

JOGOS NA EDUCAÇÃO

criar, fazer, jogar

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Lopes, Maria da Glória

Jogos na educação : criar, fazer, jogar / Maria da Glória Lopes.
– 7. ed. – São Paulo : Cortez, 2011.

Bibliografia.

ISBN 978-85-249-1804-9

1. Aprendizagem perceptivo-motora
2. Atividades criativas
3. Capacidade motora em crianças
4. Crianças – Desenvolvimento
5. Jogos infantis – Atividades I. Título.

11-07386

CDD-371.397

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos e atividades : Educação 371.397
2. Ludopedagogia : Educação 371.397

Maria da Glória Lopes

JOGOS NA EDUCAÇÃO

criar, fazer, jogar

7^a edição

1^a reimpressão

JOGOS NA EDUCAÇÃO: criar, fazer, jogar
Maria da Glória Lopes

Capa: Cia. de Desenho

Preparação de originais: Solange Martins

Revisão: Maria de Lourdes de Almeida

Composição: Linea Editora Ltda.

Coordenação editorial: Danilo A. Q. Morales

As imagens de alunos que constam na Primeira Parte são publicadas mediante autorização expressa dos seus responsáveis.
Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida ou duplicada sem autorização expressa da autora e do editor.

© 1998 by Autora

Direitos para esta edição

CORTEZ EDITORA

Rua Monte Alegre, 1074 — Perdizes

05014-001 — São Paulo - SP

Tel.: (11) 3864-0111 Fax: (11) 3864-4290

E-mail: cortez@cortezeditora.com.br

www.cortezeditora.com.br

Impresso no Brasil — dezembro de 2021

Foram as tuas mãos cheias de amor que me ensinaram as primeiras letras, que me conduziram à escola pela primeira vez, que aplaudiram e confortaram...

Se não fossem as tuas, as minhas mãos não teriam escrito este livro que agora dedico a você.

SUMÁRIO

Agradecimentos	11
A quem se destina	13
Prefácio: Conversa com os leitores	17
Introdução	23

PRIMEIRA PARTE

1. O jogo e suas aplicações	33
<i>Objetivos pedagógicos no contexto escolar</i>	
<i>e clínico</i>	36
1. Trabalhar a ansiedade	36
2. Rever os limites	37
3. Reduzir a descrença na autocapacidade de realização	38
4. Diminuir a dependência — desenvolvimento da autonomia	39

5. Aprimorar a coordenação motora	40
6. Desenvolver a organização espacial	40
7. Melhorar o controle segmentar.....	41
8. Aumentar a atenção e a concentração	41
9. Desenvolver antecipação e estratégia	42
10. Trabalhar a discriminação auditiva.....	43
11. Ampliar o raciocínio lógico	43
12. Desenvolver a criatividade.....	43
13. Perceber figura e fundo.....	44
14. Trabalhar o jogo.....	45
Conclusão	45
<i>A criação de jogos no trabalho psicopedagógico</i>	<i>47</i>
<i>Educação inclusiva</i>	<i>54</i>
Potencial humano.....	56
<i>Os jogos como parte integrante de projetos</i>	<i>59</i>
<i>A importância dos jogos na escola inclusiva</i>	<i>64</i>
O atendimento escolar especializado	66
Relato de experiência em sala de EJA.....	67
Relato de experiência no Atendimento Educativo Especializado (AEE)	73
2. Modelos de jogos	83
Quebra-cabeça	84
Jogo da memória	90
Jogo de damas.....	94

Jogo de xadrez	98
Jogo do mico	103
Mico alfabético.....	108
Jogo das adivinhações	110
Adivinhações em Estudos Sociais e Ciências....	114
Jogo ortográfico	116
Encontre a figura	119
Dominó	122
Loto	127
Jogos com cubos	133
Baralhos	140
Jogo da força	147
Jogo de rimas	149
Qual é o número?	151
Poupança	153
Jogo das horas.....	156

SEGUNDA PARTE

1. O jogo e o computador	161
2. Modelos de jogos com o computador	167
Caça-palavras	168
Cartas enigmáticas	172
Vamos colocar em ordem?	174
Desenho coletivo	176
Jogo dos pontos	178

Quina	180
Labirinto	182
Jogo de montar	185
Jogos de loto.....	187
Bibliografia	189

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela iluminação e incontáveis bênçãos em minha vida.

