação entre psicólogos. Mansfield; Busse (1981) sugerem a existência de níveis de criatividade e outros autores enfatizam diferentes tipos de criatividade, como a científica, musical, artística ou literária.

A criatividade, segundo Virgolim, Fleith e Neves-Pereira (1999), é um fenômeno que desperta o interesse e a curiosidade do homem desde o início dos tempos. O processo de gerar novas idéias parece ser um talento de que a humanidade dispõe sempre que necessita de respostas ou soluções inovadoras para seus problemas e questões existenciais.



Descobrimos o fogo, construímos a cultura. Tudo isso nos permitiu sair da idade da pedra e galgar outros degraus na escala da evolução humana. De lá para cá, não paramos de criar. Somos capazes de "fazer" história porque criamos, inventamos, inovamos. Como diria Robin, o companheiro do Batman: *Santa Criatividade!* (VIRGOLIM, FLEITH e NEVES-PEREIRA, 1999, p.17).

Veja as definições:

Criatividade é “a descoberta e a expressão de algo que é tanto uma novidade para o criador, quanto uma realização por si mesma” (KNELLER, 1968, p. 31).

Criatividade é “um processo que resulta em um produto novo, aceito como útil e/ou satisfatório por um número significativo de pessoas em algum tempo” (ALENCAR, 1995, p. 102).

Criatividade é “**fazer algo novo**”[...] que seja satisfatório, que se relate a coisas que antes não estavam relacionadas em sua experiência e que o produto seja “surpreendente” (MIEL; ARRUDA, 1976, p. 24).

Para Stoltz (1999) a origem da criatividade mantém relação com o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motivacional, significando que os indivíduos desenvolvem não só sua inteligência, mas também suas necessidades e emoções, como consequência das interações com o meio ambiente.

O próprio termo “criatividade” nos mostra em sua simples nomenclatura um verbo associado a um substantivo ou “uma ação que se materializa”, que traz na essência o “fazer” de modo ímpar, mostrando um ato de “realizar” ou um acontecimento que envolve um produzir realizador cujo produto é representado, por exemplo, por invenções e obras artísticas, que são novidades que enriquecem a própria vida humana. Assim, criatividade é a expressão do potencial humano de construção, que gera produtos em seu processo (SAKAMOTO, 1999).

Considerando as variadas conceituações de criatividade, temos de ter em vista que não são “verdades únicas”, mas faces complementares que tentam traduzir a realidade do fenômeno criador. Todavia, a maioria dos estudiosos da criatividade apresenta consenso sobre a existência de um potencial e sobre os aspectos de sua manifestação. Na literatura encontramos conceituações que se baseiam no processo criativo, algumas no produto e outras nas características de personalidade da pessoa criativa.

Todas, porém, concordam em alguns aspectos como:

- a) um produto para ser considerado criativo deve ter o atributo da novidade;
- b) deve ser apropriado, útil, válido em algum momento no tempo e na cultura.

Segundo Alencar e Blumen (1993), a emergência de um produto novo parece ser o aspecto mais ressaltado nas inúmeras definições de criatividade. Esta autora também salienta a necessidade de o produto ser considerado satisfatório ou apropriado por um número significativo de pessoas.

Criatividade assume características de fenômeno multifacetado. Assim como um diamante, possui inúmeros lados que necessitam ser considerados para a compreensão do processo como um todo. Por toda esta vasta e complexa variedade de concepções sobre a criatividade, percebe-se que não há um único modelo aceito universalmente, nem tentativas de unificar as definições de criatividade propostas até hoje.

Os estudos de Vygotsky (1991) a respeito do fenômeno criativo e suas características trouxeram significativas contribuições para esse campo do conhecimento, especialmente se considerarmos a maneira clara e objetiva como conceituou criatividade.



A sugestão de Vygotsky foi elaborar uma analogia entre os fenômenos criatividade e eletricidade. Percebemos que a eletricidade está presente em eventos de diferentes magnitudes. Existe em grande quantidade nas grandes tempestades, com seus raios e trovões, mas ocorre também na pequenina lâmpada, quando ligamos o interruptor. A eletricidade é a mesma, o fenômeno é o mesmo, só que expresso com intensidades diferentes. A criatividade se processa da mesma forma. Todos somos portadores dessa energia criativa. Alguns vão apresentá-la de forma gigantesca; outros vão irradiar a mesma energia só que de maneira suave, discreta. A energia é a mesma, a capacidade também, apenas distribuídas de forma diferenciada.



De forma simples e criativa, Virgolim, Fleith e Pereira (1999) concluem que somos todos criativos, somos todos capazes de produzir, construir, inventar novos objetos, coisas, idéias, ações, reformulações. Temos o poder de produzir elementos e conhecimentos novos, nascemos dotados deste potencial, trazemos como herança da espécie a habilidade de criar.

Examinando os escritos de indivíduos altamente criativos que experimentaram picos e depressões em sua produção e analisando os estudos de biografias e autobiografias desses indivíduos, observa-se a emergência de uma série de características que se sobressaem nesses sujeitos. Entre outras, Alencar (1995) destaca:

a) treino intensivo em sua área de conhecimento – a criatividade apresenta-se em função do conhecimento, imaginação e avaliação. De forma similar, quanto maior o conhecimento, maior o número de padrões, combinações ou idéias que se pode alcançar; a bagagem de conhecimento é fundamental. O conhecimento necessário varia de área para área.

b) autonomia – característica presente em profissionais de áreas diversas que se destacaram por seu desempenho superior. *Flexibilidade pessoal e abertura à experiência* são traços fundamentais que facilitam ao indivíduo reformular julgamentos ou idéias previamente formados a respeito de algo. Eles estão diretamente ligados ao interesse de experimentar e tentar novos métodos, novas soluções e respostas para os problemas e questões existentes e têm sido sistematicamente encontrados em todos os estudos biográficos divulgados.

