

Isabel Maria da Costa Baranita

A importância do Jogo no desenvolvimento da Criança

Escola Superior de Educação Almeida Garrett

Orientadora Científica: Professora Doutora Ana Saldanha

Lisboa, 2012

Isabel Maria da Costa Baranita

A importância do Jogo no desenvolvimento da Criança

Relatório de Pesquisa Bibliográfica apresentada para a obtenção do grau de Mestre em Ciências da Educação na especialidade da Educação Especial e domínio Cognitivo e Motor conferido pela Escola Superior de Educação Almeida Garrett

Orientadora Científica: Professora Doutora Ana Saldanha

Escola Superior de Educação Almeida Garrett

Lisboa, 2012

Epigrafe

Brinca enquanto souberes!
Tudo o que é bom e belo
Se desprende....
A vida compra e vende
A perdição
Aliado e feliz
Brinca no mundo da imaginação
Que nenhum outro mundo contradiz!
Brinca instintivamente
Como um bicho!
Fura os olhos do tempo,
E à volta do seu pasmo alvar
De cabra-cega tonta,
A saltar e a correr
Desafronta
O adulto que hás-de ser!

Miguel Torga (1960)

Dedicatória

Gostaria de dedicar este trabalho às três pessoas mais importantes na minha vida, ao meu marido Paulo e aos meus dois príncipezinhos, Martim e Duarte.

Agradecimentos

Agradeço á minha família todo o apoio que me deram para conseguir chegar até aqui. Ao meu marido por toda a compreensão, companheirismo e dedicação redobrada que teve com os nossos tesouros para colmatar a minha “ausência” e, aos meus filhotes pela falta que lhes fiz. A eles o meu Obrigada!

Gostaria de agradecer também à minha orientadora, Professora Doutora Ana Saldanha, pela simpatia, disponibilidade que teve. Foi um prazer trabalhar consigo.

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo a reflexão sobre a importância do jogo no desenvolvimento da criança e o seu contributo no processo ensino-aprendizagem. Para se compreender melhor o estudo em causa, será demonstrado a evolução histórica e o sentimento atribuído à infância e ao jogo ao longo dos tempos; bem como apresentadas teorias sobre o desenvolvimento da criança segundo Piaget, Vygostky e Wallon. Será também abordada a importância dos jogos na Educação Especial como uma mais valia para o processo de aquisição e desenvolvimento das capacidades desta crianças tão especiais.

Palavras-chave: desenvolvimento infantil, jogo, educação especial, papel do educador, aprendizagem.

Abstract

The aim of this project is to contemplate on the importance of games in a child's development and how it contributes towards their learning process. In order to understand this research better, I will dwell into the historical evolution and the feeling towards childhood and games throughout time, as well as the theories on child development according to Piaget, Vygostky and Wallon. The importance of games in Special Needs Children's learning process and the development of their skills will also be dealt with.

Keywords: child development, game, special needs education, teacher's role, learning.

Símbolos / Abreviaturas

NEE – Necessidades Especiais de Educação

Índice Geral

Introdução	12
PARTE I – Motivos e Objetivos da Investigação.....	14
1. Explicitação do problema.....	15
2. Tipo de investigação.....	15
3. Justificação da investigação.....	16
3.1. Questão orientadora.....	16
3.2. Questão pesquisa.....	16
4. Propósitos do trabalho.....	16
4.1. Objetivo geral.....	16
4.2. Objetivos específicos.....	17
PARTE II – Desenvolvimento do Estudo.....	18
Capítulo I - O Desenvolvimento Infantil.....	20
1. Contextualização Histórica da Infância.....	21
1.1. A infância na Idade Média: A criança é um adulto em ponto pequeno.....	21
1.2. A infância na Idade Moderna: da imagem da criança divertida à criança educável.....	22
1.3. A infância no Capitalismo: a criança como um ser fraco e incompleto.....	22
1.4. A infância na Contemporaneidade: a criança como protagonista.....	23
2. A Teoria de Piaget.....	24
2.1. Estágios de desenvolvimento da teoria de Piaget.....	26
3. A Teoria de Vygotsky.....	28
4. A Teoria de Wallon.....	30
4.1. Estágios de desenvolvimento da teoria de Wallon.....	31
5. Pontos divergentes entre Piaget, Vygotsky e Wallon.....	32
Capítulo II - O jogo como recurso de aprendizagem.....	34
1. A evolução histórica do jogo.....	35
2. O brincar, a brincadeira e o jogo.....	36
3. Teorias do Jogo.....	37
3.1. Jogo na teoria de Piaget.....	37
3.2. Jogo na teoria de Vygotsky.....	40
3.3. Jogo na teoria de Wallon.....	42

3.4.	Diferença entre Piaget, Vygotsky e Wallon.....	44
4.	Os jogos tradicionais como actividades lúdicas e educacionais.....	46
5.	Como é que o jogo aparece na escola.....	48
5.1.	O lúdico na formação do educador/professor.....	50
5.2.	O papel do educador perante o jogo.....	52
	Capítulo III - O Jogo na Educação Especial.....	55
1.	A Evolução Histórica da criança com NEE.....	56
2.	Como é que o jogo surge na educação de crianças com NEE.....	57
2.1.	O jogo na prática pedagógica com crianças com NEE.....	59
3.	O jogo como meio de inclusão.....	61
4.	O papel do docente fase à escola inclusiva.....	63
	PARTE III – Conclusões e Linhas Emergentes de Pesquisa.....	65
	Conclusões.....	66
	Linhas Emergentes de Pesquisa.....	67
	Fontes de Consulta.....	68
	Anexos.....	I

Introdução

Este estudo tem como objetivo consciencializar o educador/professor da influência que os jogos podem ter no desenvolvimento infantil e no processo ensino-aprendizagem aquando aplicados adequadamente.

O presente relatório de pesquisa bibliográfica tem este tema devido à preocupação atual sobre problemas ligados à educação que muitas vezes podem relacionar-se com os métodos de ensino aplicados, onde uma das soluções pode passar por uma prática pedagógica prazerosa e lúdica.

Através das atividades lúdicas, a criança desenvolve-se psicologicamente, cultural, social, mental e fisicamente, ou seja, o brincar proporciona um desenvolvimento integral do ser humano.

Sendo assim, este trabalho apresenta-se dividido em três capítulos:

No primeiro capítulo: O Desenvolvimento Infantil faremos uma contextualização do conceito de infância ao longo dos tempos, onde abordaremos concepções defendidas por alguns teóricos como Jean Piaget, Lev Vygotsky e Henri Wallon.

No segundo capítulo: O Jogo como recurso de aprendizagem, focaremos a sua crescente valorização no que diz respeito ao seu papel no ensino-aprendizagem. Serão também abordadas as características do jogo segundo Piaget, Vygotsky e Wallon, bem como alertaremos para o desaparecimento de certos jogos / brincadeiras (Jogos Tradicionais). Abordaremos questões como por exemplo como é que o jogo aparece na escola, o lúdico na formação do educador e o papel do educador face a esta nova forma de ensinar.

Perante isto, torna-se necessário que muitos profissionais da educação repensem nas suas práticas pedagógicas.

Por fim, no terceiro capítulo: O Jogo na Educação Especial abordaremos a importância do uso do jogo na realização do trabalho com crianças com NEE. Ao longo deste capítulo também iremos focar a relevância que o jogo pode ter no processo de inclusão destas crianças em escolas de ensino regular.

A natureza deste trabalho, para a obtenção do mestrado em Ciências de Educação na especialidade de Educação Especial e Domínio Cognitivo e Motor é um relatório de pesquisa bibliográfica porque pretendemos aprofundar conhecimentos teóricos sobre o jogo; de forma, a podermos auxiliar profissionais da educação com

novas metodologias e contribuir para uma educação de qualidade para todos os alunos tendo mais um instrumento facilitador de aprendizagem.

Este tema surge da necessidade que sentimos na nossa prática que é tempo de mudar a forma de ensino e, fazer da escola um espaço alegre e divertido; onde o jogo pode permitir um maior sucesso dentro das salas de aula.

Quando a criança joga, pode ser um momento mágico e precioso!

Parte I

Motivos e Objetivos da Investigação

1. Explicitação do problema

A parte mais importante de um trabalho de pesquisa e investigação é, sem dúvida a escolha do tema / problema a investigar.

O presente trabalho tem como finalidade consciencializar o educador / professor da importância do jogo na vida das crianças.

Cada vez mais os docentes deparam-se com problemas no processo ensino-aprendizagem; problemas estes, que podem estar relacionados com os métodos de ensino que utilizam, muitos deles já ultrapassados.

Uma solução para o problema pode ser a introdução do jogo / lúdico no ato de ensinar. Através de uma prática prazerosa e lúdica, o educador / professor pode inserir conteúdos pedagógicos que pretende que os seus alunos alcancem. Com o jogo a criança desenvolvesse cognitiva, social e moralmente.

Devido à falta de informação / formação por parte dos docentes, as crianças veem-se privadas de certas oportunidades de desenvolvimento e, podemos mesmo dizer, que muitas vezes as crianças têm dificuldades no processo de inclusão devido ao fraco, para não dizer nenhum, investimento por parte dos docentes em relação ao uso do jogo como recurso pedagógico.

2. Tipo de investigação

Toda esta investigação terá como fundamento pesquisa bibliográfica, a partir de livros, internet.

Ao aprofundarmos os nossos conhecimentos teóricos sobre o tema, pretendemos sensibilizar docentes e futuros docentes de quanto o jogo pode ser uma mais valia para a nossa prática profissional.

Queremos que passem a ver o jogo não como uma estratégia a usar para preencher os tempos livres; mas sim a utilizarem o jogo como um instrumento pedagógico dentro da sala de aula em momentos oportunos.

3. Justificação da investigação

3.1. Questão orientadora

Para iniciarmos este trabalho de pesquisa bibliográfica, foi fundamental a elaboração de uma questão de partida; pois é a partir dela, que o trabalho começa a ser estruturado.

Depois de refletirmos sobre o objeto de estudo, surgiu-nos o tema / problema e há que definir metas que pretendemos alcançar. Temos assim, a seguinte questão de partida:

“ A importância que os docentes dão ao contributo do jogo no processo de ensino-aprendizagem.”

Partindo da pergunta orientadora procedemos ao enquadramento teórico através de uma análise bibliográfica. Como tal, os resultados obtidos nesta pesquisa fazem parte do Desenvolvimento de Estudo (Parte II) do presente relatório.

3.2. Questões de Pesquisa

Após escolhermos a pergunta de partida, novas sub questões relacionadas com o tema surgiram. Com o decorrer da pesquisa bibliográfica visamos obter repostas para estas sub questões.

As questões de pesquisa deste estudo são:

- Qual a importância do conceito de criança ao longo dos anos?/ Qual o valor atribuído à criança ao longo dos séculos?
- Qual a evolução do jogo ao longo da história?
- Poderão os jogos tradicionais serem um recurso pedagógico?
- Estarão os docentes preparados para aplicarem os jogos nas suas salas de aula?
- Que contributo o jogo pode ter na Educação Especial?

4. Propósitos do trabalho

4.1. Objetivo Geral

O objetivo principal deste trabalho é saber: Qual a importância que os docentes dão ao jogo como instrumento de aprendizagem?

4.2. Objetivos Específicos

A partir do objetivo geral do estudo em causa, surgiram outros mais específicos que se prendem diretamente com a natureza deste trabalho. São eles:

- A teoria do jogo segundo alguns autores: Piaget, Vygotsky e Wallon;
- A utilização dos jogos tradicionais no contexto sala de aula;
- O papel do docente perante o jogo;
- Qual a importância do uso do jogo no trabalho com crianças com nee;
- Pode o jogo funcionar como meio de inclusão para criança com nee.

Parte II

Desenvolvimento do Estudo

- **Capítulo I**
O Desenvolvimento Infantil

- **Capítulo II**
O Jogo como recurso de aprendizagem

- **Capítulo III**
O Jogo na Educação Especial

Capítulo I

O Desenvolvimento Infantil

1. Contextualização Histórica da Infância

Tendo como objeto de estudo a criança, é fundamental falar sobre o desenvolvimento infantil. Contudo, refletir sobre esta área é uma tarefa complicada; pois existe toda uma identidade a ser revelada. Cada ser humano é único no meio social em que está inserido.

A psicologia do desenvolvimento é uma área da Psicologia que só no final do século XIX é que se tornou uma ciência; dando-nos assim, oportunidade de ver a criança com outros olhos e de percebermos que ela passa por diversas fases do desenvolvimento.

A visão que se tem sobre a infância nem sempre foi a mesma. Se hoje a criança é vista como um ser com especificidades (cognitivas, emocionais, psicológicas e físicas), com uma história pessoal e até dispõe de direitos; há muitos séculos atrás ela era vista como um ser insignificante, sem estatuto social e sem autonomia.

Todavia, o caminho percorrido até aqui foi longo e difícil, onde as mudanças quanto à concepção de infância variam historicamente e a criança está em constante mudança.

Visto isto, a educação infantil também foi sofrendo alterações e, felizmente hoje existe uma consciência e preocupação em relação às peculiaridades de cada idade. A Educação Infantil passou a ver a criança de forma integral, isto é, respeitando as suas especificidades (emocional, física, psicológica e cognitiva).

Assim, apresentaremos uma breve viagem histórica da infância nas diferentes épocas, tendo como referência a concepção de infância defendida pelo francês Philippe Ariès (1978) que muito contribuiu para nos ajudar a perceber o verdadeiro conceito de infância ao longo dos tempos.

Só a partir do final do século XVI e século XVII é que a criança começa a ter os devidos cuidados, como vestir-se como tal, ter uma educação adequada.

Podemos dizer que o conceito de infância foi-se construindo historicamente.

1.1. A infância na Idade Média: a criança é vista como um adulto em ponto pequeno

A partir da obra de Ariès (1978), podemos constatar que na antiguidade a criança era desvalorizada, simplesmente o sentimento pela infância não existia.

Nesta época a criança era vista como um adulto em ponto pequeno; a infância era um estado de transição para a vida adulta e não precisava de tratamentos especiais; o que interessava mesmo era que a criança crescesse o mais rápido possível para entrar no mundo dos adultos, ou seja, que pudesse trabalhar. (Ariès, 1978)

A partir dos sete anos, as crianças eram entregues a famílias desconhecidas para aprenderem serviços domésticos; onde a criança era a aprendiz e o anfitrião era visto como mestre, isto tudo acontecia independentemente da classe social a que a criança pertencia.

Os colégios eram frequentados apenas por um pequeno grupo de clérigos, onde se ensinava letras e o mestre apenas transmitia o saber, o conhecimento.

1.2. A infância na Idade Moderna: da imagem da criança divertida à criança educável

Após o século XVII, houve grandes alterações nas relações sociais e, isto veio a refletir-se nas famílias, nas escolas e até mesmo no conceito dado à infância.

A criança deixa de estar presente no mundo dos adultos e, passa então a ser vista como algo de bom, agradável de se conviver dando-lhe uma especial atenção que até então era renegada.

No entanto, chegou-se à conclusão que tantos cuidados em volta da criança poderiam ser prejudiciais à mesma, uma vez que as podia tornar mimadas e até mesmo mal-educadas. Deste modo, achou-se necessário educar as crianças para torná-las adultos respeitados.