Ao meu pai (*in memoriam*), com quem muito aprendi e que muito me incentivou.

A você... que de alguma forma colaborou, apoiou, incentivou, contribuiu para minha experiência, a fim de que eu pudesse escrever este livro.

A QUEM SE DESTINA

- A quem participa direta ou indiretamente da educação de crianças.
- A quem acredita no futuro através da educação.
- Àqueles que buscam o desenvolvimento da autonomia na criança.
- Para os desafiadores.
- Para os que enxergam a necessidade de mudanças na educação.
- Àqueles que acreditam que podem auxiliar no processo de construção do conhecimento.
- Para os que não compartimentalizam a criança, mas a enxergam como um ser total e veem na integração das áreas do desenvolvimento infantil o processo educativo.
- Para os que têm objetivos educacionais e se organizam para alcançá-los.
- Para os pais, professores, psicólogos, fonoaudiólogos, psicopedagogos.
- Ou simplesmente para os verdadeiros *educadores*.

*A principal meta da educação é
criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas,
não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram.
Homens que sejam criadores, inventores, descobridores.
A segunda meta da educação é formar mentes que
estejam em condições de criticar, verificar e
não aceitar tudo que a elas se propõe.*

Jean Piaget

PREFÁCIO

Conversa com os leitores

*As maiores aquisições
de uma criança são conseguidas
no brincar, aquisições que no
futuro tornar-se-ão seu nível básico
de ação real e moralidade.*

Lev Semenovich Vigotski

Caro educador:

Escrevo o prefácio da nova edição deste livro a você, que compreende e busca a essência da criança para propor atividades integradoras das diferentes disciplinas de maneira prazerosa, que fazem aflorar a criatividade infantil, no contrafluxo das tendências consumistas modernas e acreditando que o desenvolvimento do potencial humano se realiza por meio da criatividade e da oportunidade de aprender a fazer, fazendo.

Venho propondo, com *Jogos na educação: criar, fazer e jogar*, um *resgate* de valores da infância, que a cada ano se torna mais evidente e necessário.

Com agendas lotadas de compromissos que prometem prepará-los para a vida adulta e o competitivo mercado de trabalho, quando as nossas crianças podem ser realmente crianças, se não têm tempo para brincar?

A evolução tecnológica e as mudanças sociais e familiares que caracterizam os novos tempos têm gerado uma demanda ainda maior de espaço para a brincadeira na vida e na educação de crianças.

*O jogo é fato mais antigo que a cultura,
(...) encontramos aqui um aspecto muito importante:
mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal,
o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou
reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da
atividade puramente física ou biológica.
É uma função significativa, isto é, encerra um
determinado sentido. No jogo existe alguma coisa
“em jogo”, que transcende as necessidades imediatas
da vida e confere um sentido à ação.*

J. Huizinga

Este é um tema que, com o passar do tempo, em vez de se tornar ultrapassado, a cada dia se torna mais atual, pois os indivíduos estão mais presos dentro de casa pelos perigos da violência, e as crianças passam mais e mais tempo diante de aparelhos eletrônicos, que as imobilizam fisicamente e as encantam com suas fantasias virtuais, nas quais não é necessário pensar, refletir ou criar mas, apenas, viver mundos imaginários e prontos.

O jogo, o brinquedo, a brincadeira, tão essenciais ao desenvolvimento equilibrado e saudável, estão per-

dendo terreno e cedendo lugar a agendas lotadas de compromissos que mantêm as crianças ocupadas.

Criança só não tem tempo para brincar!

Onde é, então, que as crianças vão poder ser espontâneas e criativas? Reconhecer suas capacidades e potencialidades? Se não houver espaço para jogos e brincadeiras na escola, na terapia, no atendimento especializado, em breve não haverá em lugar algum.

As ações envolvidas nas três etapas: criar, fazer e jogar, dão oportunidade às crianças de vivenciarem diferentes situações — ocorrendo assim um processo concomitante de desenvolvimento de várias habilidades — e de integrarem diferentes momentos: hora de trabalho individual, como o de criação; de trabalho grupal, na preparação e confecção, em que se trabalha em grupos de maneira cooperativa; e, por fim, os momentos de competição com o jogo propriamente dito. As três etapas propostas neste livro ainda possibilitam ao professor ou terapeuta trabalharem diferentes conteúdos escolares nos jogos e o desenvolvimento de muitas habilidades nas áreas cognitiva, afetiva e motora.