c) dedicação ao trabalho - também presente em indivíduos que se destacam por uma produção criativa excepcional, seja na área de ciência ou de artes. É um intenso envolvimento e dedicação ao trabalho. Tal fato sugere um alto nível de motivação intrínseca, característica de um indivíduo que está primariamente motivado a realizar uma dada atividade norteada por seu próprio interesse e satisfação centrada na mesma. Cai por terra a idéia de que a criação seria fruto apenas de um lampejo de inspiração, contribuindo também para tal a preparação do indivíduo, sua disciplina, dedicação, esforço consciente, trabalho prolongado e conhecimento amplo de uma área do saber. Através de uma análise do comportamento de pessoas que deram contribuições criativas, constatou-se, pois, que as grandes idéias ou produtos originais ocorrem especialmente em pessoas que estejam adequadamente preparadas, com amplo domínio do conhecimento relativo a uma determinada área e que se absorvem em seu trabalho por longos períodos.

ÉH!!!!!!! Em pleno século XXI, o ser humano é diariamente desafiado a dar soluções para problemas ou situações que novos tempos sempre trazem.

Na condição de educador com a tarefa de desenvolver práticas educativas, em que a criatividade é o alvo e o enfoque é a inclusão, a priori, parece ser uma meta utópica. Mas, se analisarmos com fidelidade a prática em sala de aula, na maioria das vezes, o que se transmite ao ensinar são conteúdos desprovidos de significados sociais e não cooperam com a formação das capacidades intelectuais e não os auxiliam na compreensão da realidade.

Virgolim, Fleith e Pereira (1999) apresentam em seus escritos verdades inquestionáveis referentes ao ensino na atualidade. O texto “Criatividade e ensino” demarca, com muita propriedade, ingredientes fundamentais para o verdadeiro sentido do ensino, atrelado ao prazer de aprender. Tais reflexões e informações são valiosas para um educador a busca de ajuda para o seu fazer em sala de aula.

Ludicidade

Ludicidade é envolver-se numa atividade, utilizando objetos, em geral brinquedos, que trazem prazer à criança. Neste contexto, o papel do professor seria ajudar o aluno a aprender novos conteúdos com o uso de estratégias e atividades prazerosas.

O brincar é uma ação que está presente em todos os períodos do desenvolvimento. Os objetos que despertam o interesse lúdico mudam dependendo da fase em que o ser humano se encontra. Se para um bebê de oito meses o brinquedo ideal são cubos coloridos, de tamanhos diferentes e que se encaixam, para uma criança de dois anos o interessante são os blocos de construção, para os pré-adolescentes jogos de tabuleiro com regras e para os adultos jogos de cartas, por exemplo.

As atividades lúdicas integram-se ao cotidiano das pessoas sob várias formas, sejam individuais ou coletivas, sempre obedecendo aos aspectos e à necessidade cultural de cada época. No brincar, casam-se a espontaneidade e a criatividade com a progressiva aceitação das regras sociais e morais, brincando que a criança se humaniza.



Comprovado em pesquisas científicas sobre o assunto e evidenciado na prática cotidiana, o brincar é uma atividade que propicia o desenvolvimento e a imaginação da criança, uma vez que brincando ela tende a realizar, no plano simbólico, as ações do mundo adulto. Sendo assim, é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança. Auxilia, inclusive, no desenvolvimento da atenção, imitação, memória, imaginação, socialização, interação.

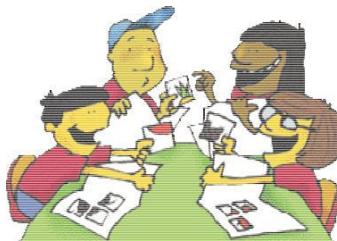
É necessário que a criança brinque para:

11

- expressar suas fantasias, desejos e experiências, pois no mundo do faz-de-conta é possível destruir o que incomoda;
- dominar suas angústias e medos;
- exprimir sua natural agressividade de forma tranquila e segura, de modo socialmente aceito;
- aumentar suas experiências, aprender que é permitido errar e que pode tentar de novo, sem críticas destrutivas;
- promover sua criatividade;
- favorecer toda expressão de sua personalidade.



A concepção atual do brincar nos leva a refletir que nesta atividade a criança: cria e atua; elabora conhecimentos anteriores de forma própria, imitando, imaginando, representando, comunicando, ativando a memória e atualizando conhecimentos (compreende e amplia); imagina e interpreta a realidade; pensa e soluciona problemas; transforma a função social dos objetos (exercita a criatividade).



Segundo o dicionário Ferreira (1988), são as seguintes as definições de brincadeira:



- a) ato ou efeito de brincar; brinco;**
- b) divertimento, sobretudo entre crianças; brinquedo, jogo;**
- c) passatempo, entretenimento, divertimento.**



Se os atos de brincar facilitam a compreensão do mundo pela criança, e também da vida e de si mesma, então é possível dizer que o brincar é a base do desenvolvimento cognitivo, emocional, motor e social da criança. Nesse sentido, brincar é realmente uma das coisas mais importantes na vida da criança, de tal forma que a privação desta ação pode torná-la infeliz, desajustada, perdendo o significado de viver.

De acordo com Kishimoto (2001, p.21) “*desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo*”.

É inegável a influência do brinquedo no desenvolvimento infantil. No brinquedo as idéias estão separadas do objeto e a ação surge das idéias e não das coisas. Ex.: um canudo de papelão pode se tornar um “foguete”. Entretanto, é importante ressaltar a materialidade do imaginário, isto é, o imaginário se reporta sempre a algo realmente acontecido. É sempre referenciado a partir de uma situação vivida, portanto, seu substrato não é subjetivo, mas objetivo incontestavelmente. O brinquedo é muito mais a lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu do que imaginação. É mais a memória em ação do que uma situação imaginária nova.