Substituiu-se a educação prática oferecida pelas famílias, pela educação teórica dada pelos colégios e, a criança passa a ser educável.

Esta nova forma de ver a infância deu um novo significado à família onde a criança passa a ser o centro das atenções.

Na primeira metade do século XVII as crianças até aos 5/6 anos faziam parte da primeira infância a partir dos 7 anos é que iam para o colégio. Já na segunda metade do século surge um novo cuidado com a criança e o ingresso para a escola foi adiado para os 10 anos.

Só no século XVIII é que o ensino foi permitido para as meninas. É também neste século que começa a discriminação social no ensino, uma vez que se fazia a

distinção do ensino para o povo e outro para as classes aristocráticas e burguesas. (Ariès, 1978)

1.3. A infância no Capitalismo: a criança como um ser fraco e incompleto

Nos finais do século XVIII dá-se a Revolução Industrial na Europa. As cidades crescem e com elas surge uma maior oferta de trabalho nas indústrias. As mulheres que até então ficavam responsáveis pelos afazeres domésticos e a cuidar dos filhos passam a ter que trabalhar.

Em resposta às necessidades da sociedade surgem as creches e instituições para cuidarem das crianças enquanto as mães trabalhavam.

A escola transforma-se então num meio de fragmentação da sociedade separando os pobres dos ricos onde o ensino para os primeiros, isto é, para as classes populares era virado para formar mão de obra e, para os segundos, ou seja, para a aristocracia e a burguesia era direcionado para a formação de eruditos e pensadores.

Desta forma, a criança era o reflexo da classe social em que nascia. (Ariès, 1978)

1.4. A infância na Contemporaneidade: a criança como protagonista

Durante o século XX surge um movimento internacional a favor da criança e, esta passa a ser alvo de atenções.

Desta forma, o século XX ficou também conhecido como o “século das crianças”, onde se passa a descobrir, a valorizar, a defender e a proteger a criança.

A 10 de dezembro de 1948, é aprovado em Assembleia Geral da Organização das Nações Unidas, a Declaração Universal dos Direitos Humanos. Esta declaração tem como objetivo valorizar todo o Homem e na sua totalidade, como podemos constatar logo no primeiro parágrafo do documento: “ Considerando que o reconhecimento da dignidade inerente a todos os membros da família, humana e de seus direitos iguais e inalienáveis é o fundamento da liberdade, da justiça, e da paz no mundo.”

“ A Convenção exige que a família, sociedades, governos e a comunidade internacional empreendam ações visando o cumprimento dos direitos de todas as crianças de maneira sustentável, participativa e não discriminatória. Em termos práticos, isto significa que as crianças mais pobres, mais vulneráveis, e geralmente mais negligenciadas

em todas as sociedades, ricas e pobres, devem ter prioridade absoluta na destinação de recursos e esforços”. (Declaração Universal dos Direitos Humanos, 1948)

Assim, no século XX descobre-se a criança como alguém que possui necessidades, especificidades e com direito a ter um atendimento especial.

2. A Teoria de Piaget

Jean Piaget (1896 - 1980) nasceu na Suíça, em Neuchâtel. Foi filósofo, biólogo e especialista em epistemologia genética e em psicologia evolutiva. Construiu a sua teoria ao longo de mais 50 anos de pesquisa.

Quando Piaget começou a trabalhar no laboratório-escola de Alfred Binet (escola primária), em Paris, onde aplicava testes de QI a crianças, ficou surpreendido com as respostas que estas davam. A partir daí, focou o seu estudo em compreender como o desenvolvimento cognitivo ocorria nas crianças.

Como resultado das suas pesquisas, Piaget descobriu que a criança é um ser ativo, dinâmico no seu próprio desenvolvimento do conhecimento através da sua interação com o meio e pela formação de uma estrutura interna que se encontra em expansão contínua.

A teoria defendida por Jean Piaget é uma teoria de etapas onde os seres humanos desde o nascimento até à fase da adolescência vão passando por várias mudanças de forma ordenada e previsível, ou seja, falamos dos estágios que tanto caracterizam a sua teoria.

Para compreendermos melhor a teoria defendida por este autor, é preciso que sejam esclarecidos alguns conceitos bastantes importantes: esquema, adaptação, assimilação, acomodação e equilíbrio.

Assim, para um maior domínio destes conceitos, passaremos a descrever cada um deles:

Esquema: Para o autor, este é um conceito central, pois em todas as etapas estão presentes ações mentais e físicas que dão origem a uma estrutura quando coordenadas entre si.

A estas ações, Piaget (1972) chamou de esquemas. Ao longo das experiências vividas, estes esquemas vão-se desenvolvendo e aumentando tornando-se em esquemas mais complexos.

“Á medida que a criança se desenvolve, os esquemas tornam-se mais diferenciados, menos sensoriais e mais numerosos; e a rede que eles formam torna-se incrivelmente mais complexa. Os esquemas do adulto emergem dos esquemas da criança através de adaptações e organizações.” (Piaget, 1972; p.64)

Adaptação: A inteligência é uma adaptação ao meio ambiente e é assimilada através da assimilação e da acomodação.

Assimilação: Depois de terem adquirido esquemas, a próxima etapa é assimilá-los. Estes é um processo de interiorização das informações recolhidas das experiências nas estruturas do indivíduo. Podemos dizer que a assimilação é um modo de adaptação do sujeito ao meio social em que vive. Todavia, apesar de na idade adulta termos alguns esquemas que adquirimos na infância, eles vão-se transformando ao longo dos tempos com as experiências vividas e com a nova aquisição de conhecimentos. Isto é, a cada nova assimilação os esquemas iniciais são alterados, ou melhor dizendo são complementados com a informação que chega.

“A assimilação é uma porta do processo pelo qual o indivíduo cognitivamente se adapta ao ambiente e o organiza. Os esquemas dos adultos são diferentes daqueles das crianças. Piaget descreveu e explicou essas transformações pelo processo de acomodação.”(Piaget, 1972; p.72)

Acomodação: Segundo Piaget (1972) podemos apresentar a acomodação de duas formas: como a modificação constante das estruturas cognitivas do sujeito ou como a origem de novos esquemas.

Podemos concluir que este processo de acomodação dá a oportunidade ao sujeito de reorganizar o seu pensamento durante o seu desenvolvimento, conforme com as novas experiências que ele vai passando, podendo abranger novos esquemas ou modificando os já existentes.

Na teoria defendida por este autor o processo de acomodação é a chave para a mudança desenvolvimental. Através dela nós reorganizamos as nossas ideias, melhoramos as nossas habilidades e mudamos as nossas estratégias.

Equilibração: A todo o instante a ação está em constante assimilação e acomodação devido às experiências que temos com o meio que as rodeiam. A essa sintonia entre assimilação e acomodação, Piaget denomina de equilibração.

“De uma maneira geral, o organismo assimila incessantemente o meio à sua estrutura, ao mesmo tempo que acomoda a estrutura ao meio, a adaptação constituindo um equilíbrio entre tais trocas.” (Piaget, 1972; p.75)

Outro elemento importante é o desequilíbrio, uma vez que quando este ocorre, a criança sente-se incentivada a ir buscar o equilíbrio para organizar as suas ideias. Podemos então dizer, que a equilibração é a mudança do desequilíbrio para o equilíbrio pelo qual o organismo luta permanentemente.

Nos seus estudos, Piaget (1972), dividiu o processo de equilibração em quatro etapas ou estágios:

Estágio sensório-motor (do nascimento aos 2 anos)

Estágio pré-operacional (dos 2 anos aos 6 anos)

Estágio das operações concretas (dos 6 anos aos 12 anos)

Estágio das operações formais (a partir dos 12 anos)

Na sua obra, podemos observar que esta separação não é feita sem nenhum fundamento, antes pelo contrário tem uma base teórica como resultado das suas pesquisas.

“Cada estágio é caracterizado pela aparição de estruturas originais, cuja construção o distingue dos estágios anteriores. A cada estágio correspondem características momentâneas e secundárias que são modificadas pelo desenvolvimento ulterior, em função da necessidade de melhor organização. Cada estágio constitui (então pelas estruturas que o define) uma forma particular de equilíbrio, efetuando-se a evolução mental no sentido de uma equilibração sempre mais completa.” (Piaget, 1972; p.83)

Concluimos assim, que os estágios são etapas sucessivas, qualitativamente diferentes, do desenvolvimento intelectual da criança. No entanto, as idades mencionadas são idades aproximadas, onde a criança demonstrará características desse desenvolvimento; pois algumas crianças apresentam antes da idade mencionada, outras chegam mesmo a demonstrar esse desenvolvimento depois da idade esperada.

O importante é respeitarmos sempre os limites das crianças, pois cada criança é única.

2.1. Estágios de desenvolvimento da teoria de Piaget

▪ **Estágio sensório-motor** (do nascimento até aos 2 anos)

Este estágio é caracterizado pelas atividades físicas que o bebé exerce sobre os objetos e situações externas, para tentar compreender o mundo que o rodeia.

O autor defende que ao nascer o bebê apresenta padrões inatos de comportamento como o olhar, o sugar, o agarrar, o escutar, bem como atividades mais grosseiras do organismo; onde as modificações e o desenvolvimento do comportamento ocorrem em função da interação desses padrões (reflexos) com o ambiente. Desta forma, o bebê inicia a construção de esquemas para assimilar o mundo à sua volta, uma vez que não há interação com outras pessoas. Aqui começa todo o processo de desenvolvimento cognitivo de uma forma privada.

▪ **Estágio pré-operacional** (dos 2 anos aos 7 anos)

Neste período, a criança já consegue alcançar o nível da representação e as ações do seu comportamento também já podem ser mentalmente elaboradas.

Todavia, apesar de os dois estágios serem qualitativamente diferentes, este não é totalmente lógico, é pré-lógico.

O início deste estágio é caracterizado pelo aparecimento da função simbólica, que marca o início do pensamento.

A função simbólica é a aptidão que a criança tem em imaginar símbolos para representar ou substituir os objetos e de brincar mentalmente com eles.

A imagem mental, o jogo simbólico e a linguagem, são revelações da função simbólica. Daí ser tão importante nestas idades trabalhar o faz-de-conta de modo a proporcionar novas experiências.

Em relação ao comportamento apresentado nesta faixa etária, revela-se egocêntrico, principalmente no início do estágio, mas com o passar dos anos, por volta dos 6 /7 anos, torna-se social e comunicativo.

No estágio em estudo, é relevante focar o aumento de vocabulário das crianças. É de extrema importância a aquisição da linguagem articulada nesta fase, pois é o que nos leva ao acesso à sociedade humana; diferenciando-nos assim dos outros animais.

Podemos dizer ainda que este estágio pode ser dividido em dois períodos:

O período simbólico (2 – 4 anos) que leva ao desenvolvimento da linguagem, da imitação, da fantasia e do faz-de-conta.

O período intuitivo (4 – 7 anos) que é caracterizado pela idade dos porquês, onde as crianças procuram a todo o instante uma explicação dos fenômenos.

▪ **Estágio das operações concretas** (dos 7 aos 11 anos)

O autor explica-nos o porquê deste estágio ter este nome; pois é nesta fase que as crianças deixam de ter um pensamento dominado pelas percepções. Dá-se então a transição entre o pensamento pré-operacional e o pensamento formal.

Neste período, a criança começa a ter noção do conceito de número, de peso, de volume, de tamanho, de conjunto e das operações matemáticas (adição e subtração). Por esta razão, só nesta idade é que vão para a escola.

Segundo Piaget, nesta fase a criança desenvolve muitas capacidades, uma vez que se dá um desenvolvimento afetivo, social e cognitivo; indissociáveis para um desenvolvimento integral.

Quanto aos conceitos morais a criança adquire também uma noção de verdade, mentira e de regras; daí a importância dos jogos de regras nestas idades.

▪ **Estágio das operações formais** (a partir dos 12 anos)

No período das operações formais o desenvolvimento da inteligência atinge o seu nível mais elevado.

A criança é agora um adolescente com uma maneira diferente de pensar, pois adquire a capacidade do pensamento abstrato.

A sua personalidade é desenvolvida nesta fase em função dos valores e regras que lhe foi ensinado desde a infância.

Podemos dizer que para psicólogo o desenvolvimento da inteligência resulta da interação do sujeito com o meio ambiente e quanto mais rica é essa experiência, mais probabilidades tem de desenvolver o seu raciocínio lógico e a sua autonomia, ou seja, trata-se de uma aquisição a nível individual.

Com a sua teoria, o autor, permite-nos compreender como é que as crianças e os adolescentes aprendem; oferecendo-nos as bases para identificarmos as possibilidades e limitações dos jovens. Assim, o professor conhecendo melhor as condutas das crianças, pode trabalhar melhor com as mesmas respeitando as individualidades intelectuais de cada um.

Deste modo, finalizamos os aspetos mais relevantes para este estudo no que diz respeito à teoria deixada por Jean Piaget.

3. A Teoria de Vygotsky

Lev Semenovich Vygotsky (1896 – 1934) nasceu em Orsha, na extinta União Soviética. Teve uma vida profissional bastante variada, pois foi professor e pesquisador em várias áreas da educação como filosofia, pedagogia, psicologia, literatura, deficiência mental, entre tantas outras.

Todavia, aos 38 anos o psicólogo russo morre vítima de tuberculose; deixando-nos uma vastíssima obra escrita com mais de 200 trabalhos científicos. Na sua produção escrita os temas abordados vão desde a crítica literária até a neuropsicologia, passando pela linguagem, educação, psicologia e deficiência.

Leontien, Luria e Vygotsky formaram um grupo em busca de uma nova psicologia, onde viam o homem como mente e corpo, membro da espécie humana. Um ser social e biológico que participa num processo histórico. Vygotsky (1989) considerava o sujeito como um ser socio-histórico, uma vez que o meio cultural onde estava inserido influenciava o seu desenvolvimento.

Defendia também a ideia de que a relação do sujeito com o meio ambiente não era feita de forma direta, mas mediada por sistemas simbólicos onde a linguagem tinha um papel principal; uma vez que é o que nos faz comunicar com o outro e o que leva o indivíduo a generalizar e abstrair o pensamento. Segundo Vygotsky (1989), a criança utiliza primeiro a fala socializada para interagir com o outro e, só depois é que a usa como instrumento do pensamento.

Segundo o mesmo autor, a criança desde que nasce desenvolve-se biologicamente, todavia essa aprendizagem está relacionada com as relações sociais e culturais, ou seja, com o meio ambiente.

Assim, partindo desta ideia do autor que considera a aprendizagem fruto de um processo essencialmente social, a educação passou a ser encarada como fundamental para as aprendizagens da criança.

“Se corretamente organizada, a educação permitirá à criança desenvolver-se intelectualmente, e criará toda uma série de processos de desenvolvimento que seriam impossíveis sem a educação. A educação revela-se, portanto, um aspeto internamente necessário e universal do processo de desenvolvimento da criança, das características históricas do homem, e não das suas características naturais.” (Fontes, 2004; p.17)

Podemos então dizer que a escola desempenha um papel fundamental no processo ensino-aprendizagem, onde o professor a partir do que a criança já sabe através das suas experiências, proporcionará mais progresso nos seus alunos.