Criar, fazer e jogar também favorece a inclusão, pois, na diversidade das salas de aula, possibilita a interação e promove a união e a cooperação no projeto do jogo, no qual, em pequenos grupos, todos podem participar e opinar sobre os materiais a serem utilizados, as regras, o número de participantes, as metas, os prazos, os con-

teúdos abordados. É possível graduar o nível de dificuldade das tarefas em uma mesma turma e ir aumentando de acordo com os avanços conseguidos.

No momento de fazer o jogo, o grupo pode definir e distribuir tarefas e, finalmente, jogar de acordo com as regras estabelecidas ou as regras novas, criadas pelo grupo. Podem também ser discutidas estratégias e gerar debates e levantamento de opiniões sobre sentimentos e emoções vivenciados durante o processo todo. O professor, ao mediar as três fases do processo, por meio da observação da interação dos alunos no grupo e o desempenho individual, pode avaliar as várias habilidades e dificuldades que espontaneamente aparecem.

O trabalho com o *Jogos na educação — criar, fazer e jogar* nas salas de Atendimento Educacional Especializado (AEE) pode ser realizado com as diferentes deficiências, bastando adaptar o material ou os instrumentos necessários a cada sala, com os recursos disponíveis, sem perder a essência proposta neste livro, que é a de ir *além do jogo* e extrapolar para criar e fazer antes de jogar.

Os avanços da Neurociência evidenciam a importância da estimulação para o desenvolvimento de sinapses nervosas na infância e o aumento da capacidade cognitiva do indivíduo. Quanto maiores e melhores forem os estímulos na fase de desenvolvimento, maior será a rede de conexões entre os neurônios, denominada plasticidade neural. O cérebro humano conta com cerca de cem bilhões de neurônios, e cada um pode chegar a estabelecer cerca de mil sinapses, perfazendo trilhões de conexões e conferindo uma enorme capacidade de

aprendizagem aos seres humanos, porém, são os estímulos sensoriais que promovem as conexões e precisam ser apropriados, em quantidade e qualidade, à fase maturacional.

Segundo Antunes (1998), estímulos excessivos funcionam como “desestímulos”. Porém, sem esses estímulos a criança limita seu desenvolvimento cerebral, que fica extremamente comprometido. Como tudo na vida, é fundamental o equilíbrio também nos estímulos.

É na infância, e não por acaso, na fase escolar, que o cérebro possui maior plasticidade e, portanto, é esta a melhor fase para ser estimulado. As estratégias didáticas têm um papel fundamental para o desenvolvimento neurológico. Howard Gardner afasta o conceito de uma inteligência única e geral, que predominou por muito tempo, e revela sua convicção de inteligências múltiplas, a qual inclui as dimensões linguística, lógico-matemática, espacial, musical, cinestésico-corporal, naturalista, intrapessoal e interpessoal (Antunes, 1998).

Essa nova concepção vem ao encontro da minha proposta interdisciplinar e de desenvolvimento concomitante das áreas afetiva, cognitiva e motora como os três pilares que sustentam outras subáreas. Criar e fazer o jogo estimula e promove o desenvolvimento global da criança. Ao planejar suas atividades, o(a) educador(a) deve analisar as necessidades da turma e escolher a sequência de jogos que possa supri-las.

Maria da Glória Lopes

INTRODUÇÃO

O desenvolvimento infantil está em processo acelerado de mudanças, as crianças estão desenvolvendo suas potencialidades precocemente em relação às teorias existentes.

Diante dos avanços em geral, da evolução científica e tecnológica, a criança deste final de século e de milênio também está evoluindo. O parto, os cuidados com o recém-nascido, os estímulos que o bebê recebe hoje são muito diferentes dos cuidados de algumas décadas atrás. No começo do século passado, por exemplo, os recém-nascidos levavam pelo menos cinco dias para abrir os olhos, eram enfaixados inteiros e assim permaneciam por meses, só tomavam banho depois que caísse o umbigo etc. A mudança de hábitos e atitudes dos adultos para com o recém-nascido ocasionou alterações em todo o desenvolvimento infantil. As diferentes áreas do cérebro humano se desenvolvem por meio dos estímulos que a criança recebe ao longo dos sete primeiros anos de vida, portanto, como os estímulos são diferentes, consequentemente as reações também. As crianças hoje