Além disso, a criança pode utilizar como brinquedo o próprio corpo no decorrer dos primeiros meses de vida, passando em seguida a explorar objetos que despertam sua atenção auditiva e visual. Daí em diante, o brinquedo estará presente em seu cotidiano até a fase adulta.

O brinquedo possibilita que a criança pesquise, investigue sobre a realidade e possa constituir-se socialmente. Ela tem consciência de que é um momento de faz-de-conta. Diverte-se com as próprias simulações e com a cumplicidade do adulto. Na verdade, o objeto é apenas um suporte para as suas brincadeiras. Brinca tanto com os objetos estruturados, inventados pelos fabricantes que servem como brinquedo, como utilizando o imaginário dando “vida” a outros objetos simples que a rodeiam.

O brinquedo não requer o uso de regras, mas sim uma suposta intimidade daquele que brinca com o objeto de forma indeterminada. É por meio

do brinquedo que a criança se tornará capaz de reproduzir tudo aquilo que ela vê e ouve, enfim, tudo que a rodeia; isso dentro das limitações de cada um.

Reily (2004) acrescenta que o brinquedo é um dos recursos mais eficazes para promover a ação da criança sobre o objeto. O aluno com necessidades especiais, que se vê excluído de muitas experiências vividas por seus pares, pode, por meio do brincar, fazer jus ao seu direito de ser criança. Há possibilidade de que os acontecimentos que ela presencia de longe cheguem até ela, quando o brinquedo está na sua mão e quando está entre outras crianças brincando. O brinquedo que valoriza as ações do aluno promove a acessibilidade e é um mediador de grande eficácia, por trazer o mundo para perto da criança, ao mesmo tempo em que coloca a criança dentro do mundo. Pode-se avaliar, por meio da brincadeira, o nível de estágio cognitivo no qual a criança se encontra. Ela brinca por vontade própria, expressando-se de forma espontânea.

É importante salientar que a atividade lúdica desperta o interesse do aluno, faz com que ele fique mobilizado e torne suas ações intencionais, fato essencial para a construção de esquemas racionais gradativamente aperfeiçoados. O professor deve proporcionar situações que envolvam o aluno emocionalmente na busca da solução de problemas, apoiando-o e auxiliando-o a alcançar uma solução.

A criança deve ter a oportunidade de construir seus esquemas lógicos, a partir de sua experiência anterior e da troca de experiências com o grupo, de maneira lúdica e prazerosa.

Destacando que, para Vygotsky (1998), é errado definir o brinquedo como uma atividade que dá prazer para a criança. Ele diz que não só existem atividades que mesmo não remetendo ao brinquedo proporcionam um imenso prazer a ela (como chupar chupeta, por exemplo), como também existem jogos que se tornam desagradáveis para a criança, caso ela não seja o vencedor, tornando-se, assim, uma fonte de desprazer.

Crianças muito pequenas tendem a satisfazer os seus desejos de forma imediata – elas ainda não planejam atividades futuras. Já crianças maiores, em idade pré-escolar, passam a ter desejos não realizáveis imediatamente, e é por meio da utilização do brinquedo que elas buscam realizar os seus desejos, num mundo ilusório e imaginário.



A dimensão educativa vai surgir quando um adulto cria situações lúdicas com intenção de estimular a aprendizagem.

Na educação infantil, o professor deve, inicialmente, interferir pouco na atividade da criança, pois ela estará explorando o brinquedo. Mais tarde o professor deve mostrar à criança outras possibilidades (objetivos, regras, etc.)

daquele brinquedo, assim estará realmente potencializando a construção do conhecimento da criança sobre ele.

Se a criança está diferenciando cores, ao manipular livre e prazerosamente um quebra-cabeça disponível na sala de aula, a função educativa e a lúdica estão presentes. No entanto, se a criança prefere empilhar peças do quebra-cabeça, fazendo de conta que está construindo um castelo, certamente estão contemplados o lúdico, a situação imaginária, a habilidade para a construção do castelo, a criatividade na disposição das cartas, mas não se garante a diferenciação das cores. Essa é a especificidade do brinquedo educativo. Apesar da riqueza de situações de aprendizagens que propicia, nunca se tem a certeza de que a construção do conhecimento efetuado pela criança será exatamente a mesma desejada pelo professor (KISHIMOTO, 2001, p.37).

Na educação fundamental, a criança deve escolher os brinquedos, mas também ser incentivada pelo professor para o desconhecido, como um desafio às suas potencialidades. Todavia, é preciso motivá-lo de forma que a atividade não perca a ludicidade. Independentemente da intenção do educador sobre o brinquedo educativo, não se pode afirmar que a criança efetuará rapidamente conhecimentos, é necessário que seja exposta repetidas vezes a esta situação, sob a orientação e motivação do professor. O professor precisa estar ciente de que o comportamento de brincar da criança nem sempre condizem com aqueles esperados por ele.

Unidade III: Jogos

Com base no dicionário Ferreira (1988), tem - se, as seguintes definições de jogo:

- 1) atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho;
- 2) brinquedo, passatempo, divertimento;
- 3) passatempo ou loteria sujeita as regras e no qual, às vezes, se arrisca dinheiro;
- 4) regras que devem ser observadas quando se joga;
- 5) jogo de azar;
- 6) o vício de jogar;
- 7) maneira de jogar.

Independentemente da definição ou conceito de jogo, um dos objetivos deste texto é estabelecer relações entre: jogo, ludicidade, criatividade e educação.