Para este autor, existem três níveis de desenvolvimento na infância, que são: o nível de desenvolvimento real, o nível de desenvolvimento potencial e a zona de desenvolvimento proximal.

Segundo Vygotsky (1989), os três níveis caracterizam-se da seguinte forma:

- **nível de desenvolvimento real:** são todas as atividades que a criança já consegue fazer sozinha sem necessitar da ajuda de alguém;
- **nível de desenvolvimento potencial:** é o que a criança consegue fazer só com ajuda. Aqui, o resultado da ação é influenciado por outras pessoas;
- **zona de desenvolvimento proximal:** é a distância entre os dois níveis, ou seja, entre o nível de desenvolvimento real (o que a criança consegue fazer sozinha) e o nível de desenvolvimento potencial (o que a criança consegue realizar com a ajuda de outras pessoas para resolver problemas). Este nível de desenvolvimento está em constante transformação, pois o que a criança hoje é capaz de fazer com a ajuda de outra, amanhã conseguirá fazer sozinha, transformando depois este nível num nível de desenvolvimento real.

Focando mais uma vez a importância do papel da escola, esta fica responsável pela interferência na zona de desenvolvimento proximal; levando deste modo a um desenvolvimento que de uma forma espontânea não ocorreria, isto é, a aquisição de saberes científicos. Por esta razão, é de extrema importância que o professor use vários caminhos e estratégias para que os seus alunos alcancem os objetivos propostos e atinjam esse nível.

O professor é um mediador na aprendizagem da criança, onde o seu papel é facilitar o conhecimento. Para que isto aconteça, deve haver uma interação professor/aluno a fim de o mediador perceber o que o aluno já sabe e proporcionar-lhe novas aprendizagens.

4. A Teoria de Wallon

Henri Wallon (1879 – 1962) nasceu em França. Descendente de uma família de republicanos e universitários, Wallon licenciou-se em letras no ano 1900; em filosofia em 1902 e no curso de medicina no ano 1908.

Ao longo do seu percurso, o psicólogo interessou-se aos poucos pela Educação e realizou vários trabalhos sobre o desenvolvimento do psiquismo humano, localizando-o numa perspetiva genética.

Apesar de Wallon (1981) não ter apresentado nenhum método pedagógico, realizou um projeto, o Projeto Langevin-Wallon. Este plano destinava-se a reformular o sistema de ensino implantado na época e adequá-lo às mudanças sociais que se davam na altura, com o objetivo de formar uma sociedade mais justa, democrática e uma educação também mais justa que desse valor ao desenvolvimento das características individuais e à formação digna do cidadão. Contudo, por questões políticas este projeto não foi implantado.

Henri Wallon (1981) em momento algum quis organizar uma teoria para a educação, mas o que é certo é que as suas pesquisas contribuíram e muito para a compreensão do desenvolvimento infantil.

Deste modo, no estudo do desenvolvimento infantil, o autor propõe que se considere a criança como um ser global, total, que se constrói a partir da interação do seu potencial genético com a variedade de fatores que existem no meio em que está inserida.

“O meio é um complemento indispensável do ser vivo. Ele deve corresponder às suas necessidades e aptidões sensório-motoras e mais tarde psicomotoras. (...) Não é menos verdade que a sociedade põe o homem em presença de novos meios, de novas necessidades e de novos poderes que aumentam as suas possibilidades e evolução e de diferenciação individual. A constituição biológica da criança ao nascer não será lei única do seu futuro destino. Os seus efeitos podem ser amplamente transformados pelas circunstâncias sociais da sua existência, donde a escolha pessoal não está ausente.” (Wallon, 1981; p.37)

Wallon (1981) propôs estudar como se desenvolve a criança, desde o nascimento até à fase adulta, mostrando a todo o momento os vínculos que são feitos tendo em conta os domínios da inteligência, da afetividade e da motricidade. Destes três domínios, a teoria de Wallon (1981) destaca a dimensão afetiva como sendo a principal. Segundo o autor, as emoções contribuem e muito para o desenvolvimento da criança.

Para Wallon (1981) o desenvolvimento da criança é uma construção onde podemos constatar a existência de fases diferentes. Estas fases ocorrem numa ordem necessária onde cada uma delas é uma preparação para a fase seguinte e, onde ocorre uma alternância de momentos ora de predominância afetiva ora de predominância cognitiva.

Desta forma, a psicogenética deste psicólogo apresenta cinco estágios de desenvolvimento que são:

Estágio impulsivo-emocional

Estágio sensório-motor

Estágio do personalismo

Estágio categorial

Estágio da adolescência

4.1. Estágios de desenvolvimento da teoria de Wallon

- **Estágio impulsivo-emocional** (do nascimento a 1 ano)

É um estágio predominantemente afetivo, onde as emoções são o principal instrumento de interação com o meio.

Nesta fase desenvolvem-se as condições sensório-motoras, como o olhar, o agarrar, o andar;

- **Estágio sensório-motor e projetivo** (de 1 ano até aos 3 anos)

Nesta fase dá-se uma grande exploração do espaço físico, através do andar, do agarrar, do apontar, de sentar, de manipular,... onde prevalecem as relações cognitivas com o meio; tudo isto acompanhado pela aquisição da fala.

A criança também desenvolve neste estágio a inteligência prática e a sua capacidade de simbolizar, isto é, quando falamos-lhe de um objeto ela já é capaz de associá-lo mentalmente ao objeto em si;

- **Estágio do personalismo** (desde os 3 anos até aos 6 anos)

Ocorre neste período a formação da personalidade através do contato social que tem com as pessoas que a rodeiam e onde predominam as relações afetivas;

- **Estágio categorial** (dos 6 anos aos 12 anos)

Neste estágio dá-se um avanço no campo da inteligência e a criança passa a organizar o seu mundo através das relações com o meio;

- **Estágio da adolescência** (a partir dos 12 anos)

Este estágio é caracteristicamente afetivo, onde o indivíduo passa por uma série de conflitos tanto internos como externos.

Os grandes marcos deste estágio são a busca da autoafirmação e da sua identidade autónoma.

Assim, de acordo com o autor, as características de cada estágio estão relacionadas com a interação da criança com o meio cultural onde está inserida.

No que diz respeito á passagem de um estágio para o outro Wallon (1981) nega haver uma linearidade, mas sim o contrário havendo uma constante transformação passando por retrocessos, ruturas e reformulações; onde a criança em busca de respostas para os seus conflitos anaça a caminho de novos desafios, de novas transformações.

5. Pontos divergentes entre Jean Piaget, Lev Vygotsky e Henri Wallon

Nos dias de hoje, quando se estudam as teorias defendidas por Piaget(1972), Vygotsky (1989) e Wallon (1981) encontramos alguns pontos que divergem, apesar de também partilharem muitos pontos em comum.

Ambos viram o conhecimento como uma adaptação e construção individual onde o sujeito tem um papel ativo no processo de aprendizagem e de desenvolvimento.

Os três psicólogos tinham como objetivo estudar o desenvolvimento intelectual da criança; contudo, seguiram caminhos diferentes de interesses e pensamento.

Enquanto que Piaget (1972) focou-se no estudo de como o conhecimento se construía; Vygotsky (1989) debruçou-se no estudo de como os fatores culturais e sociais influenciavam no desenvolvimento intelectual; Wallon (1981) direcionou-se para o estudo das emoções e como estas são essenciais para que ocorra o desenvolvimento, uma vez que este era para ele o primeiro meio de contato entre a criança e as pessoas.

Os três autores, acreditavam no desenvolvimento e na aprendizagem, embora também aqui os seus pontos de vista sobre o relacionamento entre ambos sejam diferentes.

“Piaget tinha a convicção de que o nível de desenvolvimento colocava limites sobre o que podia ser aprendido e sobre o nível da compreensão possível daquela aprendizagem. Vygotsky, por sua vez, tinha a convicção de que a aprendizagem dos conceitos culturalmente modelados conduzia ao desenvolvimento intelectual, enquanto que para Piaget o próprio desenvolvimento é a força propulsora.” (Kamii, 2003; p.12)

Desta forma, para Piaget (1972) o desenvolvimento cognitivo era uma construção contínua de um estado de equilíbrio menor para outro estado de equilíbrio superior. Piaget defendia uma teoria de etapas onde o individuo para se desenvolver cognitivamente tinha que passar por um conjunto de mudanças previsíveis e ordenadas (a construção do conhecimento é feita de forma individual).

Tal como Piaget (1972) também para Wallon (1981) o desenvolvimento infantil ocorria através de estágios; no entanto são diferentes da teoria defendida por Piaget (1972). Wallon (1981) defende que o desenvolvimento é feito de forma conflituosa e cada estágio está relacionado um com o outro.

Já Vygotsky (1989) dá importância à ação da criança sobre o meio onde através das experiências culturais e sociais ela se desenvolve. Assim, podemos dizer que o meio onde a criança se encontra constitui uma zona de desenvolvimento onde as pessoas que a rodeiam vão ajudando nas suas experiências.

Todavia, apesar de Vygotsky (1989) acreditar que as aprendizagens feitas até à idade escolar sejam importantes para o desenvolvimento da criança; deu bastante relevância ao processo ensino-aprendizagem por este proporcionar algo organizado e novo. O psicólogo através do conceito criado por ele, a zona de desenvolvimento proximal, mostra o quanto o professor desempenha um papel importante para que ocorra a aprendizagem.

O professor é como um mediador que ajuda o aluno a resolver problemas que por si só não consegue, desenvolvendo atividades para que aos poucos consiga resolver sozinha.

Por seu lado, Piaget (1972) vê o professor como mediador entre o objeto e o indivíduo nas construções da inteligência e do conhecimento.

Como podemos concluir, apesar de encontrarmos alguns pontos de vista em comum, as divergências entre ambos prevalece tendo assim mais matéria de estudo de comparação. No entanto, as teorias defendidas por estes três autores, Piaget (1972), Vygotsky (1989) e Wallon (1981) ajudaram e continuam a ajudar professores e pesquisadores na área da educação para uma maior compreensão da evolução do ser humano.

Capítulo II

O Jogo como recurso de aprendizagem

1. Evolução Histórica do Jogo

É preciso retomar um pouco na história da humanidade para compreendermos as diferentes visões sobre o jogo. No entanto, é necessário lembrar que as mudanças não aconteceram instantaneamente.

A relação entre o jogo e a educação vem de muito longe. Estes sempre marcaram presença nas diferentes épocas e, foram objeto de estudo ao longo dos tempos o que nos permite hoje compreender melhor os aspectos históricos dos jogos.

Segundo Kishimoto (2005), que elaborou um estudo sobre os aspectos históricos do jogo e sobre os estudiosos que mais ênfase deram ao jogo como ferramenta a utilizar para educar a criança.

Fazendo assim, uma viagem pela história do jogo, podemos verificar que na Grécia Antiga, já Platão dizia que os jogos educativos deveriam fazer parte dos jogos de esporte estavam em evidência, daí o filósofo dar grande valor moral e educativo.

Entre os egípcios, romanos e maias, os jogos eram usadas para transmissão de conhecimentos e valores, das gerações mais antigas para as gerações mais novas.

No período do cristianismo, os jogos foram desvalorizados uma vez que eram considerados profanos e imortais.

No século XVI, os humanistas deram novo valor aos jogos educativos e desenvolveram novas propostas pedagógicas com a utilização dos jogos e brinquedos. Podemos destacar Rabelais, Rousseau, Froebel, Dewey, Decroly, Piaget e Vygotsky.

Rabelais (1494 - 1553) defendia a ideia que o ensino deveria passar pelo jogo, até um simples jogo de cartas poderia ser útil para o ensino da aritmética e geometria.

Jean Jacques Rousseau (1712 - 1778) defendia que aprender deveria ser uma conquista ativa, onde a criança aprende com prazer.

Pestalozzi (1746 – 1827) via a escola como uma sociedade no qual através do jogo trabalharíamos conceitos como responsabilidade e normas de cooperação.

Froebel (1782 – 1852) escreveu que a criança deve ser vista como atividade criadora e a melhor forma para tal é usar os jogos. Defendia que um bom educador é aquele que faz do jogo uma arte de ensinar.

Decroly (1871 - 1932) criou materiais para a educação de crianças com deficiências com a finalidade de desenvolver a percepção, motricidade e raciocínio.

Dewey (1859 – 1952) dizia que a aprendizagem da criança só era possível num ambiente natural e é nos jogos que a criança é mais espontânea. A criança deve aprender segundo os seus interesses e não a partir de coisas abstratas.

Maria Montessori (1870 – 1952) deu grande ênfase aos jogos sensoriais.

Já no século XX, outros pesquisadores debruçaram-se sobre os jogos como Vygotsky e Piaget.

Vygotsky (1896 – 1934) considerava a brincadeira como resultado das influências sociais que a criança vai recebendo através do contato com o meio envolvente.

Piaget (1896 – 1980) via os jogos como meio para o desenvolvimento intelectual. À medida que a criança cresce, os jogos tornam-se mais significativos e vão-se transformando em construções adaptadas.

Sendo assim, tal como as crianças tiveram ao longo dos séculos vários conceitos que lhes atribuíam ou não o devido valor; também os jogos e brinquedos nem sempre tiveram a mesma importância.

Outrora eram dados como supérfluos e eram considerados objetos de distração e recreio. Foi devido a esta nova imagem da criança na sociedade que o jogo e o brinquedo passaram a ter valor educativo.

“A educação lúdica esteve em todas as épocas, povos, contextos de inúmeros pesquisadores, formando, hoje, uma vasta rede de conhecimentos ao só no campo da educação, da psicologia, fisiologia, como as demais áreas do conhecimento”. (Kisimoto, 2005; p.31)

Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento social, físico, intelectual e afetivo; é através das atividades lúdicas que a criança desenvolve a expressão oral e corporal, integra-se na sociedade e constrói o seu próprio conhecimento.

2. O brinquedo, a brincadeira e o jogo

Estes três conceitos muitas vezes são confundidos e, embora estejam relacionados cada um tem o seu significado próprio.

Partindo do dicionário de Língua Portuguesa passaremos a identificar cada um destes termos:

- **Brinquedo** é o “objeto para as crianças brincarem”. Isto é, quando a criança brinca na garagem o brinquedo são os carros, quando a criança brinca na casinha das bonecas o brinquedo são as panelas, os pratos, as bonecas, entre outros;
- **Brincadeira** é o “ato ou efeito de brincar, divertimento”. Na brincadeira pode ser usado o brinquedo ou não.

O autor Kishimoto define bem este conceito ao dizer que: “é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. (...) Desta forma, o brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.” (Kishimoto, 2005; p.7)

No faz de conta a criança desenvolve a imaginação e cria um mundo imaginário onde os acontecimentos sucedem-se segundo os seus gostos e interesses.

- **Jogo** é a “atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou o ganho”. Aqui a característica principal são as regras e não o caráter livre da brincadeira. No entanto, apesar das regras o jogo é uma atividade prazerosa.