são mais inteligentes, mais espertas do que as de algumas décadas atrás. Os padrões de comportamento para com o recém-nascido e para com a criança na primeira infância se modificaram, o que gera, conseqüentemente, respostas diferentes e nem sempre esperadas. As famílias menos numerosas, pais que trabalham fora, crianças que frequentam berçários, creches e/ou escolinhas maternas recebem estímulos distintos daquelas que eram criadas em casa, com irmãos e que só saíam para a escola aos sete anos. É, portanto, com esta criança que o educador tem de saber lidar, tem de reconhecer suas necessidades e procurar atendê-las dentro do contexto educacional atual.

A escola está engatinhando com a teoria construtivista, tomando corpo pouco a pouco, mas a criança não pode esperar e está superando estes avanços. Se a criança hoje parece ser mais esperta, desenvolve-se antes do tempo previsto, pois algumas habilidades foram estimuladas precocemente, é porque tem permissão para expressar suas vontades e seu intelecto é muito mais estimulado. Porém, ela tem diferentes formas de ansiedade, de medos e insegurança com os quais o educador tem de estar preparado para lidar.

Se temos hoje educandos com características próprias de uma era tecnologicamente desenvolvida, mentalmente hiperestimulados, temos um grande número de crianças emocionalmente imaturas e com dificuldades motoras que necessitam suprir as defasagens para um completo desenvolvimento do ser. O desenvolvimento infantil precisa acontecer concomitantemente nas

diferentes áreas para que haja o equilíbrio necessário entre elas e o indivíduo como um todo. Quando se dá o desenvolvimento precoce de uma área apenas, certamente outras ficarão em atraso, e o indivíduo estará de alguma forma desequilibrado. Tomemos como exemplo muitas crianças que passam a maior parte do seu tempo em frente da televisão ou com jogos eletrônicos. As imagens hiperestimulam a área cognitiva, mas a criança não está desenvolvendo as áreas motora e afetiva. O mesmo se dá com aqueles que só praticam esportes, não estimulando e conseqüentemente não desenvolvendo na mesma proporção o cognitivo e o afetivo.

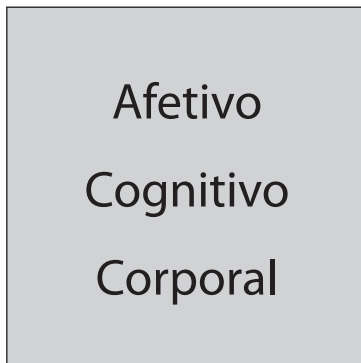
A base do trabalho proposto neste livro é o conhecimento das características do aprendiz, para sabermos quais são as potencialidades que estão sendo desenvolvidas pelo ambiente e quais estão sendo esquecidas, quais os transtornos que este desequilíbrio pode causar dentro do desenvolvimento do indivíduo e como podemos passar conteúdos de forma eficiente e estimulante para a criança.

Para podermos estabelecer os parâmetros educativos da criança de hoje, precisamos enxergá-la em três dimensões: a corporal, a afetiva e a cognitiva, que devem desenvolver-se simultânea e concomitantemente. Se, porém, uma estiver sendo desenvolvida em detrimento de outra, certamente esse desequilíbrio acarretará desorganização do indivíduo em sua dimensão global.

Podemos fazer uma relação entre a criança e um computador: se adquirirmos um computador virgem, sem nenhum programa instalado, ele será totalmente



Desenvolvimento Ideal:



inútil e “burro”; porém ele tem capacidade para armazenar muitos programas diferentes e dessa forma se tornar um objeto “inteligente”. Podemos enxergar a criança do mesmo modo: ela é completa, mas precisará registrar muitas coisas em sua memória, o que é feito ao longo de muitos anos de experiência. Muitos educadores, talvez por ouvirem demasiadamente frases do tipo: “A criança é um ser em formação”, tratem-na como um ser incompleto, pela metade. Cabe aqui ressaltar a importância dessa visão fragmentada, pois algo que não está completo não é inteiro, não sente como um adulto, não pensa como um adulto. Sente sim, pois um pé quebrado dói tanto numa criança como em adulto, porém a diferença está na capacidade regenerativa do organismo infantil, que é muito maior.