Definir a palavra jogo não é fácil, pois cada um pode comprehendê-la de uma determinada maneira. Têm-se jogos políticos, de adultos, tradicionais, infantis, de xadrez, de adivinhar, de contar histórias, imaginativos, históricos;

enfim, uma infinidade de jogos que, mesmo sendo diferentes, recebem a mesma denominação, por serem vistos como o resultado de um sistema lingüístico cotidiano baseado num contexto social, pois o jogo assume a imagem que cada sociedade lhe atribui. Também pode ser percebido como um sistema de regras que permite identificá-lo e se refere inclusive ao jogo como objeto (tabuleiro de xadrez, por exemplo).

O jogo é visto como recreação desde a antiguidade greco-romana e assim permanece por um longo tempo. Na Idade Média, ele é considerado como “não-sério”, sendo associado aos jogos de azar. Jogar é uma prática que ultrapassa os tempos, tem entre outras funções ampliar os conhecimentos, além de melhorar a capacidade de trabalhar em grupo, auxiliando na integração social e ainda pode facilitar o aprendizado individual e coletivo.

Segundo Kishimoto (2001), antes do romantismo havia três concepções que relacionavam o jogo infantil e a educação:

- a) o jogo infantil como forma de recreação;
- b) o jogo como forma de favorecimento do ensino dos conteúdos escolares;
- c) o jogo como meio de diagnosticar a personalidade infantil, ajustando o ensino às necessidades infantis.

O jogo compõe-se de um desprendimento da realidade aliado a uma transformação da mesma. Ao mesmo tempo em que a criança procura se afastar do real, ela busca, também, mudá-lo, melhorá-lo, por meio de sua própria interpretação. Sendo assim, o jogo torna-se fundamental na vida da criança como instrumento indispensável ao seu pleno desenvolvimento, enquanto recurso de integração, socialização e de superação de inúmeros desajustes de ordem psicossocial, ao mesmo tempo em que estimula a criatividade, raciocínio e investigação.

Kishimoto (2001) apresenta o jogo e suas determinadas classificações, brincadeira e seus diferentes significados.

A dificuldade aumenta quando se percebe que um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não-jogo. Se para um observador externo a ação da criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária à subsistência da tribo (KISHIMOTO, 2001, p. 15).

O ato de atirar com arco e flecha pode ser uma simples brincadeira para alguns, enquanto que para outros pode se tratar de um preparo profissional. Em vista disso, pode-se entender a dificuldade que existe para se definir com exatidão quando se trata de jogo, brincadeira, ou até mesmo de trabalho, dadas as diferentes culturas e os diferentes significados atribuídos ao ato de atirar com arco e flecha em cada uma delas.

Atualmente, o jogo é um tópico de pesquisa crescente. Há várias teorias que procuram estudar alguns aspectos particulares do comportamento lúdico. Friedmann (1996) cita sete correntes teóricas sobre o jogo associadas com o desenrolar da sua história, as quais podem ser vistas no Quadro 1.

Quadro 1: Correntes teóricas sobre jogos.

Período	Corrente Teórica	Descrição Sumária
Final do século XIX	Estudos evolucionistas e desenvolvimentistas	O jogo infantil era interpretado como a sobrevivência das atividades da sociedade adulta.
Final do século XIX, começo do século XX	Difusionismo e particularismo: preservação do jogo	Nesta época, percebeu-se a necessidade de preservar os "costumes" infantis e conservar as condições lúdicas. O jogo era considerado uma característica universal de vários povos, devido à difusão do pensamento humano e conservadorismo das crianças.
Décadas de 20 a 50	Análise do ponto de vista cultural e de personalidade: a projeção do jogo	Neste período ocorreram inúmeras inovações metodológicas para o estudo do jogo infantil, analisando-o em diversos contextos culturais. Tais estudos reconhecem que os jogos são geradores e expressam a personalidade e a cultura de um povo.
Década de 30 a 50	Análise funcional: socialização do jogo	Neste período a ênfase foi dada ao estudo dos jogos adultos como mecanismo socializador.
Começo da Década de 50	Análise estruturalista e cognitivista	O jogo é visto como uma atividade que pode ser expressiva ou geradora de habilidades cognitivas. A teoria de Piaget merece destaque, uma vez que possibilita compreender a relação do jogo com a aprendizagem.
Décadas de 50 à 70	Estudos de Comunicação	Estuda-se a importância da comunicação no jogo.
Década de 70 em diante	Análise ecológica, etológica e experimental: definição do jogo	Nesta teoria foi dada ênfase ao uso de critérios ambientais observáveis e/ou comportamentais. Verificou-se, também, a grande influência dos fabricantes de brinquedos nas brincadeiras e jogos.

Como a criança vê a regra

A vontade de jogar tem de partir da criança e, tão somente dela, pois se um adulto intervém com a intenção de impor a atividade, logo deixa de ser lúdico, em sua essência.

Num jogo de regras, por exemplo, as crianças procuram respeitá-las, para não acabar com o mundo de ilusão no qual estão vivendo momentaneamente. Aqueles que, de alguma forma, burlam as regras, podem acabar com essa ilusão e são expulsos do jogo, como forma de protesto a tal atitude.

Para Macedo (1995, p.8), os jogos de regras constituem-se em "formas democráticas de intercâmbio social entre crianças ou adultos". É necessário uma consideração recíproca, sendo a transgressão das regras uma falta grave. Os jogadores dependem, assim, um do outro, sendo a coletividade um caráter próprio dessa estrutura, além da importância do desenvolvimento da criança ao formular estratégias no decorrer da atividade. O jogador precisa ser melhor do que o seu oponente para ganhar, pois, apesar de ambos começarem "do zero", com o decorrer do jogo um deles precisa errar menos e ser mais rápido, enfim, ser mais habilidoso a cada jogada.