Existe um autor que define de forma muito resumida os conceitos que acabamos de caracterizar. Este autor é Schwartz (2003) e define: “brincadeira refere-se, basicamente, à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar.” (Schwartz, 2003; p.12)

Achamos assim, relevante fazer a distinção destes termos, a fim de evitar confusões.

3. Teorias sobre o Jogo

3.1. O Jogo na Teoria de Piaget

Jean Piaget (1990) ao longo das suas pesquisas e obras sempre deu grande importância ao lúdico para o desenvolvimento infantil.

Segundo o psicólogo, o jogo é fundamental para o desenvolvimento da criança ao afirmar que a atividade lúdica é o berço das atividades intelectuais da criança, sendo por isso indispensável à prática pedagógica. (Piaget, 1990)

Para Piaget (1990) o início das atividades lúdicas está em sintonia com o desenvolvimento da inteligência, relacionando-se com os estágios do desenvolvimento cognitivo. Assim, a cada etapa do desenvolvimento está relacionado um tipo de jogo que acontece da mesma forma para todos os sujeitos.

Para este autor, a classificação dos jogos é feita segundo três classes que estão em relação estreita com três fases dos estágios de desenvolvimento defendidos por ele, como podemos verificar de seguida:

- Fase sensório-motor (desde o nascimento até aos 2 anos): nesta fase a criança brinca sozinha e não utiliza as regras porque não tem a noção delas;

- Fase pré-operatória (dos 2 anos aos 6/7 anos): surge o jogo simbólico quando a criança brinca e aos poucos o conceito de regra começa a aparecer nas suas brincadeiras;

- Fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos): a criança nesta altura já é um ser social e quando joga em grupo a existência de regras é fundamental.

Visto isto, Piaget (1990) classificou então os jogos segundo a evolução das estruturas mentais em três categorias:

- Jogos de exercício
- Jogos simbólicos
- Jogos de regras

Seguidamente passaremos a apresentar cada um dos jogos segundo as definições defendidas pelo psicólogo.

- **Jogos de exercícios:** como já referimos anteriormente, jogar é uma atividade natural do ser humano e os jogos de exercícios são os primeiros a aparecer na vida das crianças sem a presença de símbolos e de regras.

O objetivo destes jogos é a repetição de movimentos e gestos pelo simples prazer que a criança tem em executá-los, como por exemplo emitir sons, agitar os braços e as pernas, andar, sacudir objetos, correr, entre outros.

O autor nos seus estudos concluiu que podemos dividir ainda os jogos de exercícios em duas categorias segundo a evolução do mesmo e são elas: jogos de exercícios sensório-motores e os jogos de pensamento.

Nos jogos de exercícios sensório-motores podemos ainda subdividir em três classes:

- *Jogos de exercícios simples:* este tipo de jogos vão desde 1 mês até aos 18 meses onde as crianças apenas reproduzem um comportamento para se adaptar à realidade. A sua característica principal é o próprio prazer do funcionamento das estruturas já existentes;

- *Jogos sem finalidade:* a diferença entre esta classe e a anterior é que aqui a criança a partir das ações adquiridas constrói outras novas para seu prazer, enquanto que na anterior limitava-se a repetir movimentos.

- *Combinações com finalidade:* neste tipo de combinações as crianças procuram simplesmente divertir-se. Como exemplo temos a situação da criança que brinca a saltar de uns pneus para os outros de forma a encontrar novas maneiras de saltar.

A segunda categoria que divide os jogos de exercícios são os jogos de pensamentos:

- *Jogos de pensamento*: segundo o autor, podemos encontrar as passagens do exercício sensório-motor, da inteligência prática e da inteligência verbal (Piaget, 1990); e dá o exemplo de quando uma criança está a fazer perguntas, fá-lo pelo simples prazer de interrogar (exercício simples); ou então inventa novas palavras combinando sons sem finalidade (combinações sem finalidade); e ainda pode formular palavras pelo prazer que tem ao fazê-lo (combinações lúdicas de pensamento com finalidade).

▪ **Jogos simbólicos**: os jogos simbólicos aparecem por volta dos 2 / 6 anos. De acordo com psicólogo, a principal característica deste jogo “*consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos seus desejos*”, isto é, assimila a realidade através do jogo simbólico. Através do jogo faz-de-conta, a criança atribui significado ao símbolo (objeto) de forma a dar-lhe mais prazer.

Podemos constatar este comportamento quando a criança representa uma situação que presenciou; quando transforma um objeto noutra (vassoura em cavalo); ou quando usa a linguagem para expressar e comunicar com os outros.

Enquanto que nos jogos de exercícios não haviam estruturas lúdicas para a representação, aqui no jogo simbólico a criança está constantemente a representar fazendo a separação entre o significante e o significado.

▪ **Jogo de regras**: o jogo com regras surge entre os 7 / 11 anos. Se até aqui a criança tinha satisfação em repetir os exercícios e a representar a realidade através do jogo faz-de-conta; agora uma criança nesta idade só achará uma atividade interessante se envolver regras.

As regras é que estimulam para que haja uma concentração no jogo e ao mesmo tempo regulam o comportamento das crianças. Se nas primeiras brincadeiras simbólicas o prazer está no processo; nos jogos com regras o prazer é alcançado nos resultados obtidos e no cumprimento das regras.

Nesta categoria de jogos, o que a caracteriza é a existência de regras, criadas pelas crianças ou não, e a competição entre os sujeitos inerentes ao jogo.

Contudo, o jogo de regras só aparece quando a criança deixa a fase egocêntrica e passa a ser social, desenvolvendo os relacionamentos socio-afetivo que se prolongam por toda a vida.

Resumindo, podemos concluir que para Piaget, o jogo representa uma extrema importância no processo do desenvolvimento social, moral, intelectual e cognitivo; que o identificou e adequou a cada fase do desenvolvimento da criança.

Para Piaget (1990) a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável á prática educativa. Assim, o jogo constitui uma condição para o desenvolvimento da criança, já que esta quando joga assimila e pode transformar a realidade.

3.2. O Jogo na Teoria de Vygotsky

Vygotsky (1989) nas suas análises sobre o jogo, estabeleceu uma relação entre este e a aprendizagem, uma vez que o jogo contribui para o desenvolvimento intelectual, social e moral, isto é para o desenvolvimento integral da criança.

Para este psicólogo, o jogo só surge nas atividades infantis por volta dos 3 anos, pois antes desta idade a criança não consegue interiorizar símbolos para representar o real através imaginário. Desta forma, Vygotsky (1989) acreditava que é no mundo ilusório e imaginário da criança que aparece o jogo, onde a criança é um ser ativo que constrói e cria através das suas interações sociais.

Quando a criança imagina, joga e é aqui que cria um mundo com atividades lúdicas que proporcionam a ação do jogar.

Através do jogo a criança consegue definir conceitos, criar situações que desenvolvam a sua atuação de situações reais. Podemos então dizer que para este autor, o jogo aparece no mundo imaginário e contribui para o desenvolvimento do sujeito onde as interações sociais levam a uma aprendizagem.

Esta ideia defendida por Vygotsky (1989) de que o jogo é resultado da ação social, confirma a sua teoria onde ele dá valor ao fator social.

Neste processo dinâmico, o jogo simbólico desenvolve-se em regras de conduta vindas da própria ação mencionada. “A ação imaginária contribui no desenvolvimento das regras de conduta social, onde as crianças, através da imitação, representam papéis e valores necessários á participação da mesma vida social por elas internalizadas durante as brincadeiras em que imitam comportamentos adultos.” (Vygotsky, 1989; p.53)

Concluimos assim, que para este autor o jogo apresenta três características fundamentais que são: a imaginação, a imitação e as regras.

O que torna o jogo uma atividade importante para o desenvolvimento infantil não é a ação espontânea da criança, mas sim é a capacidade que esta tem em imaginar

situações, em imitar papéis sociais e ainda a interação que existe durante as atividades lúdicas, os conteúdos abordados e as regras de conduta implícitas a cada situação.

Ao criar e recriar uma atividade lúdica, a criança desempenha papéis e comportamentos dos adultos, onde experimenta valores, hábitos, atitudes e situações para as quais na vida real não está preparada, dando-lhes significados imaginários. Desta forma, consoante a percepção que a criança tem do objeto atribui-lhe um significado. Segundo o psicólogo, a ação imaginária criada pelo jogo, favorece o desenvolvimento do pensamento abstrato e o amadurecimento das regras sociais.

É a ação da criança neste mundo imaginário que cria uma zona de desenvolvimento, que Vygotsky (1989) nas suas pesquisas sobre o jogo e brincadeiras definiu como Zona de Desenvolvimento Proximal. Este conceito já foi definido no capítulo anterior quando abordamos a teoria deste psicólogo; mas lembrando, Zona de Desenvolvimento Proximal significa a distância entre o desenvolvimento real e o potencial que está quase adquirido.

Vygotsky (1989) defende a ideia de que: “na brincadeira faz-de-conta, os objetos perdem a sua força determinante sobre o comportamento da criança, que começa a agir independentemente daquilo que ela vê. Uma colher se transforma em um avião, um cabo de vassoura em um cavalo. Na brincadeira a criança aprende a comportar-se não somente pela percepção imediata dos objetos, ou pela situação que a afeta de imediato, mas pelo significado desta ação. O jogo fornece um estágio de transição em direção à representação, desde que um objeto seja um pivô da separação entre o significado e o objeto real.” (Vygotsky, 1989; p.67)

Podemos concluir que para a criança o jogo não é uma lembrança simples do vivido, mas uma transformação de uma nova realidade (mundo) que corresponde às exigências da criança, onde ela reproduz mais do que viu. Quando a criança joga utiliza conhecimentos que já adquiriu e constrói outros.

Quando o autor se debruçou no estudo sobre os jogos não pretendeu classificá-los, mas sim mencionar as suas características e analisar a sua importância e evolução no processo de desenvolvimento e aprendizagem.

O prazer que a criança tem quando joga só é alcançado quando esta consegue um resultado favorável nas suas ações, caso contrário não sente prazer em jogar.

Como já referimos anteriormente, para o psicólogo em estudo, as principais características do jogo são a imaginação, a imitação e as regras e marcam presença em todo o jogo onde a predominância de uma ou de outra, resulta própria evolução que o

jogo vai sofrendo ao longo do desenvolvimento infantil. Isto é, na idade pré-escolar, a imaginação está explícita e as regras implícitas; já com a idade escolar dá-se o contrário, onde as regras são explícitas e a imaginação implícita.

Nesta perspectiva, Vygotsky (1989) exemplifica dizendo que a partir da idade pré-escolar o pensamento afasta-se dos objetos da ação e começam a surgir mais ideias do que objetos. Nesta situação imaginária a criança desempenha um papel e imita comportamentos de alguém ou de algo; logo esta imitação abrange de forma implícita regras de comportamentos.

À medida que a criança se desenvolve ocorre o inverso, ou seja, as regras tornam-se explícitas e a imaginação implícita caracterizando a idade escolar.

Em síntese podemos dizer que para Vygotsky (1989) é através da brincadeira e do jogo que a criança se desenvolve afetiva, social e cognitivamente. Na escola, o jogo pode ser um instrumento para o desenvolvimento integral dos alunos; no entanto, para que se alcance o desejado e a atividade tenha sucesso é necessário o professor definir objetivos. Mediando ações na zona de desenvolvimento proximal, proporcionamos o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos onde ensinamos por meio do brincar.

Posto isto, a noção de jogo para este psicólogo vai de encontro com a perspectiva socio-histórica, que defende haver relação entre aprendizagem e desenvolvimento, onde uma aprendizagem bem programada estimula o desenvolvimento que conseqüentemente leva a novas aprendizagens. Ao professor cabe o papel de proporcionar condições para que se desenvolvam os processos cognitivos. O jogo permite ao professor não só avaliar o que a criança consegue fazer sozinha, mas também o que está a ser consolidado no momento com a ajuda de terceiros. Deste modo, podemos evitar situações de fracasso e a rotulação, por vezes errada, de muitas crianças como sendo portadoras de problemas de aprendizagem.

3.3. O Jogo na Teoria de Wallon

Na conceção de jogo apresentada por Wallon (1981) diz que toda a atividade exercida pela criança é lúdica, considerando mesmo a fase infantil sinónimo de lúdico.

Sendo o jogo para ele uma atividade espontânea, livre, alega que todas as crianças devem ter a oportunidade de brincar, uma vez que é por meio do corpo que elas estabelecem o primeiro contato com o meio exterior; onde as aquisições motoras levam a um desenvolvimento.

Para o autor, aprender a jogar com os outros, leva ao desenvolvimento da personalidade onde a sensibilidade, a afetividade e a parte emocional estão presentes neste ato (jogar).

Wallon (1981) classifica os jogos infantis em quatro categorias:

- Jogos funcionais
- Jogos de ficção
- Jogos de aquisição
- Jogos de fabricação

Seguidamente passaremos a apresentar cada um dos jogos segundo as definições defendidas pelo autor.

▪ **Jogos funcionais:** estes jogos caracterizam-se pela exploração do corpo através de movimentos simples e pelos sentidos. Wallon (1981) dá-nos exemplos de alguns desses jogos que se podem ver nos bebés de 7 meses. Nesta idade, um bebé mexe os braços, bate nos pés, bate na cabeça, agarra objetos com a mão e depois deixa cair, imite sons, chucha no dedo,

Embora pareçam atividades sem qualquer significado, vão permitir mais tarde a aquisição de domínios como o andar, a fala e a manuseamento de objetos.

A criança ao descobrir o prazer que tem em fazer certas ações, que a evolução da motricidade lhe proporciona, está constantemente a repeti-los.

O Eu nesta idade começa a formar-se em intervenção de alguém (Wallon, 1981);

▪ **Jogos de ficção:** estes jogos aparecem por volta dos 2 anos, onde passa a ter um novo sentido.

A característica mais marcante neste tipo de jogos é a imaginação e o faz de conta, onde a criança a partir da realidade que a cerca passa a representar papéis do seu contexto social, como quando imita a mãe, a educadora, a pediatra, o pai, a profissão dos pais, ...

Através dos seus diálogos imaginários, dos sentimentos postos em jogo e das suas projeções, a criança consciencializa-se do outro e do seu Eu intelectual, físico e afetivo.

No seu mundo imaginário a criança tem a liberdade para amar, rejeitar, castigar, cuidar, demonstrar os seus medos, conflitos e os seus desejos;

- **Jogos de aquisição:** estes jogos surgem quando a criança sente necessidade em conhecer e compreender o que a rodeia. Começa por observar a mãe e a tocar-lhe para tomar consciência dos gestos e das palavras pronunciadas.

Mais tarde, o jogo das cartas, os dominós, os lotos, os jogos com palavras (homónimos e sinónimos) vão desenvolver a aprendizagem da linguagem, da atenção, do raciocínio, da compreensão e educam a visão.

Apesar destes jogos surgirem cedo, acompanham a criança ao longo da vida;

- **Jogos de fabricação:** segundo Wallon (1981) estes jogos são uma consequência ou até mesmo uma causa dos jogos de ficção quando a criança improvisa e cria o seu brinquedo, transformando os objetos reais em objetos imaginários, como a vassoura em cavalo por exemplo.

Nestes jogos, a criança gosta de fazer atividades manuais como criar, juntar, combinar.