Em outros aspectos, a criança tem maior capacidade, que perde com o seu desenvolvimento e a contaminação social na fase adulta. Falo aqui da capacidade de percepção, pois a criança utiliza os seus sentidos de forma muito mais eficiente que o adulto, este pensa e analisa o que sente, e a criança sente e expressa naturalmente seus sentimentos e emoções, sem, contudo, analisá-los.

É com este ser completo, inteiro, apenas inexperiente, que temos de trabalhar, a quem precisamos propiciar oportunidade de pleno desenvolvimento, e como mediadores do processo de ensino-aprendizagem, precisamos dos meios para isso.

Os educadores muitas vezes se perdem e não conseguem mais atrair a atenção ou motivar seus alunos,

pois se o educando mudou, o educador também precisa mudar. Os métodos tradicionais de ensino estão cada vez menos atraentes para a criança, ela quer participar, questionar, atuar e não consegue ficar horas a fio sentada ouvindo uma aula expositiva.

Um dos pontos importantes para que o professor possa atualizar sua metodologia é perceber que a criança de hoje é extremamente questionadora, não “engole” os conteúdos despejados sobre ela sem saber *por quê*, ou, principalmente *para quê*. Portanto, o professor deve preocupar-se muito mais em saber sobre *como a criança aprende* do que *como ensinar*.

Se os conteúdos programáticos tiverem uma aplicabilidade prática, terão maior probabilidade de serem apreendidos do que as teorias soltas e muitas vezes transmitidas de maneira incompreensível, desestimulante e inútil.

Meu objetivo é dar aqui alguns exemplos práticos de como relacionar alguns conteúdos a vivências em que a criança poderá desenvolver algumas potencialidades, descobrir aplicações para o que precisa aprender, ter liberdade para criar etc.

Os exemplos aqui citados poderão ser adaptados ao conteúdo, à clientela e às disponibilidades tanto da instituição como do professor ou dos alunos. Para isso, basta que o professor, baseando-se nos modelos, use sua criatividade para poder ampliar o quanto quiser o seu material.

É muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos, e isso é válido para todas as idades, desde o ma-

ternal até a fase adulta. O jogo em si possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda muito mais emocionante do que apenas jogar.

O professor pode adaptar o conteúdo programático ao jogo, por exemplo: se a proposta do jogo é para tabuada, o professor pode utilizar a mesma proposta para as quatro operações matemáticas ou ainda para treino ortográfico, e assim por diante. Cada jogo proposto traz a descrição do material necessário, sugestões para a confecção e para o conteúdo a ser trabalhado, o que pode ser trabalhado nas áreas motora, cognitiva e afetiva, indicação da faixa etária, número de grupos e elementos por grupo.

Apresento aqui um método de trabalho que utilizei em clínica psicopedagógica com diferentes níveis de dificuldade de aprendizagem e com excelentes resultados, podendo, portanto, ser usado por educadores e reeducadores. Através desse método o processo ensino-aprendizagem se torna eficiente, à medida que visa um desenvolvimento globalizado, inter-relaciona diversas áreas do conhecimento e atende à demanda do aprendiz, de forma que este seja sujeito ativo do processo.

Constitui-se de trabalhos em grupos, o que atende a algumas necessidades sociais de inter-relação, de respeito a regras, competição, cooperação, emocionais: de autocontrole, de desenvolvimento da capacidade criadora, de autoconceito, autoestima, valorização pelo desenvolvimento da capacidade de realização.

É um manual prático, ao qual o educador pode recorrer a fim de obter modelos para seu trabalho dentro de um enfoque construtivista, que auxilia o educando na construção de seu conhecimento. Ao educador cabe o conhecimento dos objetivos propostos em cada jogo, a preparação prévia do material a ser utilizado e a experimentação antecipada para maior domínio da situação, que possibilite a antecipação de eventuais perguntas ou questionamentos por parte dos educandos.

*Primeira
Parte*

1

O JOGO E SUAS APLICAÇÕES

O jogo para a criança é o exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades.

Os educadores se ocuparam durante muitos anos com os métodos de ensino, e só hoje a preocupação está sendo descobrir como a criança aprende. As mais variadas metodologias podem ser ineficazes se não forem adequadas ao modo de aprender da criança.