De acordo Piaget (1990, p.216), "O jogo de regras apresenta precisamente um equilíbrio sutil entre a assimilação ao eu – princípio de todo o jogo – e a vida social". A criança, além de entender melhor o seu próprio eu, passa a interagir socialmente, criando uma cumplicidade relativa aos seus companheiros e ao respeito mútuo às regras do jogo.

Segundo Kishimoto (2001) há, nos jogos, regras explícitas – no jogo de xadrez, por exemplo – e regras implícitas – quando a criança entra no seu mundo

de faz-de-conta. Nesta última a criança pode imitar o pai, por exemplo, procurando agir como ele agiria, estando localizada nessa “necessidade” de fazer igual ao pai, durante a imitação, a regra implícita do jogo.



A regra, para a criança, torna-se um desejo. No jogo ela chega a renunciar a uma tentação (não chupar uma bala, por exemplo, porque é proibido) para atingir o seu prazer máximo – satisfazer as regras. A criança aprende as regras do jogo por meio de amigos ou adultos, aprendendo a controlar o seu comportamento de acordo com as reações alheias – “educando-se” conforme o grupo no qual está inserida.

Características do Jogo

Os jogos podem ser estruturados de três formas: exercício ou prático, símbolo ou regras funcionais.

Nos **jogos de exercício**, ou brinquedo funcional, a forma típica de assimilação é a repetição – a criança repete movimentos que lhe trouxeram efeitos satisfatórios e prazerosos; já os movimentos que são a ela nocivos de alguma forma (trazendo dor, por exemplo) não são repetidos. É a partir dessas repetições que a criança passa a formar hábitos, os quais são a base para futuras operações mentais.

Quando um adulto ouve um CD inúmeras vezes, ele está repetindo a ação pelo prazer que este lhe traz. O mesmo acontece com uma criança ao tocar um objeto e ver que este balança – ela repete a ação, adaptando-se e compreendendo-o melhor, conforme suas repetições.

Os jogos de exercício caracterizam a atividade lúdica da criança no período de desenvolvimento intitulado por Piaget de sensório-motor.

De acordo com Kobayashi (2005), Piaget divide os jogos de exercício em: jogos de exercícios simples os quais envolvem os aspectos motores (correr, pular, etc.); jogos de exercícios que envolvem o próprio pensamento - a criança pergunta por perguntar (a fase dos porquês, por exemplo).

Como forma de conteúdo, a criança passa a aplicar as formas dos esquemas que assimilou nos jogos de exercício. “Se os jogos de exercício são a

base para o “como”, os jogos simbólicos são a base para o “porquê” das coisas” (MACEDO, 1995, p.8).

Os jogos simbólicos, por sua vez, permitem às crianças assimilarem o mundo como desejam, por meio de um prazer lúdico, inventando e criando analogias. A realidade é “deformada” conforme a vontade da criança e, é assim que ela passa a compreender as coisas imaginando o seu significado. Em vista disso, ela adquire uma maior facilidade de integração com o mundo social, submetendo-se às regras da sua casa e da escola.

Wallon (1995), por sua vez, tem sua classificação dos jogos: puramente funcionais, de ficção, de aquisição e de fabricação.

Os jogos funcionais, assim como para Piaget, são compostos de movimentos simples – agitar dos dedos, produção de ruídos e sons, entre outros. A partir dessa atividade, a criança busca efeitos apropriando-se dos gestos daqueles que a cercam.

A dramatização também é uma ferramenta muito valiosa que incentiva uma aprendizagem participativa, pois atua entre outros aspectos na socialização e desenvolvimento da criança. Essa situação é objetivada, em especial, na Educação Infantil e, portanto, os jogos dramáticos podem aparecer como um recurso para essa modalidade de ensino. Os Jogos Dramáticos são “[...] dramatizações empregadas com o fim de proporcionar aos alunos uma introdução sem brusquidão à linguagem dramática”, Lima (2000, p. 4).

Conforme Slade (1978, p.17) “[...] o jogo dramático é uma forma de arte por direito próprio, não é uma atividade inventada por alguém, mas sim um comportamento real dos seres humanos”. Ele se expressa na maneira como a criança pensa, comprova, relaxa, trabalha, lembra, ousa, experimenta, cria e absorve.

Por meio dos jogos dramáticos, há a possibilidade de ser mais valorizada a espontaneidade, que é base da libertação das formas rígidas e convencionais. A ação espontânea que está diretamente relacionada à qualidade dramática, caracteriza-se, conforme Romanã (1992), pela capacidade de desempenhar papéis ou dar respostas comuns, como se fosse a primeira vez que estivesse realizando.

Outra característica que esta autora destaca é a originalidade, em que as respostas dadas são parecidas, mas com diferenciações e a criatividade se mostra como a capacidade de dar respostas inovadoras.

A imaginação dramática está no centro da criatividade humana, sendo parte fundamental do processo de desenvolvimento da inteligência e, por isso, deve estar no centro da educação. Mesmo considerando que a imitação e o jogo estão relacionados ao processo de pensamento e ao desenvolvimento da cognição, é a imaginação dramática que interioriza os objetos e lhes confere significados (KOUDELA, 1984).

Como método didático, os jogos dramáticos garantem a aquisição do conhecimento intuitivo e intelectual. Também levam a uma participação maior do aluno e à utilização do seu corpo, permitindo ao professor, ao mesmo tempo, um manejo do grupo como unidade.

Os jogos dramáticos incentivam a discussão de problemas rotineiros, ao considerarem a melhor maneira de lidar com eles e conservarem o que aprenderam, levando conhecimentos escolares para a vida, pois eles não se dissociam nesta situação, são unidos e, por isso, as atividades recebem mais

significação e valor. Por todos os motivos apresentados, é muito importante que essa prática seja mais difundida entre os educadores.