Por volta dos 4 anos, a criança a partir da realidade que lhe serve de trampolim, cria um mundo de fantasia, imaginário que lhe permite desenvolver os movimentos, a atenção, a concentração, o equilíbrio, a paciência e a autonomia.

3.4. Diferenças entre Piaget, Vygotsky e Wallon

Depois de abordarmos as concepções sobre o jogo segundo a teoria de Piaget (1990), de Vygotsky (1989) e de Wallon (1981) chegamos à conclusão que para ambos as brincadeiras e os jogos são atividades lúdicas de extrema importância para o desenvolvimento integral da criança, isto é, o desenvolvimento social, moral e cognitivo. Contudo, para além destas atividades específicas da infância contribuírem para o desenvolvimento, estimulam a imaginação onde a criança interpreta papéis, interioriza regras de comportamentos sociais e aprende a socializar-se.

Apesar de chegarem a este consenso, o caminho percorrido para concluírem que o jogo desempenha um papel fundamental no desenvolvimento da criança é diferente.

Enquanto que Piaget estabeleceu fase para explicar o desenvolvimento infantil e consequentemente estas estão relacionadas com a evolução do jogo, ou seja, de início temos os jogos de exercícios (fase sensório-motora) onde a criança repete uma sequência de movimentos por puro prazer; por volta dos 2 / 6 anos surge o jogo simbólico (fase pré-operacional) onde as crianças representam a realidade; e por fim

aparecem os jogos de regras (fase das operações concretas) onde a criança se torna social e deixa para trás a fase egocêntrica.

Ao contrário de Piaget (1990), para Vygotsky (1989) o desenvolvimento dá-se ao longo da vida onde as estruturas psicológicas superiores são construídas ao longo dela.

Vygotsky (1989), afirma que o jogo só surge nas atividades infantis por volta dos 3 anos, pois antes desta idade a criança não consegue interiorizar símbolos para representar o real através imaginário. Desta forma, o psicólogo defende que é no mundo imaginário da criança que aparece o jogo, onde a criança é um ser ativo que constrói e cria através das suas interações sociais.

Para ele, o jogo apresenta três características fundamentais que são a imaginação, a imitação e as regras e estas estão presentes em todo o jogo ao longo da sua evolução; a preponderância de uma em relação à outra varia consoante as alterações que o jogo vai tendo ao longo do desenvolvimento da criança.

Desta forma, podemos dizer que para o autor, o desenvolvimento cognitivo resulta da interação da criança com o meio social. É uma atividade específica da infância onde a criança recria uma nova realidade usando os jogos faz-de-conta.

“As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível de ação real e moralidade.” (Vygotsky, 1989; p.16)

Para o psicólogo “a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que é a distância entre o nível atual de desenvolvimento (o que a criança faz sozinha) e o nível de desenvolvimento potencial (o que faz com a ajuda de outro).” (Vygotsky, 1989; p. 33)

Sendo o professor um mediador na aprendizagem e desenvolvimento da criança, como já referimos anteriormente, a noção de zona de desenvolvimento proximal tem relação estreita com a sensibilidade do professor para proporcionar momentos de verdadeira aprendizagem, que possibilitem a passagem do que a criança já sabe para o que não sabe. Por meio de uma intervenção adequada com o carácter educativo, o professor promoverá uma real transformação da realidade.

Embora Vygotsky (1989) na sua teoria também faça referência à imitação, mas o mais importante para ele é a imaginação; Wallon (1981) por seu lado, considera a imitação o mais importante.

Ao contrário de Vygotsky (1989) e Piaget que dizem que a imaginação é o fator primordial da brincadeira, Wallon (1981) defende que é a imitação e conseqüentemente a imaginação, representação surge da imitação.

No entanto, fica evidente que as concepções defendidas pelos três pesquisadores afirmam que os jogos são atividades de extrema importância para o desenvolvimento infantil, seja social, moral e intelectual. Para além do desenvolvimento cognitivo, também contribui para o aparecimento da imaginação levando as crianças a imitar papéis, a interiorizar regras de condutas sociais explícitas nas brincadeiras e a socializar-se.

4. Os Jogos Tradicionais como atividades lúdicas e educacionais

Macaquinho do chinês, às escondidas, ao eixo, ao berlinde, ao pião,.... Tudo isto são brincadeiras muito antigas que foram trazidas até nós através de gerações.

Os jogos tradicionais fazem parte de uma cultura popular e são transmitidos de geração em geração de forma espontânea. Eles dão-nos a conhecer costumes, valores, formas de pensamento e ensinamentos de uma sociedade.

Transmitir às crianças de hoje os jogos de outrora é sem dúvida uma grande lição de história de forma divertida.

No entanto, estes jogos podem variar um pouco nas suas regras, na criatividade do grupo para adaptar algumas mudanças e até mesmo criar novos elementos, isto é, pode-se mudar a forma mas não o conteúdo dos jogos tradicionais.

Desta forma, podemos dizer que os jogos são reinterpretados ou imitados, imortalizando-se a sua tradição.

“O jogo é um fenómeno universal, presente em todas as épocas e civilizações. A permanência do lúdico em todo o percurso histórico e civilizacional, no mundo das crianças, dos jovens e dos adultos, é um bom indicador da sua importância”. (Serra, 1999,p. 1)

Podemos atribuir aos jogos tradicionais características como a espontaneidade, a liberdade e a criatividade. No passado assim como na atualmente, os jogos tradicionais mostram-se como momentos de convívio insubstituíveis, permitindo a coesão social e integração do sujeito na comunidade.

Estes jogos podem ser também utilizados na sala de aula, uma vez que são uma realidade muito próxima das crianças. Através dos jogos tradicionais podemos trabalhar a coordenação, o raciocínio, o equilíbrio.

Para além do valor educativo destes, as crianças (des)envolvem-se com grande energia. Desta maneira, é importante que os professores nas suas aulas incluam este tipo de jogos.

Com a crescente urbanização, com o aumento da prática desportiva em ginásios, com o aparecimento da televisão e com os novos hábitos dos jovens e crianças, os jogos tradicionais têm vindo a desaparecer.

Para que esta atividade seja motivante e utilizada como meio educativo é. Necessário que o educador possua um elevado repertório originando diversas situações.

Desta forma, é importante desenvolver estratégias de melhoria do envolvimento lúdico das crianças, respeitando as diferentes idade, as assimetrias sociais e o contexto social multicultural. O que permitirá obter efeitos positivos através do jogo e da atividade física, no melhoramento da perceção de si próprio, eficácia pessoal, autoestima, interação social e bem-estar psicológico das crianças.

O jogo é fruto do património cultural da sociedade onde está inserido e a escola deve contribuir para que os seus alunos conheçam as suas raízes culturais.

Podemos dizer que os professores devem promover a transmissão dos valores culturais inculcados nos jogos tradicionais, preservando-os desta maneira.

Princípio 7.º da Declaração dos direitos da Criança (ONU, 1959)

“A criança deve ter plena oportunidade para brincar e para se dedicar a atividades recreativas, que devem ser orientadas para os mesmos objetivos da educação: a sociedade e as autoridades públicas deverão esforçar-se para promover o gozo dos direitos.”

O jogo é um instrumento com o qual o educador pode ajudar a criança a crescer como pessoa. A importância do jogo no desenvolvimento da criança é uma questão fundamental, daí a sua inclusão nos programas escolares. Os professores devem ter consciência da necessidade de um espaço, tanto físico quanto temporal, para o jogo acontecer (Retondar, 2007).

O jogo deve ser praticado com uma determinada finalidade e de forma construtiva e nunca como preenchimento de lacunas. Quando escolhidos adequadamente, os jogos podem ser um ponto de partida para qualquer centro de

interesse e em qualquer área de desenvolvimento, podendo ser ótimas estratégias para incutir determinados valores às crianças.

Ao analisar os jogos tradicionais, concluímos que com o passar dos anos estes têm vindo a sofrer algumas mudanças e muitas vezes acabam mesmo por serem esquecidos, ou por falta de espaços devido à urbanização, ou por motivos de segurança, ou por falta de tempo dos pais para brincarem com os seus filhos, ou pelo aparecimento de brinquedos mais atraentes, ou até mesmo pelos jogos eletrónicos que cada vez mais convidam as crianças a passar horas a fio frente ao computador e «playstations».

Atualmente vê-se grande parte das crianças e jovens fechados em casa frente ao computador ou à televisão, ocupando-lhe grande parte do seu tempo. Podemos dizer que isto é o reflexo da falta de segurança nas ruas dos meios urbanos, impedindo assim, as crianças dos nossos dias de desfrutarem diversas manifestações de atividades lúdicas.

Tudo isto, leva a que as atuais escolas tenham um grande desafio pela frente, desenvolvendo mecanismos para cativar nas crianças e jovens o interesse pelos jogos e brincadeiras tradicionais, com o objetivo de proporcionar um processo educativo melhor.

As crianças ao brincarem sentem-se felizes, interagem entre si, ao mesmo tempo que constroem um conhecimento de saberes populares, levando a uma aprendizagem mais prazerosa.

5. Como é que os jogos aparecem na escola?

Foram muitos os educadores que reconheceram que o lúdico tinha um valor formativo. De entre eles, podemos destacar Froebel, Montessori, Pestalozzi, Rosseau, Comenius, Decroly, Vygostky e Piaget. Todos estes teóricos da educação defenderam a ideia que o lúdico podia ser uma ferramenta para o processo ensino-aprendizagem das crianças.

No entanto, segundo Retondar (2007) só a partir do movimento da Escola Nova é que se difundiu a ideia de aplicar o jogo na sala de aula. Comenius, na sua obra, *Didática Magna*, apresentou uma conceção de educação que defendia que a aprendizagem se dava através da ação. Na sua teoria considerava que a infância era um período de grande desenvolvimento e, como tal, aconselhava os jogos.

Já no século XVIII, outros dois grandes teóricos da educação, Rosseau e Pestalizzi, analisaram a contribuição do lúdico no processo da formação da criança.

Segundo Haigh (2011), ele reconhece a importância dos jogos como sendo ferramentas educacionais eficazes, pois para além de exercitar os sentidos, o corpo e as suas habilidades; estes também ajudavam nas relações sociais.

Para este autor, o ato de educar deveria basear-se nas necessidades das crianças e nos conhecimentos que estas já possuísem. Deste modo, a melhor forma para o alcançar era por meio do jogo, onde as crianças de uma forma espontânea demonstravam os seus conhecimentos, interesses e necessidades.

Cabe também destacar o trabalho de Froebel que atribuiu um papel importante ao jogo no trabalho pedagógico. Segundo o mesmo autor, Haigh (2011), “Froebel pôs em prática a teoria do valor educativo do jogo, principalmente no jardim de infância e para isso elaborou um currículo centrado em jogos para o desenvolvimento da percepção sensorial, da expressão...”

Este teórico acreditava que a criança desenvolvia-se através do contato direto com brinquedos e objetos, isto é agindo e, não apenas a escutar e a olhar. Tendo esta preocupação, criou pequenos objetos geométricos como os cilindros e os cubos. Na sua opinião, o educador deveria brincar com as crianças interagir com as elas, fortalecendo assim a relação criança – adulto e, encorajá-las a explorar o meio envolvente.

Focando a metodologia de Decroly, também defendia que o lúdico era uma forma para chamar à atenção da criança e que contribuía para a aprendizagem de novos conhecimentos. Decroly focou o brincar como algo espontâneo que nasce com a criança e, é alterado por ela para lhe dar prazer.

A conceção de Piaget, fazia alusão que através dos jogos as crianças assimilavam o mundo à sua volta de forma divertida e prazerosa ao mesmo tempo que se desenvolviam. Consoante o estágio de desenvolvimento que a criança se encontrava explorava os brinquedos de forma diferente.

Por último, também Vygostky (1989) deixou o seu contributo com os seus estudos, ao dizer que o jogo é uma atividade que ao mesmo tempo que dá prazer também responde às necessidades das crianças.

Como podemos constatar, foram muitos os teóricos da educação que ao longo dos tempos se debruçaram sobre o papel dos jogos no contexto escolar. Aos poucos o jogo foi ganhando espaço no meio escolar e nos dias de hoje, os jogos são considerados por muitos educadores, ou seja, um meio excelente para formar a criança sendo indispensáveis ao processo ensino-aprendizagem.

5.1. O lúdico na formação do Educador: um elo entre a formação pessoal e a ação pedagógica

Quando uma pessoa escolhe a área da educação para sua realização profissional, antes mesmo de entrar na universidade já idealizou o que é ser educador/professor. Na sua bagagem traz conhecimentos, crenças e valores e a partir deles irão construir novos conhecimentos.

“Durante o seu percurso acadêmico, o formando deve aprender a selecionar, a relacionar e a contextualizar as informações que lhe chegam de forma a torna-las compreensíveis para os seus futuros alunos.” (Santos, 2010; p.32)

Como todos nós sabemos, a faculdade é um lugar privilegiado de formação que proporciona ao futuro educador/professor uma formação inicial adequada, uma vez que esta desempenha: “(...) um papel insubstituível no sistema educativo, pois só a universidade permite formar profissionais reflexos com capacidade de conceção e contextualização, só a universidade tem investimento constitutivo na produção de conhecimento e na análise crítica da realidade e da sociedade.” (Formosinho, 2004, p.170)

O mesmo autor defende que a universidade deve proporcionar uma autonomia profissional e um espírito de investigação, de forma a contribuir para uma melhoria na prática educativa.

O futuro docente deve estar em formação contínua, fazendo-se educador, construindo e reconstruindo aprendizagens, de maneira a promover uma ação pedagógica com qualidade tendo como objetivo o desenvolvimento integral da criança.

Assim, deste modo, podemos dizer que esta formação contínua leva a uma constante atualização em serviço, onde o educador/professor repensa e refaz a sua prática profissional.

Portanto, considerando que a formação dos futuros docentes é um elemento fundamental para uma educação com qualidade é preciso que eles recebam uma formação inicial adequada, para depois continuar a sua formação buscando conhecimentos que levem a uma melhoria na sua prática.

No entanto, existe hoje uma grande preocupação com a formação de educador/professor, onde os cursos de educação têm sido alvo de muitas críticas, devido a algum insucesso na formação dos profissionais da educação.

Para compreendermos melhor o porquê desta falha na formação é necessário então irmos ao interior das universidades e conhecermos de perto os cursos de formação profissional para a educação infantil.

Depois de um breve estudo, percebemos que a formação acadêmica está centrada num conjunto de disciplinas científicas; isto é, apoia-se mais na formação teórica e menos na formação pedagógica.

Apesar de já terem havido mudanças na formação de educadores/professores é preciso fazer mais. Sobre este assunto, Santos (2010) coloca-nos uma questão relevante quando se questiona se nos currículos de diferentes universidades de formação de professores não há disciplinas que foquem o lúdico, como podemos esperar que estes profissionais desenvolvam com segurança uma prática que priorize jogos e brincadeiras no espaço escolar?

Segundo Santos (2010) uma formação profissional com qualidade deveria contemplar três pilares que são: a formação acadêmica, a formação pedagógica e a formação pessoal. Nesta última formação, o autor propõe que seja efetuada através da formação lúdica; onde é valorizado a educação da sensibilidade, a busca da afetividade e a criatividade.