A criança sempre brincou. Independentemente de épocas ou de estruturas de civilização, é uma característica universal; portanto, se a criança brincando aprende, por que então não ensinarmos da maneira que ela aprende melhor, de uma forma prazerosa para ela e, portanto, eficiente?

Já são conhecidos muitos benefícios de certos jogos. Porém, é importante que o educador, ao utilizar um jogo, tenha definidos objetivos a alcançar e saiba escolher o

jogo adequado ao momento educativo. Enquanto a criança está simplesmente brincando, incorpora valores, conceitos e conteúdos. Os jogos que apresento são, na sua grande maioria, jogos clássicos ou passatempos já bastante utilizados, porém a novidade é o estudo feito sobre o aproveitamento no contexto educativo, explorando ao máximo esse momento com conhecimento das finalidades de cada jogo.

A proposta é ir além do jogo, do ato de jogar para o ato de antecipar, preparar e confeccionar o próprio jogo antes de jogá-lo, ampliando desse modo a capacidade do jogo em si a outros objetivos, como profilaxia, exercício, desenvolvimento de habilidades e potencialidades e também na terapia de distúrbios específicos de aprendizagem. Com objetivos claros, cada atividade de preparação e confecção de um jogo é um trabalho rico que pode integrar as diferentes áreas do desenvolvimento infantil dentro de um processo vivencial. A criança tem pouco espaço para construir coisas, para confeccionar brinquedos.

“Numa sociedade de consumo, são, sem dúvida, infundáveis os apelos que chegam até as pessoas. (...) Como mercadoria, a TV vende todos os valores, de produtos de limpeza a ideias, sentimentos e atitudes” (Rezende, 1993, p. 7).

E como consumistas compramos a maioria delas. As crianças então gastam a maior parte de seu tempo livre diante da televisão e consomem os atraentes jogos e brinquedos eletrônicos. Não sobra tempo para criar, inventar e soltar a imaginação. A criança acaba por não

ter oportunidade de conhecer alguns de seus potenciais criativos por falta de tempo e espaço disponíveis.

A oferta de brinquedos eletrônicos e os atraentes jogos e brinquedos à disposição no mercado desmerecem o artesanato, colocando no lugar da satisfação de criar o gosto pelo consumo exacerbado, trocando-se os valores entre o *ter* e o *fazer*.

A partir de um levantamento feito das causas mais frequentes das dificuldades encontradas no processo ensino-aprendizagem, tanto da parte dos educadores como dos educandos, constatei que muitas crianças desconhecem seus potenciais porque não tiveram a oportunidade de experienciá-los, e, ao fazê-lo, aumentam a sua autoestima. Como seres capazes de realizar, de inventar coisas com utilidade, conseguem dar valor a objetos que foram feitos por suas próprias mãos, incorporam alguns valores essenciais à vida.

Da parte dos educadores, podem passar conteúdos e realizar avaliações de forma mais atraente e motivadora, e, pela confecção de jogos, atingir diferentes objetivos simultaneamente.

Veremos alguns dos aspectos que podem ser trabalhados por meio da confecção e aplicação de jogos selecionados em cada item dos *Objetivos*, tanto para o contexto escolar como para o clínico.

Objetivos pedagógicos no contexto escolar e clínico

1. Trabalhar a ansiedade

A ansiedade é uma característica encontrada em muitas crianças, que pode variar em grau de intensidade e que influencia sobremaneira na capacidade de atenção concentrada, nos relacionamentos interpessoais, na autoestima, prejudicando a aprendizagem por parte da criança e dificultando o trabalho do professor. Apenas duas ou três crianças ansiosas em uma sala de aula podem prejudicar todo o andamento da classe, pois algumas das características desse distúrbio são: inquietação motora, dificuldades de atenção e concentração, falta de controle emocional, baixa tolerância a frustrações.

Para esses casos, é fundamental que a criança vivencie a frustração de interromper a confecção de um jogo para que possa experimentar a sensação frustrante e a capacidade que possui para tolerá-la, internalizando dessa forma os efeitos de frustrações como naturais e podendo postergar seus desejos sem grande sofrimento.

Muitas crianças que sofrem de ansiedade desconhecem a frustração e a temem, empregando para fugir desse desconhecido as mais diversas defesas, como: a inquietação motora, o excesso de ingestão de alimentos, a fala ou atitudes desenfreadas, conseguindo dessa forma não entrar em contato com os sentimentos mais profundos.