Nos jogos de ficção, a criança pratica atividades de uma interpretação mais complexa como, por exemplo, montar um cabo de vassoura como se montasse um cavalo. Por volta de três a quatro anos o jogo passa a ter um importante papel na evolução psíquica da criança. Nessa fase ela brinca de faz-de-conta e repete cenas como se procurasse, com isso, compreender e aprender o significado dos atos das pessoas. Ela cria situações imaginárias, desenvolvendo o pensamento abstrato. Nos jogos de aquisição, por sua vez, a criança observa, escuta e se esforça para perceber e compreender o mundo a sua volta. Ela pára para olhar, observar e escutar, procurando captar a totalidade daquilo que observa e passa a trabalhar assim a questão dos significados.

Por último nos jogos de fabricação em que a criança reúne, combina, modifica, transforma e cria novos objetos (a ficção e a aquisição têm um papel importante nessa fase). A criança atua sobre os objetos, procurando entendê-los. A criança busca agir e transformar a realidade física do seu meio.

Como o professor pode trabalhar as regras dos jogos

Para entender melhor o jogo, estudiosos da área apontaram três níveis de diferenciações:

- a) jogo como resultado de uma linguagem, a qual é derivada de um determinado contexto social;
- b) o jogo em um dado sistema de regras;
- c) o jogo enquanto objeto.

Ao se referir ao jogo como o resultado de um determinado sistema lingüístico, é preciso analisar que existe dentro desse contexto social, uma sociedade que vivencia isso com sua própria maneira de pensar, falar e agir. A língua é o instrumento de cultura dessa sociedade, transmitindo-a e aplicando-a ao mundo real.

Kishimoto (2001) elabora seis critérios para identificar traços específicos dos jogos: 1) não-literalidade - aqui, o verdadeiro sentido é substituído por outro (a criança brinca com uma boneca como se esta fosse a sua filhinha, por exemplo); 2) efeito positivo - a criança mostra a sua satisfação ao brincar pelo sorriso; 3) flexibilidade - quando em uma situação de brincadeira, a criança se torna mais flexível, buscando alternativas de ação (ela não sofre pressão); 4) prioridade do processo de brincar - a criança tem como único objetivo brincar, sem se importar com os efeitos da atividade; 5) livre escolha: o jogo só é jogo quando é a criança que o escolhe, por livre e espontânea vontade; 6) controle interno - as próprias crianças determinam como se dará a sucessão dos acontecimentos.

Para Kishimoto (2001, p.28), “o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos”.

Macedo (1995) defende o valor psicopedagógico do jogo. A criança constrói respostas por meio de um trabalho lúdico, simbólico e operatório integrados. O ato de conhecer, para a criança, remete a um jogo de investigação, a partir do qual se pode ganhar, perder ou tentar mais uma vez.

Como fazer para recuperar o sentido do jogo na escola e na vida?
Proponho que para isso, a escola adote uma postura menos rígida, que

esqueça um pouco sua função instrumental. Por que não transformar a escola em um espaço de jogo, no qual crianças, professores, qual filósofos, pudessem recuperar a possibilidade de um pensar seguindo boas regras? Ou seja, seria importante que se permitisse na escola que os meios, ao menos por algum tempo, fossem os próprios fins das tarefas; que se permitisse às crianças e aos professores serem criativos, que tivessem prazer estético e conhecessem o gozo da construção do conhecimento (MACEDO, 1995, p.10).

É preciso disponibilizar a todos – crianças, pais e professores – a oportunidade de se aprender por meio de processos prazerosos, transformando-se, assim, a escola (com sua postura rígida) em um espaço em que o jogo venha a ser um fim, e não só um meio para se chegar ao conhecimento.

No processo ensino-aprendizagem, os jogos tornam-se recursos de grande valor, pois a criança aprende melhor brincando e todos os conteúdos podem ser ensinados por meio das brincadeiras e jogos. Segundo Piaget, os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Não basta apenas transmitir os conhecimentos sistematizados sem os valores que eles trazem subentendidos. É preciso fazer com que as crianças os entendam, interpretando-os, questionando-os e buscando soluções para os problemas. Isso pode ser feito usando-se o jogo como forma de conhecimento – de forma lúdica e prazerosa.

Para Lima (1980), é preciso introduzir atividades que sejam condizentes com o processo de aprendizagem da criança. Cabe à escola proporcionar situações lúdicas, as quais são tão importantes quanto às atividades formais (“de lápis e papel”) para a aprendizagem da criança.

O jogo e o desenvolvimento Infantil

A Psicologia do Desenvolvimento tem destacado que a brincadeira e o jogo desempenham funções psicossociais, afetivas e intelectuais básicas no processo de desenvolvimento infantil. O jogo se apresenta como atividade dinâmica que vem satisfazer uma necessidade da criança, propiciando um ambiente favorável que leve seu interesse pelo desafio das regras impostas por uma situação imaginária, que pode ser considerada como um meio para o desenvolvimento do pensamento abstrato.

Portanto, é fundamental inserir as crianças em atividades que permitam um caminho que vai da imaginação à abstração de estratégias diversificadas de resolução dos problemas. O processo de criação está diretamente relacionado à imaginação e à estrutura da atividade com jogos que permitem o surgimento de situações imaginárias.

É no jogo e pelo jogo que a criança é capaz de atribuir aos objetos significados diferentes, desenvolver sua capacidade de abstração e começar a agir independentemente daquilo que vê, operando com os significados diferentes da simples percepção dos objetos. O jogo depende da imaginação e, é a partir dessa situação imaginária que se traça o caminho à abstração. É necessário que a escola observe a importância do processo imaginativo na constituição do pensamento abstrato. Nos jogos simbólicos, ocorre a representação pela criança do objeto ausente, quando ela estabelece uma comparação entre o elemento real, o objeto e um elemento imaginário por meio de uma representação fictícia.