Ao propor vivências lúdicas, o docente que as vive, tem mais probabilidade de levar para a sala de aula estas experiências através do jogo. Através da formação lúdica, o educador tem a possibilidade de conhecer-se melhor, e perceber o quanto é importante o jogo na vida do ser humano.

Por isso, a formação do educador lúdico, tem como objetivo despertar nele uma atitude lúdica, levá-lo a valorizar e a divulgar a cultura lúdica e ainda a refletir sobre a articulação entre teoria e a prática.

Visto isto, é necessário repensar nos cursos de formação de educadores/professores e acabar com os modelos antigos onde constatamos uma hierarquia entre disciplinas pedagógicas e científicas.

Cabe á faculdade promover cursos que garantam uma formação sólida e rica em saberes e conhecimentos diversos e, entre eles está o lúdico.

Brincar é um direito da criança, bem como o direito à saúde, à educação, entre outros, que contribui para o desenvolvimento da criança ao mesmo tempo que possibilita a construção de conhecimentos.

Assim, é fundamental que o educador/professor tenha algum conhecimento sobre o tema, uma vez que é ele quem prepara as brincadeiras de modo a promover o desenvolvimento da criança.

Quanto mais o educador/professor vivenciar experiências lúdicas propostas nos currículos acadêmicos, melhor preparado ele estará para desenvolver a ludicidade com a criança pequena.

“A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear as resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.” (Santos, 2010, p.14)

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realiza-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante.

Em síntese, uma educação lúdica só será bem sucedida se o educador/professor conhecer do que se trata, onde poderá desempenhar um papel de observador, ser um participante ou um organizador, com o intuito de melhorar o jogo.

Podemos concluir que a questão do caráter lúdico na formação de docentes é de extrema importância; daí ser urgente inserir nos currículos de formação educacional cadeiras que foquem fundamentos metodológicos e teóricos sobre o jogo e que demonstrem a importância do lúdico na prática pedagógica destes futuros profissionais.

Brincar leva ao desenvolvimento social, cognitivo, motor, emocional e afetivo; deste modo, é preciso que o educador/professor tenha uma formação adequada para a sua prática ser de qualidade, formação essa que dê ênfase à dimensão lúdica para que o brincar seja inserido no contexto da sala de aula.

5.2. O papel do educador / professor perante o jogo

Todos nós sabemos que o profissional da educação tem um papel fundamental no desenvolvimento da criança. Cabe-lhe a ele, proporcionar um ambiente estimulante que forneça experiências enriquecedoras e divertidas; a fim de ajudar a criança a desenvolver as suas capacidades e a melhorar a sua auto estima.

Durante muitos anos, o ato de ensinar foi visto como transmissão de conhecimento, onde o aluno era um agente passivo e se limitava a ouvir. Mas com o

surgimento de uma nova forma de ensinar, apareceu também uma nova forma de aprender, onde a criança passa a ter um papel mais ativo. De uma forma espontânea, através do brincar, do jogar e do lúdico, as crianças adquirem novos conhecimentos.

A utilização dos jogos no ensino veio trazer mudanças na postura do professor perante o ensino, o seu papel passa de transmissor (orador) de conhecimento para observador, para mediador e até mesmo de incentivador da aprendizagem.

Reconhecendo que através do brincar, o educador tem a oportunidade de conhecer o nível de desenvolvimento das suas crianças; cabe-lhe a ele preparar um ambiente para proporcionar o jogo com materiais que despertem a curiosidade e proporcionem a autonomia e a criatividade.

No entanto, para que os jogos e brincadeiras sejam considerados ferramentas eficazes para o ensino-aprendizagem é preciso uma planificação organizada, contendo objetivos e metas para que o jogo não passe a uma atividade perdida e sem fundamentos.

Articulando o processo de ensino-aprendizagem ao brincar, o educador alcançará melhores resultados, proporcionando o desenvolvimento integral da criança, pois quando a criança brinca não separa o emocional, o motor, o social, o cognitivo, ambas as capacidades estão envolvidas.

O papel do educador centra-se então em procurar meios que facilitem novos conhecimentos e isso só é possível através da observação. Através da observação de uma simples brincadeira, o educador tem acesso a informações preciosas para a sua prática, pois para além de ser um orientador também deve ser um desafiador, aumentando o grau de dificuldade do jogo de forma a torná-lo mais interessante para que haja uma maior aprendizagem.

Sempre que for possível, o educador deve entrar nas brincadeiras das crianças e questioná-las sobre as mesmas, a fim de obter informações para enriquecer futuras brincadeiras.

Quando o educador entra no jogo, passa a ser um modelo para as crianças e observa de perto a sua evolução e o desenvolvimento do jogo.

Consoante o tipo do jogo, o educador desempenha um papel diferente pois existem momentos em que observa, outros orienta e dirige. No jogo espontâneo é apenas observador, no jogo dirigido deve explicar claramente as regras e participar para servir de modelo.

O educador que se envolver no mundo mágico infantil e o explora; exige por parte dele um conhecimento teórico, prático, uma grande capacidade de observação para recolher informações, carinho e vontade de ser companheiro das crianças neste processo.

“A esperança de uma criança, ao caminhar para a escola é encontrar um amigo, um guia, um animador, um líder; alguém muito consciente e que se preocupe com ela e que a faça pensar, tomar consciência de si e do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor”. (Santos, 2010; p.109).

Podemos concluir que é fundamental garantir uma formação lúdica ao educador para que este possa ter uma prática educativa ainda com mais sucesso.

Recordando que todas as crianças têm o direito de brincar, todas elas devem ter oportunidades educativas de modo a responder às suas necessidades de aprendizagem.

Existem muitas formas de brincar e jogar e nem sempre é necessário gastar dinheiro, só precisamos ser criativos, de ter imaginação e acreditar em sonhos.

Capítulo III

O Jogo na Educação Especial

1. A Evolução Histórica da criança com Necessidades Educativas Especiais

Ao longo da história, os portadores com Necessidades Educativas Especiais (NEE) foram tendo várias conotações de acordo com o contexto social e histórico em que estavam inseridos.

Deste modo, passaremos a apresentar um olhar histórico sobre os portadores de NEE.

Segundo Correia (1997) na pré-história, as crianças com deficiências eram condenadas à morte como na Grécia Antiga as crianças com deficiências físicas ou mentais eram consideradas sub-humanas, o que permitia a sua eliminação ou abandono.

Na Idade Contemporânea, em Roma, as crianças deficientes eram simplesmente jogadas ao rio.

Já na Idade Média, as crianças com NEE eram vistas como os “bobos da corte”.

De acordo com outro autor, Jiménez (1997), entre finais do século XVIII e princípios do século XIX, surge uma nova atitude cultural e social perante as pessoas com deficiências; onde aparecem instituições especializadas para dar apoio a este tipo de pessoas, proporcionando-lhes uma vida mais feliz e saudável.

Primeiro surgem instituições para acolher surdos e cegos e, só nos finais do século XIX é que surgem instituições próprias para deficientes mentais

As crianças com demência (doença mental) e amênia (deficiência mental) eram classificadas e tratadas da mesma maneira. O primeiro médico a separá-las e a diferenciá-las foi Esquirol (1818), onde defendia que a deficiência mental era uma consequência de acidentes pré ou perinatais ou carências; pondo assim de lado a noção de hereditariedade.

Por volta do século XX, surge uma nova conceção de inteligência, onde acabam com as antigas denominações para as crianças com NEE, como por exemplo de idiotas, imbecis e débeis. Passaram a atribuir graus de deficiência mental em profundo, severo, moderado e leve.

O primeiro documento com esta nova visão surge em 1948, com a Declaração dos Direitos Humanos onde diz: “ Todo o ser humano tem direito educação.”

Aparecem então as escolas especiais com a finalidade de prestar tratamento especial a alunos com deficiência física ou mental.

Por volta dos anos 80 e 90, tratados mundiais e declarações passaram a defender a inclusão destas crianças em escolas regulares.

Em 1994, representantes de mais de 84 países em Espanha, mais precisamente em Salamanca, assinaram um documento de extrema importância que comprometia a

garantia de direitos educacionais. Proclama as escolas regulares de inclusivas como um meio mais eficiente para combater a discriminação e determina que todas as escolas devem acolher toda e qualquer criança, independentemente da sua condição social, intelectual, física, emocional ou linguística.

O que é certo, é que ainda nos dias de hoje, vimos escolas especializadas para receber crianças com NEE garantindo uma escolarização.

Torna-se então, necessário pensar na prática educativa atual, tendo em conta as diferenças e as capacidades de cada criança como ser único, mas igualmente semelhantes em direitos, necessidades, deveres e valores. Com a Declaração de Salamanca as escolas ao serem inclusivas devem estar cientes do seu trabalho e responder às necessidades dos seus alunos, refletindo sobre a sua prática a fim de oferecer uma educação com qualidade.

Toda a mudança é difícil, no entanto é preciso ter os objetivos bem definidos e que os profissionais da educação estejam recetivos a estes “novos” alunos tão especiais e pensar, pesquisar e procurar uma prática adequada.

2. Como é que o jogo surge na educação de crianças com NEE?

Ao longo da história da educação especial, podemos constatar que a utilização dos jogos sempre esteve presente na educação de crianças com NEE. As ideias defendidas por Rosseau de uma educação sensório-motora onde através das sensações as crianças aprendiam; levaram a uma nova forma de educação infantil e contribuiu também para a educação da criança com deficiência mental.

Itard (1674 – 1836) e Séguin (1812 – 1880) , segundo Jiménez (1997), foram os seus principais seguidores. Itard foi o pioneiro na educação de deficientes mentais, ao educar Vitor de Aveyron (o menino selvagem). Criou então jogos que desenvolvessem a memória, a atenção e a imitação.

Por seu lado, Séguin, influenciado por Itard, com a sua obra «Rapports et mémoires sur l'éducation des enfants normaux et anormaux» (1895), foi considerado naquela época um grande educador.

Séguin defendia que os brinquedos e materiais usados no dia a dia para a aprendizagem da criança, eram de grande importância uma vez que através da educação sensorial as crianças alcançavam níveis de pensamento mais complexos.

Ainda hoje podemos encontrar jogos didáticos criados pelo mesmo, como por exemplo: jogos de encaixe, de seriação, de tamanhos, de formas e de classificação.

Deste modo, os métodos educativos e pensamentos de Itard e Séguin vieram a influenciar uma nova pedagogia apresentada pela Escola Nova; onde os principais impulsionadores foram Maria Montessori e Decroly.

Maria Montessori a partir dos estudos de Itard e de Séguin defendeu que a educação do intelecto podia ter como ponto de partida uma educação sensorial e daí ter construído vários materiais didáticos.

Já Decroly, psicólogo, médico e educador, também defendeu uma educação através dos jogos quer para crianças normais quer para crianças que apresentem uma deficiência mental.

Podemos então dizer, que esta nova pedagogia dava ênfase ao uso do jogo como ferramenta pedagógica, à elaboração de materiais educativos e à educação dos sentidos. Logo, leva-nos a concluir que os jogos sempre marcaram presença no que se refere à elaboração de métodos e técnicas de ensino e aprendizagem de crianças com deficiência mental; de forma a responderem às necessidades educativas destas crianças.

Ao longo da história podemos constatar que são muitos os pensadores que têm valorizado o uso dos jogos como recursos/instrumentos pedagógicos, de modo a proporcionar o desenvolvimento das crianças com deficiência mental; contudo, não podemos esquecer de dois grandes psicólogos, Piaget e Vygotsky, que tanto defenderam o papel do brincar / jogar no desenvolvimento da criança dita “normal”, que também levou ao uso de jogos na educação e no desenvolvimento de crianças com deficiências.

Apesar de Piaget não ter focado o seu estudo no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças com NEE a sua teoria ajudou e continua a ajudar nas respostas curriculares destes alunos.

Por volta dos anos 80, surge Vygotsky que com os seus estudos contribuiu para a educação não só das crianças em geral, mas também de crianças especiais. Defendia que o meio social e cultural influenciava o desenvolvimento de todas as crianças, independentemente de terem limitações ou não.

2.1. O jogo na prática pedagógica com crianças com Necessidades Educativas Especiais

Como já mencionamos anteriormente ao longo do trabalho, todas as crianças necessitam de brincar e, com a criança com deficiência intelectual (NEE) não é diferente.

Apesar de apresentar atrasos no seu desenvolvimento motor e/ou cognitivo, necessita de atividades lúdicas no seu dia a dia. Podemos até mesmo dizer que talvez precise mais do que as outras crianças, uma vez que tem necessidade de estimular capacidades como sensoriais, cognitivas e motoras.

Deste modo, os jogos apresentam um meio importante para o seu desenvolvimento e, é importante que educadores e professores de criança com NEE usem os jogos como recursos didáticos, visto que estimulam o desenvolvimento social, cognitivo, afetivo, moral, físico e linguístico, como trabalha a autoestima, o autocontrole, a cooperação, a imaginação, promove a integração e a inclusão; proporciona também aprendizagens curriculares específicas, desenvolvendo assim as funções mentais superiores prejudicadas.

Consideramos o jogo como um exercício que prepara a criança com NEE para a vida, uma vez que através do brinquedo a criança tem a vantagem de se relacionar melhor com o meio em que está inserida, dando-lhe oportunidades de amadurecimento e crescimento.

Assim, há uma aprendizagem significativa associada à satisfação e ao êxito que se tem em jogar, sendo este a origem para uma boa autoestima. Quando esta aumenta, a ansiedade diminui, permitindo à criança participar das tarefas de aprendizagem com maior motivação.

A utilização do jogo também possibilita uma melhor interação da criança com NEE com os seus colegas “normais” e com o professor.

O educador e professor que utilize os jogos como instrumento pedagógico, deve explorar ao máximo o desenvolvimento das capacidades das suas crianças, estando sempre presente, mediando, participando e orientando a atividade.

O jogo pode ser um instrumento utilizado no diagnóstico, no tratamento e usado no ato da aprendizagem de crianças com dificuldades, levando assim à aquisição e ao desenvolvimento das capacidades.

No entanto, muitas vezes o jogo é esquecido e pouco aproveitado como recurso pedagógico.

A criança com NEE ao jogar desenvolve as suas habilidades, organiza-se no tempo e no espaço.

Quando a criança joga/brinca tem a possibilidade de praticar as funções psicossociais, de enfrentar desafios e de tomar conhecimento do mundo de forma natural.

Assim, o que parece ser uma atividade simples pode ser usado como estímulo para desenvolver o lado social, cognitivo e afetivo da criança com NEE.

Sendo o jogar/brincar uma atividade própria e precisa para a criança, como se fosse uma peça fundamental á sua formação; é imprescindível a sua presença no ato de educar uma vez que desenvolve a imaginação, a memória, a concentração, a aquisição de conceitos, a cooperação, a socialização, a sua autoestima, a solidariedade e ajuda a tomar decisões.

Ao utilizar o jogo como ferramenta pedagógica torna a nossa prática mais autónoma, criadora e consciente.

A criança com necessidades especiais de aprendizagem, apesar das suas limitações, também tem necessidade e vontade de jogar tal como as outras, embora os resultados obtidos sejam de forma menos harmoniosa.

Desta forma, os educadores/professores que tenham na sua sala de aula crianças com necessidades devem usar e “abusar” dos jogos de modo a proporcionar-lhes momentos de alegria, de exploração do mundo e de si mesma; de uma forma natural.

Podemos trabalhar dois tipos de jogos com estas crianças. São os jogos livres, como por exemplo o faz de conta, que desenvolvem a socialização, a autonomia levando assim a uma melhor integração social; e, os jogos dirigidos pelo educador/professor com objetivos pedagógicos que levará á aprendizagem de conteúdos que os docentes pretendam atingir e ao desenvolvimento do pensamento.

Podemos então concluir, que o educador/professor consoante o nível de desenvolvimento dos seus alunos tem a responsabilidade de adaptar e organizar o jogo de modo a promover o desenvolvimento nos seus alunos.

Para que o jogo funcione como recurso pedagógico a ser usado, o educador/professor deve ter os objetivos definidos que pretende atingir com aquela atividade.

O fato do jogo tornar possível a relação da criança com NEE com as crianças ditas “normais”, com diversos objetos e com o ambiente envolvente faz deste um elemento imprescindível no ato de educar.

3. O jogo como meio de inclusão

Ao longo da história da humanidade sempre existiram crianças com deficiências; contudo, o conceito atribuído variou nas diferentes épocas.

Inicialmente, na Idade Média, começaram por ser afastadas da sociedade e chegamos aos dias de hoje, século XXI, incluídas no ensino regular.

No entanto, foi necessário muita luta, por parte de pessoas que estavam cansadas e revoltadas com tanta exclusão, para se mudar a forma de ver os portadores de necessidades especiais.

Assim, de vários encontros a nível internacional saíram três declarações que foram uma conquista não só para a sociedade em geral, mas principalmente para portadores com necessidades especiais. São elas, a Declaração Universal dos Direitos do Homem (1948); a Declaração Mundial da Educação para Todos (1990); e a Declaração de Salamanca (1994).

A Declaração Universal dos Direitos do Homem é um documento que visa os direitos para todos os cidadãos e a sua educação independentemente das suas limitações.

A Declaração Mundial de Educação para Todos defende uma educação para todos como o nome indica.

Por fim, a Declaração de Salamanca, que resulta de uma conferência que ocorreu em Espanha onde participaram representantes de vários países, onde a questão central foi a educação da criança com NEE.

Esta Declaração volta a forçar a ideia de que todas as crianças têm direito à educação e de desenvolver as suas capacidades intelectuais, físicas, e afetivas e, que deve haver uma integração da criança com NEE no ambiente escolar regular.

Tudo isto na teoria é muito bonito, mas não basta só garantir e cumprir com a lei e incluir estas crianças no ensino regular; a lei por si só não faz o processo de inclusão é necessário promover situações para que realmente haja um processo de inclusão.

É aqui que entra o jogo, pois todos nós concordamos que ajuda e muito neste processo. A criança ao jogar entrega-se de corpo e alma e não está a ver quem é diferente, o que interessa quando jogam é o prazer que têm ao se divertirem.

Logo o jogo contribui para a socialização de todas as crianças e a escola torna-se então num espaço no qual todos fazem parte, onde todos se ajudam e onde todos são aceites. Ao longo do jogo as crianças cooperam entre si, e aprendem a partilhar.

A criança com NEE ao participar com as outras crianças de forma ativa nos jogos sente-se com maior autoestima e, ao ter esta convivência leva a uma integração total destas crianças com o meio educativo.

Desta forma, a crianças com NEE não só está inserida como também se sente incluída de forma natural neste ambiente.

Ao defender-se por uma escola inclusiva, como diz a lei que a escola deve ser, não chega só matricular as crianças com necessidades no ensino regular; pois muitas vezes o que acontece é que a criança está neste ambiente escolar mas sente-se excluída quer na relação com os colegas, com os adultos e até mesmo em relação ao espaço físico que a escola tem.

Na inclusão não é a criança que se tem de adaptar, mas sim a escola em si é que tem que apresentar meios/alternativas para que o aluno portador de necessidades especiais se sinta verdadeiramente incluído no espaço educativo e, que participe nas atividades promovendo assim, a interação entre todos de forma a desenvolver as capacidades sociais, cognitivas, motoras e afetivas.

O docente que trabalha com crianças que apresentem algum tipo de dificuldades tem como mais valia utilizar o jogo como recurso, uma vez que como já referimos promove e facilita no processo de socialização.

Todavia, por vezes é necessário alterar os jogos tendo como preocupação a participação dos alunos com necessidades. Assim, contribuímos para a inserção deles no grupo e promovemos momentos de alegria, prazer, respeito mútuo e cooperação.

A escola é um espaço social onde as crianças aprendem ou deveriam aprender a socializar uns com os outros independentemente de haver casos de crianças com limitações. A inclusão faz parte da sociedade onde temos a possibilidade de estarmos todos juntos num espaço sem que alguém seja excluído e olhado de maneira diferente.

A criança com limitações só está realmente incluída quando se sente bem num ambiente e quando participa das atividades com pessoas “normais” ocorrendo interação entre os sujeitos.

Não olhemos as pessoas “diferentes” como coitadinhos, como seres incapazes; há que aceitar e respeita-las como cidadãos da sociedade onde estão inseridas e possuidores de direitos como qualquer cidadão.

Com a inclusão não são só os alunos com NEE que ganham, também os alunos “normais” beneficiam, uma vez que lhes dá a oportunidade de viver experiências como a compreensão, a solidariedade, o companheirismo e aprendem a valorizar o semelhante.

Tudo isto, leva a uma formação de uma cidadania consistente e com igualdade de direitos.

Com também já referimos ao longo do trabalho, a educação deve ser para todas as crianças, independentemente das limitações e especificidades e, é nisto que a inclusão deve proporcionar.

No entanto, para que isto tudo tenha sucesso, é necessário repensar no sistema educativo para promover a estas crianças, crianças com NEE um desenvolvimento cognitivo, físico e social.

No entanto, segundo Nielsen (2011) a democracia no ensino só será possível a partir da altura em que os espaços físicos, as metodologias, os materiais e a formação dos docentes estiverem direcionadas para o benefício de uma educação com qualidade para todos os alunos que existirem na escola; caso contrário as crianças com NEE nunca se vão sentir completamente incluídas.

3.1. O papel do docente fase à escola inclusiva

Nos últimos tempos tem-se falado muito na escola inclusiva; escola essa que acolhe crianças que até então eram excluídas das nossas escolas regulares.

Como já referimos anteriormente só depois da Declaração de Salamanca (1994) é que crianças e jovens com NEE passaram a ter acesso ao ensino praticado pelas escolas regulares.

No entanto, para que haja uma inclusão isto é, para que os alunos se sintam realmente incluídos necessário rentabilizar as suas capacidades e tentar minimizar as suas limitações.

É aqui que entra o papel do educador / professor, que é mais um elemento fundamental para a inclusão; cabe-lhe a ele arranjar estratégias para que a inclusão seja feita com sucesso.

Como tal, os jogos desempenham um papel facilitador neste campo uma vez que proporciona momentos de interação de todo o grupo, desenvolvendo atitudes de solidariedade, de interajuda e de respeito pelo diferente.

O docente que trabalhe com crianças com necessidades de uma educação especial ao incluir os jogos na sua prática pedagógica como um instrumento pedagógico, vai facilitar uma melhor socialização no grupo de crianças. Ao jogar / brincar ultrapassam-se as dificuldades e os desafios ao mesmo tempo que se promove um ambiente de harmonia, convívio, facilitando a aceitação e a aproximação.

Assim ao jogar as crianças com NEE aos poucos, ou melhor dizendo, ao seu ritmo vão superando as suas dificuldades e vão-se desenvolvendo. Por exemplo, uma criança com deficiência visual ao tatear um brinquedo descobre as formas, as texturas, objetos banais (para nós visuais) do nosso dia-a-dia como ferramentas, utensílios de cozinha, telefone, carros, móveis, entre outros.

O educador / professor destas crianças pode usar o mesmo jogo para todo o grupo, só tem que conhecer bem as dificuldades dos seus alunos com NEE e se necessário alterar algumas regras dos jogos para que eles não se sintam frustrados perante o grupo, desmotivando-os para o jogo. Por vezes o próprio espaço físico precisa de ser adaptado para que se proporcione a aprendizagem.

Ser educador/professor é fomentar um mundo melhor a cada dia, é saber que a sociedade é feita por cada um e com cada um, é provocar uma metamorfose diária, transformando e deixando-se transformar, é encarar a vida como um barco que navega por vezes em água calmas, outras agitadas, mas com a certeza e confiança de que chegará ao destino.

Parte III

Conclusões e Linhas Emergentes de Pesquisa

Conclusões

Ao longo deste trabalho procurámos perceber o quanto é importante o jogo para que o desenvolvimento integral da criança e, analisar o contributo que pode ter no processo ensino-aprendizagem.

Desde a antiguidade que as crianças jogam; contudo, com o passar dos anos este acabou por perder a seu lado pedagógico e passou a ser usado para preencher os tempos livres.

O nosso objetivo ao longo do trabalho foi alertar e mostrar-vos que esta ideia está errada e é preciso mudar esta forma de pensar de que o jogo está associado só ao recreio.

O papel dos jogos na educação é de grande importância, visto que através do jogar / brincar a criança adquire competências e ao mesmo tempo desenvolve-se a nível social, cognitivo, afetivo e motor. Deste modo, utilizar os jogos em contexto escolar pode criar um ambiente atraente e prazeroso, ao mesmo tempo que promove a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças.

Assim, o jogo passa a ser mais um instrumento / ferramenta que pode ajudar no processo da ação educativa. O educador / professor que aplica o jogo na sua sala de aula obtém melhores resultados.

Como todos nós sabemos, a função da escola é de garantir uma aprendizagem contínua, de estimular e de desenvolver em todos os seus alunos as suas capacidades. A criança quando joga não divide o social, o cognitivo, o afetivo e o motor; todas estas competências estão interligadas e desenvolvem-se ao mesmo tempo.

Torna-se então importante consciencializar os docentes e futuros docentes dos benefícios do uso dos jogos como um recurso pedagógico, uma vez que proporcionam momentos de alegria, prazer, convívio e em simultâneo promove o desenvolvimento do processo educativo.

Neste contexto, é relevante refletir sobre a atual formação de futuros educadores e professores e criar nos seus currículos disciplinas que incluam o lúdico como uma prática educativa. Através desta alternativa os docentes podem conhecer melhor os seus grupos, as suas necessidades e os seus interesses e, conseqüentemente promover com maior sucesso aprendizagens pedagógicas.

É então necessário uma formação académica que ensine estes futuros docentes a utilizar e a trabalhar com os jogos, visto que são fundamentais para a formação da criança.

Este trabalho também teve como objetivo chamar a atenção dos docentes da importância do uso dos jogos na prática pedagógica com crianças com necessidades. Os jogos quando bem organizados pelos docentes podem ser um instrumento pedagógico,

estimulando o desenvolvimento social, cognitivo, motor e afetivo; para além de promover aprendizagens curriculares.

Jogar e brincar é essencial ao bem-estar de toda e qualquer criança, principalmente para o desenvolvimento destas crianças tão especiais que muitas vezes acabam por nem sequer terem tempo para este tipo de atividades; já que têm o seu tempo cronometrado entre consultas, terapias e intervenções.

Cabe-nos então a nós, docentes, proporcionar-lhes momentos de prazer, alegria e convívio e, de fazê-las sentirem-se crianças como as outras.

O ensino de sonho de todos os educadores e professores só se tornará real quando existirem docentes preparados, motivados e atualizados e que tragam para as suas salas de aula metodologias novas e atrativas; mas principalmente que façam o seu trabalho a partir da realidade dos seus alunos, que são a nossa prioridade no ensino.

Linhas Emergentes de Pesquisa

Perante este trabalho de pesquisa sobre **A importância do jogo no desenvolvimento da criança**, surge a ideia de aprofundarmos mais o tema / problema e concretizar um projeto de investigação-ação.

Esta linha de pesquisa futura, seria extremamente importante, uma vez que se poderia constatar de fato qual o impacto que os jogos têm no dia a dia das crianças dentro das escolas.

Uma outra linha de estudo seria investigar a opinião dos alunos quanto à importância dos jogos para o seu desenvolvimento.

O presente trabalho tem como finalidade contribuir para a formação de docentes e futuros docentes, auxiliando-os na sua prática.

Desta forma, esperamos que o estudo realizado possa despontar atitudes e reflexões e que contribuam para uma melhoria na qualidade do ensino para a criança.

Fontes de Consulta

ARIÈS, Philippe (1978) *História Social da Infância e da Família*. Tradução: D. Flaksman. 2ª Edição. Editora: Zahar

BATTRO, António (1978) *Dicionário Terminológico de Jean Piaget*. Editora: Livraria Pioneira

BRAGADA, José (s/d) *Jogos Tradicionais e o Desenvolvimento*. Editora: Formação

BERTRAND, Yves (2001) *Teorias Contemporâneas da Educação*. Coleção Horizontes Pedagógicos. Editora: Piaget

CELLÉRIER, Guy (1980) *Piaget*. Editora: Edições 70

Dicionário Básico da Língua portuguesa (2012) Editora: Porto Editora

FONTES, Alice e Freixo, Ondina (2004) *Vygotsky e a Aprendizagem Cooperativa*. Coleção Biblioteca Educador. Editora: Livros Horizonte

FORMOSINHO, Júlia (1991) *O Trabalho de Projeto na Pedagogia em Participação*. Editora: Porto Editora

FORMOSINHO, Júlia (2004) *A Criança na Sociedade Contemporânea*. Editora: Universidade Aberta

GHIRALDELLI JR, Paulo (2000) *História da Educação*. 2ª Edição. Editora: Cortez

HAIGH, Alan (2010) *A Arte de Ensinar*. Coleção Ciências da Educação. Editora. Academia do Livro

KAMII, Constance (2003) *Teoria de Piaget e a Educação Pré-Escolar*. Coleções Horizontes Pedagógicos. Editora: Piaget

KISHIMOTO, Tizuko (2005) *Jogo e Educação Infantil*. Editora: Pioneira

LEMAIRE, Patrick e BLAYE, Agrès (2011) *Psicologia do Desenvolvimento Cognitivo da Criança*. Editora Instituto Piaget

LOPES, marcelino e PERES, Mariana (2010) *Animação Sociocultural e NEE*. Editora: Intervenção – Associação para a Promoção e Divulgação Cultural

MAURY, Liliane (s/d) *Piaget e a Criança*. Editora: Teorema

MONTEIRO, A. (2005) *História da Educação*. Editora: Porto Editora

NIELSEN, Lee (2011) *Necessidades Educativas Especiais na Sala de Aula*. Editora: Porto Editora

NETO, Carlos (1995) *Motricidade e Jogo na Infância*. Editora: Sprint

OLIVEIRA, Ana (2007) *A Criança na Sociedade Medieval Portuguesa*. Editora: Teorema