Ao analisarmos os atributos e/ou características do jogo que podem justificar sua inserção em situações de ensino, evidenciam-se algumas vantagens: este representa uma atividade lúdica; depende do desejo e o interesse do jogador pela própria ação do jogo; envolve a competição e o desafio que motivam o jogador a conhecer seus limites e suas possibilidades de superação e promove a busca da vitória, incentivando a confiança e coragem para se arriscar.

Quando são propostas atividades com jogos para alunos, a reação mais comum é de alegria e prazer pela atividade a ser desenvolvida. O interesse pelo material do jogo, pelas regras ou pelo desafio proposto envolve o aluno, estimulando-o à ação.

É necessário que a atividade de jogo proposta represente um verdadeiro desafio ao sujeito despertando-o para a ação, para o envolvimento com a atividade, motivando-o ainda mais. O jogo, pelo seu caráter propriamente competitivo, apresenta-se como uma atividade capaz de gerar situações-problema provocadoras, em que o sujeito necessita coordenar diferentes pontos de vista, determinar várias relações, resolver conflitos e estabelecer uma ordem.

As crianças pequenas aprendem muito, apenas com ação nos jogos. Para o adolescente, em que a cooperação e interação no grupo social são fontes de aprendizagem, as atividades com jogos de regras representam situações bastante motivadoras e de real desafio. É na ação do jogo que o sujeito, mesmo que venha a ser derrotado, pode conhecer-se, estabelecer o limite de sua competência enquanto jogador e reavaliar o que precisa ser trabalhado, desenvolvendo suas potencialidades para evitar uma próxima derrota.

Considera-se que o jogo, em seu aspecto pedagógico, apresenta-se produtivo ao professor que busca nele um aspecto instrumentador e, portanto facilitador da aprendizagem, muitas vezes de difícil assimilação. É também produtivo ao aluno que desenvolverá sua capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las com autonomia e cooperação. Portanto, situações que propiciem à criança uma reflexão e análise do seu próprio raciocínio, que esteja fora do objeto nos níveis já representativos, necessitam ser valorizadas no processo de ensino-aprendizagem e o jogo demonstra ser instrumento importante na dinamização desse processo.

A competição inerente aos jogos, garante-lhes o dinamismo, o movimento, propiciando um interesse e envolvimento natural do aluno e contribuindo para seu desenvolvimento social, intelectual e afetivo.

A literatura disponível, referente ao uso de jogos como instrumental no processo ensino-aprendizagem, aponta vantagens e desvantagens, sendo apresentadas de forma objetiva na tabela 2.

Tabela 2: Vantagens e desvantagens dos jogos

Vantagens	Desvantagens
<ul style="list-style-type: none"> □ fixação de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno; <ul style="list-style-type: none"> □ introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão; □ desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas (desafio dos jogos); □ aprender a tomar decisões e saber avaliá-las; □ significação para conceitos aparentemente incompreensíveis; □ propicia o relacionamento de diferentes disciplinas (interdisciplinaridade); □ requer a participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento; □ favorece a socialização entre alunos e a conscientização do trabalho em equipe; □ a utilização dos jogos é um fator de motivação para os alunos; □ dentre outras coisas, o jogo favorece o desenvolvimento da criatividade, do senso crítico, da participação, da competição “sadia”, da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender; □ as atividades com jogos podem ser utilizadas para reforçar ou recuperar habilidades de que os alunos necessitem. Útil no trabalho com alunos de diferentes níveis; □ as atividades com jogos permitem ao professor identificar, diagnosticar alguns erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos; 	<ul style="list-style-type: none"> □ quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um caráter puramente aleatório, tornando-se um “apêndice” em sala de aula. Os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, sem saber por que jogam; □ o tempo gasto com as atividades de jogo em sala de aula é maior e, se o professor não estiver preparado, pode existir um sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo; □ as falsas concepções de que devem ensinar todos os conceitos por meio dos jogos. Então, as aulas, em geral, transformam-se em verdadeiros cassinos, também sem sentido algum para o aluno; □ a perda de “ludicidade” do jogo pela interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo; □ a coerção do professor, exigindo que o aluno jogue, mesmo que ele não queira, destruindo a voluntariedade pertencente a natureza do jogo; □ a dificuldade de acesso e disponibilidade de materiais e recursos sobre o uso de jogos no ensino, que possam vir a subsidiar o trabalho docente.

O papel do professor não deverá ser o de guiar explicitamente os passos do aprendiz, mas sim não permitir que este use o jogo sem entender nem aprender nada. É não permitir que o aprendiz se desvie muito do objetivo educacional.

Mas, se as brincadeiras infantis cooperam para o desenvolvimento e aprendizagem, por que alguns educadores resistem em adotá-las em seus planejamentos educativos, utilizando-as apenas como recreação informal?

Provavelmente por tratar-se de algo que exija certo cuidado no seu planejamento e execução.

Os jogos pedagógicos são apenas instrumentos, não mestres, ou seja, serão úteis somente se acompanhados por alguém que os analise e ao jogador, de modo diligente e crítico, que ao ver que tal ferramenta deixou de ser instrutiva e se transformou apenas numa disputa divertida, consiga, sutilmente, devolver um caminho certo ao aprendiz. Não que um jogo instrutivo não possa ser divertido, muito pelo contrário, se esse não o for, tornar-se-á desinteressante e não mais será jogado.

Jamais se devem utilizar os jogos pedagógicos sem um efetivo e cuidadoso planejamento e, jamais avalie a qualidade do professor pela quantidade de jogos que este emprega, mas sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar, selecionar e empregar. Vale lembrar que o uso, por si só, não cria a melhor situação de aprendizado. Então deve ser visto como um complemento de apresentações formais, leituras e discussões. Se essas complementações não forem realizadas, não há como verificar se o aprendizado ocorreu.