PAIS, Natália e SANTOS, Leonor (1999) *Contextos Lúdicos e Crianças com Necessidades Especiais*. Editora: Instituto Apoio à Criança

PAIXÃO, Fernanda (2010) *Histórias da Minha Avó: Contos e Jogos tradicionais*. Editora: Papino Editora

- PIAGET, Jean (1990) *A Formação do Simbolo na criança*. Editora: Livros técnicos e Científicos
- PIAGET, Jean (1972) *Psicologia e Pedagogia*. 2ª Edição. Editora: Forense
- RETONDAR, Jeferson (2007) *Teoria do Jogo*. Editora: Vozes
- RICHARD, Michel (2001) *As correntes da Psicologia*. Coleções Epigénese e Desenvolvimento. Editora: Piaget
- RIEF, Sandra e HEIMBURGE, Julie (2010) *Como Ensinar Todos os Alunos na Sala de aula Inclusiva II*. Editora: Porto Editora
- RODRIGUES, David (2011) *Educação Inclusiva*. Coleções Horizontes Pedagógicos. Editora: Piaget
- SANTOS, Santa Marli (2010) *O Brincar na Escola*. Editora : Vozes
- SANTOS, Santa Marli (2011) *O Lúdico na Formação do Professor*. Editora: Vozes
- SCHWARTZ, Gisele (2003) *Dinâmica Lúdica: Novos Olhares*. Editora: Diversos
- SERRA, Mário (1999) *Jogos Tradicionais ao serão e na taberna*. Editora: Colibri
- TAVARES, José e ALARCÃO, Isabel (2005) *Psicologia do Desenvolvimento e da Aprendizagem*. Editora: Almedina
- UNESCO (1948) *Declaração Universal dos Direitos do Homem*
- UNESCO (1990) *Declaração Mundial da Educação para Todos*
- UNESCO (1994) *Declaração de Salamanca*
- V.A. (2007) *A História da Educação em Portugal*. Editora: Edições Asa
- VYGOTSKY, Lev (2000) *A Formação Social da Mente*. 7ª Edição. Editora: Martins Fontes
- VYGOTSKY, Lev (1989) *A Formação Social da mente*. Editora: Martins Fontes
- WALLON, Henri (1981) *A Evolução Psicológica da Criança*. Editora: edições 70
- WALLON, Henri (1980) *Psicologia e Educação de Infância*. Editora: Editorial Estampa
- WEIKART, David e HOHMANN, Mary (1997) *Educar a Criança*. Editora: Gulbenkian

Anexos

Sugestões de actividades a aplicar a crianças

Vamos brincar com a tradição

▪ Jogo do Pião

Material: um pião para cada jogador e um cordel para lançar o pião.

Participantes: jogo individual tendo um número variável de jogadores.

Execução: começa-se por fazer um círculo e os jogadores lançam o seu pião para dentro dele pela ordem sorteada.

Os jogadores começam por enrolar o cordel à volta do pião, pela parte do bico. Depois repentinamente puxam o cordel e o pião começa a rodar dentro do círculo. O pião pode ser apanhado do chão com a palma da mão e continuar a girar na mão.

O jogador perde quando o pião deixa de girar.

▪ Jogo do Elástico

Material: alguns metros de elástico com as duas extremidades atadas uma á outra.

Participantes: jogo individual tendo um número variável de jogadores.

Execução: o jogo começa com dois participantes a segurar no elástico com os pés e os restantes fazem uma sequência de exercícios obrigatórios para todos os participantes.

Deste modo, a sequência de exercícios é a seguinte:

- saltar com os pés alternados para dentro e fora do elástico;
- saltar a pés juntos para dentro e fora do elástico;
- saltar ao pé coxinho para dentro e fora do elástico.

O jogo faz-se com o elástico em várias alturas: nos pés, nos joelhos, nas ancas, debaixo dos braços, no pescoço e por cima da cabeça segurando com as mãos.

A sequência dos exercícios tem que passar pelas diversas alturas.

O jogador perde quando se engana a fazer os exercícios ou quando pisa o elástico.

Quem perde vai segurar o elástico e só será substituído quando alguém perder.

▪ **Jogo da Macaca**

Material: uma peça para cada jogador (pedra, pedaço de madeira, etc.).

Participantes: jogo individual com um número variável de jogadores.

Execução: No chão é desenhado o jogo com os números de 1 a 9.

Após sortear quem joga primeiro, começa-se a jogar. O primeiro jogador lança a peça para a casa número. Depois saltará ao pé coxinho para as casa 2 e 3; quando chega à casa 4 e 5 coloca os dois pés em simultâneo nas duas casas. Continua a saltar ao pé coxinho até chegar á casa 7 e 8; quando chegar à casa 9 salta para dentro da casa com os pés juntos e volta para trás fazendo a mesma execução de saltos; por fim, quando chegar à casa 2 baixa-se continuando ao pé coxinho e apanha a peça e salta por cima da casa 1. Depois lança a peça para a casa 2, 3, ... e assim sucessivamente, saltando sempre por cima da casa para onde foi lançada a peça.

O jogador não pode colocar os dois pés no chão quando for para saltar ao pé coxinho e não pode trocar de pé no meio do jogo.

Ganha quem conseguir passar por todas as casas em primeiro lugar.

▪ **Jogo do Berlinde**

Material: um berlinde para cada participante.

Participantes: jogo individual com um número variável de jogadores.

Execução: Marca-se no chão uma linha de partida e fazem-se três covinhas em linha no chão com uma certa distância entre si.

Depois de se sortear a ordem de jogar, os jogadores lançam os berlindes da linha de partida para a cova que fica mais afastada.

O jogador do berlinde que entrar na cova ou que ficar mais perto dela, deverá ser o primeiro a jogar.

O objetivo do jogo é fazer um percurso de 6 jogadas pelas três covas primeiro que os outros jogadores.

Em cada jogada, o jogador opta se lança o berlinde diretamente para a cova ou se afasta os outros berlindes das covas.

Há exceção da primeira jogada que é feita de pé, todas as outras são feitas de cócoras.

O jogador perde quando não consegue colocar o berlinde na cova ou quando não acerta nos berlindes dos parceiros; e ganha quem conseguir fazer os 6 percursos pelas três covas.

▪ **Jogo do Pino / Malha**

Material: 8 malhas e 2 pinos.

Participantes: 2 equipas contendo o mesmo número de participantes.

Execução: Fazem-se duas linhas no chão com uma distância de 9 metros e coloca-se 1 pino à frente de cada linha.

Cada participante tem uma malha na mão.

O objetivo do jogo é conseguir derrubar o pino mais vezes e cada derrube vale 3 pontos.

Para um maior controlo do jogo, devem jogar todos os participantes de uma equipa e só depois os da outra equipa.

▪ **Jogo do Mata**

Material: uma bola.

Participantes: 2 equipas contendo o mesmo número de jogadores.

Execução: Divide-se o campo ao meio e marcam-se mais duas linhas paralelas à linha central com uma distância de 8 metros que será o lugar do “piolho”.

O jogo inicia-se com todos os jogadores em campo e os que foram escolhidos pelas equipas para serem “piolhos” nos seus lugares.

O objetivo deste jogo é “matar todos” os adversários da outra equipa com a bola, através de passes com o “piolho” até conseguir matar.

Se o jogador adversário conseguir agarrar a bola sem deixar cair no chão pode tentar “matar” também.

O “piolho” vai para o campo quando o primeiro colega de equipa “morre”. A partir daí, todos os jogadores “mortos” vão para o lugar do “piolho” até conseguir “matar” alguém da equipa adversária.

Ganha a equipa que primeiro conseguir “matar” todos os adversários.

▪ **Jogo Corrida de Sacos**

Material: sacos grandes de serapilheira.

Participantes: jogo de equipa ou individual.

Execução: Fazem-se duas linhas no solo (linha de partida e linha de chegada).

Ao sinal de partida, os jogadores entram para dentro dos sacos e começam a saltar o mais rápido que conseguirem até chegarem à linha de chegada.

Durante o jogo, os concorrentes não podem sair de dentro do saco e no caso de se desequilibrarem continuam o jogo no lugar onde pararam.

▪ **Jogo de Tração com Corda**

Material: uma corda com alguns metros e um lenço que deve ser atado ao meio da corda.

Participantes: 2 equipas com o mesmo número de jogadores.

Execução: As duas equipas seguram nas extremidades da corda. De seguida fazem-se três marcas no chão, isto é, três linhas paralelas com uma distância de 6 metros ficando a do meio para orientar o lenço e as outras duas para as equipas.

Quando for dada a partida as 2 equipas tentam puxar a outra equipa para o seu campo até que o lenço passe a marca desenhada no solo.

Ganha a equipa que conseguir arrastar primeiro os adversários para o seu campo.

Não é permitido enrolar a corda à cintura. Se uma equipa largar a corda ou cair, ganha a outra equipa.

▪ **Jogo do Bowling**

Material: 6 massas de madeira e uma bola.

Participantes: pode ser jogado a pares ou individual.

Execução: As massas são dispostas em triângulo com o vértice voltado para os jogadores.

A partir da distância estabelecida, os jogadores lançam a bola pelo chão e tentam derrubar o maior número de massas.

Ganha quem derrubar mais massas.

Cada massa deitada abaixo vale 1 ponto.

Cada jogador lança 5 vezes de forma alternada.

▪ **Jogo da Argola**

Material: uma mesa, 5 massas de madeira, 5 argolas de plástico.

Participantes: jogo individual.

Execução: Colocar as massas em pé em cima da mesa.

A cada massa corresponde uma pontuação.

A uma distância da mesa os jogadores tentam “enfiar” as argolas nas massas.

Cada jogador tem direito a 6 lançamentos.

Ganha quem conseguir maior pontuação.

▪ **Jogo da Corrida com Colher**

Material: uma colher de sopa e uma bola pequena ou uma batata.

Participantes: jogo individual com um número variável de participantes.

Execução: Marcam-se 2 linhas no solo com uma distância entre elas, uma para a partida e outra para a chegada.

Os participantes iniciam o jogo atrás da linha de partida, levando a colher com a bola /batata na mão ou presa pelos dentes.

Ao sinal de partida os participantes tentam chegar à meta sem deixar cair a bola /batata.

Caso deixe cair volta ao início da partida.

Ganha quem chegar primeiro sem deixar cair a colher ou o objeto que transporta.

Não se pode prejudicar os adversários.

▪ **Jogo da Bola à Lata**

Material: 1 mesa, 10 latas vazias e 10 bolas de pano ou de esponja.

Participantes: jogo individual com um número variável de jogadores.

Execução: As latas são dispostas na mesa em forma de pirâmide.

O jogador está a uma distância da mesa.

O objetivo do jogo é derrubar o maior número de latas.

▪ **Jogo do Lencinho**

Material: um lenço de pano.

Participantes: jogo individual com um número variável de jogadores.

Execução: Os jogadores encontram-se sentados no chão em círculo e só fica de pé quem tem o lenço.

O jogador que tem o lenço corre à volta da roda e canta a canção:

- O lencinho vai na mão vai cair ao meio do chão (...)

Quando acaba a canção deixa cair o lenço atrás das costas de um jogador e foge correndo à volta da roda.

O jogador que sinta que o lenço está nas suas costas, apanha-o e levanta-se e corre para tentar apanhar o outro.

O jogador se conseguir fugir senta-se no lugar do outro jogador; caso seja apanhado vai para o meio da roda enquanto os outros cantam pata choca, pata choca.

O jogo recomeça e o que foi apanhado só sai do meio se outro jogador for apanhado.

▪ **Jogo da Barra do Lenço**

Material: um lenço.

Participantes: jogo de equipa (5 participantes por exemplo).

Execução: Fazem-se 2 marcas no chão a uma certa distância e as equipas colocam-se atrás das linhas. O juiz fica com o lenço no meio do campo.

Cada jogador de cada equipa escolhe um número até 5.

O juiz vai chamando pelos números aleatoriamente e a quem corresponder esse número corre em direção ao lenço e tenta apanhá-lo.

Temos então:

- se o jogador conseguir fugir com o lenço para a sua equipa ganha 1 ponto; para a equipa contrária ganha 2 pontos;

- caso seja apanhado automaticamente os pontos passam para a outra equipa.

Todos os jogadores têm que se chamados.

Quando os jogadores chamados demoram muito tempo, o juiz chama outro para ajudar.

Ganha quem juntar mais pontos.

▪ **Jogo da Cabra Cega**

Material: um lenço grande ou venda.

Participantes: jogo individual.

Execução: O jogador escolhido para cabra cega, está de olhos vendados e os outros estão em roda.

Um dos jogadores tenta baralhar-lo rodando e dizendo a lengalenga:

- Cabra cega de onde vens?
- Venho do moinho!
- O que trazes para o caminho?
- Pão e vinho!
- Dás-me um bocadinho?
- Não!!!

É então empurrado, com cuidado, e tenta apanhar os colegas para os identificar.

Quando alguém é apanhado e identificado, passa ele a cabra cega.

Durante o jogo não se pode mexer na venda.

▪ **Jogo das Cadeiras**

Material: várias cadeiras, consoante o número de jogadores e música.

Participantes: jogo individual.

Execução: Cada jogador no início do jogo está sentado numa cadeira.

Quando a música começa a tocar, os jogadores levantam-se e começam a dançar á volta das cadeiras. Ao mesmo tempo é retirada uma cadeira, para que um jogador fique sem cadeira.

No momento em que a música pára de tocar, todos os jogadores devem sentar-se numa cadeira.

O jogador que ficar sem lugar, tem que abandonar o jogo. E assim sucessivamente.

Ganha quem conseguir chegar ao fim do jogo sentado na única cadeira.

Não é permitido empurrar para se sentarem.

isabel maria da costa baranita isabelbaranita@gmail.com

para

Jorge Serrano jorge.serrano@eseag.pt

17 Abr

Chamo-me Isabel Maria da Costa Baranita, aluna n.º.21105333 e estou actualmente a tirar o mestrado em Ciências da Educação na Especialidade em Educação Especial no Domínio Cognitivo e Motor. Já terminei com sucesso a parte teórica, mas apesar de estar inscrita para fazer a tese estou com uma certa dificuldade em continuar...

Fui mamã á pouco tempo e estou condicionada, pois tive complicações no parto e tenho que estar em repouso.

Falei com a minha orientadora, Professora Doutora Ana Saldanha, e sugeri expor o caso ao Professor Jorge Serrano.

Haveria alguma hipótese de fazer uma monografia, em vez de uma tese que implica uma parte empírica?

O tema será “ A importância do jogo no desenvolvimento da criança”.

Desde já, agradeço a sua ajuda e toda a atenção dispensada para o caso e, aguardo com ansiedade a sua resposta.

Sem outro assunto e com os meus melhores cumprimentos,

Isabel Baranita

Jorge Serrano jorge.serrano@eseag.pt

17 Abr

para **Ana**, mim

Olá.

Então vamos combinar o seguinte fará um estudo teórico como indica e o tipo de trabalho é mesmo uma dissertação.

De acordo?

Cordialmente

Jorge Serrano

Director da

ESE Almeida Garrett

Grupo Lusófona | Construir Futuro

jorge.serrano@eseag.pt
www.eseag.pt