Um obstáculo, no atual contexto, é que os jogos disponibilizados têm caráter puramente comercial, atendendo somente às necessidades de mercado, ou seja, muita violência e pouca informação. Os projetos com cunho educacional são geralmente desenvolvidos em ambientes acadêmicos, envolvendo pouco investimento financeiro, tornando os mesmos pouco atrativos e, muitas vezes, estando restritos a simples experimentos realizados em universidades.

Uma vez estabelecido e obedecido o sistema de um jogo, aprender pode tornar-se tão divertido quanto brincar e, nesse caso, aprender torna-se interessante para o aluno e passa a fazer parte de sua lista de preferências. Certamente, ver o ato de aprender como algo interessante em vez de tedioso é o grande desafio nas atuais práticas da área educacional.

A necessidade presente é de se juntar o potencial dos comerciais aliados aos princípios pedagógicos que use a criatividade, permitindo um acesso mais motivador e eficaz na busca de novos conhecimentos.

A vitória da infância Fernando Sabino

Zé meteu a mão no bolsinho da calça e tirou um punhado de bolas (...). Separou cuidadosamente as riscadinhas e nos entregou. Foi dada a saída e desde logo se evidenciou a superioridade deles, inclusive o pequenino, que facilmente havíamos considerado já no papo, ao aceitar o desafio. Meu amigo foi infeliz na saída, por causa de uma pedrinha que desviou o curso da bola e quase morreu na segunda birosca, praticamente antes de começar. O que seria a suprema das vergonhas. Mas uma infelicidade do seu adversário, perdendo o batizado por um palavrão, equilibrou o jogo, mandando-me para a birosca inesperadamente, em abençoada carambola. Foi a vez do pequenino que, ainda pagão, deu de passagem uma fabulosa cricada no meu parceiro, atirando lhe a bola à distância e, ainda foi à birosca. Soltei uma exclamação de entusiasmo, mas meu amigo protestou:

— Não vale! Ele ainda era pagão! Não vale tacar sem cair antes na birosca.

Ao que o menino mais velho redargüiu alegando, com perdão da palavra, que não valia calar regra.

— Não fala bobagem não, menino! A regra é essa mesmo. Descobrimos então, para nosso pasmo, que eles chamavam a birosca de “búlica”, ou “búrica” – ou outro nome assim de nobre origem etimológica, influência talvez da Faculdade de Filosofia.

A palavra birosca lhe despertava mesmo sorrisos maliciosos, dando-nos a certeza de que se tratava de pornografia nova, escapada ao nosso vocabulário infantil. Havia ainda outra

variante da terminologia deles, que já não era a mesma de nosso tempo; assim, a “cricada” era para nós apenas a tacada final, que assegurava a vitória, e não todas elas, como eles vinham usando [...].

— Então começa de novo.

Recomeçou o jogo. Agora, depois do incidente, era a nossa honra que jogávamos. De repente vi meu amigo se transfigurar, como se a própria infância nascesse dos olhos cansados, dando-lhe aquele brilho que só são capazes as alegrias puras. E dando-lhe jogadas magistrais. Em pouco tempo um dos adversários (o pequenino) liquidou-me, depois de armar-me uma cilada, o safadinho, fingindo errar a pontaria duas vezes, e morri pagão. Mas meu parceiro papão de primeira, matou-o a mais de quatro metros, numa esplêndida jogada de galeio (com recuo). Não poderia conter seu entusiasmo.

— Sabe? Eu ainda sou dos bons! Por pouco não põe tudo a perder, numa jogada imprudente que o deixou perto do outro.

Agora se perseguiam ao longo do jardim e o outro, já nervoso, errou e tornou a errar. Então meu amigo liquidou-o sem dó nem piedade numa cricada definitiva, que significava mais uma bola conquistada para a coleção. Ergue-se e se tornando adulto com um pigarro, sacudiu a poeira das mãos. Os meninos o olhavam admirados; devolveu-lhes as bolas, num belo gesto de desprendimento, não queria ficar com elas. E puxou-me pelo braço, modestamente.

— Vamos, não é? Está ficando um pouco tarde. (Sabino,F. A vitória da infância?, in Criança brinca, não brinca?, 1990)

5) No texto de Fernando Sabino os meninos estão brincando de bola e comentam sobre regras nos parágrafos 4, 5 e 6. A regra supõe, necessariamente, relações sociais ou interindividuais. Sobre os jogos de regras podemos afirmar:

2
6

- a) combinações sensório-motoras ou intelectuais com competição e cooperação entre indivíduos;
- b) combinações lúdicas do ser socializado nas quais se substituem certas regras sociais entre indivíduos mais novos e indivíduos mais velhos;
- c) combinações simbólicas nas quais há uma coordenação cada vez mais estreita de papéis e um total florescimento de socialização;
- d) combinação de ajustes de papéis num círculo de aquisições sociais e mentais no domínio do simbolismo lúdico;
- e) combinações de caráter interindividual entre crianças com idades aproximadas, nas quais há um encontro tácito.

6) Por fim, sua última atividade, no item “Leituras” tem um texto sobre a importância dos jogos para alunos com deficiência mental.

- Escolha um jogo com um determinado objetivo.
- Explique e certifique que os alunos entenderam as regras.
- Jogue com seus alunos, caso tenha aluno com deficiência mental pense nas estratégias para ele participar do jogo.
- Faça uma narrativa de até no máximo 15 linhas, nos contando:
Qual foi o jogo?
Quais as regras?
Como foi a atividade?
Como foi a participação do aluno com deficiência mental ou com alguma dificuldade de aprendizagem.