Vivenciar a pequena frustração de um desejo, ter de esperar para poder concretizá-lo eleva o grau de satisfação e prazer, conferindo uma sensação de capacidade de realização para a criança, pois precisou de seu esforço e, portanto, é capaz de dar mais valor ao seu próprio trabalho.

As atividades que exigem maior esforço de concentração, como o preparo de peças pequenas, o quadriculado, diferentes dimensões de espaços, precisão de detalhes, colaboram para diminuir o nível de ansiedade da criança, pois ela necessita concentrar-se, e mesmo os mais dispersos passam a adquirir gradativamente um maior poder de atenção nas tarefas que estão desenvolvendo. Criar novos hábitos salutareos a partir da vivência com os jogos que automaticamente são incorporados à vida da criança, podem recriar sua visão de mundo e sua atuação nele.

2. Rever os limites

Em virtude de algumas dificuldades familiares em relação à educação, muitos pais erram por falta de limites na educação de seus filhos, sendo extremamente permissivos e não desenvolvendo na criança hábitos de obediência e respeito a regras. Desse modo, essas crianças em contexto escolar são muito difíceis de se relacionar tanto com os colegas quanto com o pessoal adulto, pois só fazem o que querem e na hora que querem, perturbando o andamento das atividades para os outros e não conseguindo aprender, muitas vezes apenas porque não querem fazer nada que não estejam dispostas.

Para esse tipo de dificuldades, os jogos competitivos e com regras levam a criança a apreender conceitos básicos da vida, sendo obrigadas a se enquadrar em determinadas regras para realizar algo, aprendendo a respeitar para ser respeitado, e a situação lúdica é transposta para as outras situações da vida.

Segundo Chateau (1987, p. 66), “(...) a criança ama a regra: na regra ela encontra o instrumento mais seguro de sua afirmação; pela regra, ela manifesta a permanência de seu ser, da sua vontade, de sua autonomia”.

Ao contrário do que pensam muitos pais, a criança pede regras, pois é por meio delas que vai estruturar sua confiança básica em si e no outro. A criança testa a autoridade do adulto para poder confiar nele; se este falha, a criança se sente perdida, desorientada, pois desconhece seus próprios limites. Ela precisa que lhe mostrem, orientem e ensinem até onde pode ir, o que pode ou não fazer, o que é bom ou ruim. Ela confia no adulto, porém, se este for superpermissivo, a criança perde a confiança.

A maioria dos jogos propostos neste livro trabalha com regras, tanto para a confecção quanto para o desenvolvimento do ato de jogar.

3. Reduzir a descrença na autocapacidade de realização

A criança tem poucas oportunidades, tanto na escola quanto em casa, para desenvolver sua capacidade criativa. Desse modo desconhece este seu potencial —

quando tudo lhe é apresentado pronto, como, por exemplo, jogos de computador, livros descartáveis e *brinquedos que brincam sozinhos*, não constrói nada, não arrisca experiências novas, deixando muitas vezes a criança sem confiança na sua capacidade de realização. Pela confecção de jogos, a criança poderá ter suas experiências: errar, acertar, construir, criar, copiar, desenvolver planos, e isto aumentará sua autoestima, revelando que é capaz, que pode usar o pronto, mas também pode fazer muitas coisas para si própria.

4. Diminuir a dependência — desenvolvimento da autonomia

Essa é uma característica de crianças de grandes cidades, onde, por motivos de segurança, são acompanhadas a todos os lugares, moram em apartamentos com grades e guaritas. Muitas possuem pais superprotetores que impedem o desenvolvimento da autonomia de seus filhos, e por esse motivo não sabem fazer nada sozinhas, são medrosas, não se arriscam, estão sempre à espera de alguém que *faça por elas e para elas*.

O desenvolvimento da autonomia na criança é aspecto fundamental para a maturidade emocional e o equilíbrio entre o psíquico e o mental.

Alguns jogos têm como objetivo o desenvolvimento da autonomia da criança: poder arriscar-se, ter de fazer a sua parte sozinha e ser responsável por suas escolhas e atos.

5. Aprimorar a coordenação motora

Dedicados a pré-escolares e a algumas crianças das séries iniciais com alguma defasagem de coordenação motora fina, alguns jogos proporcionam a oportunidade do exercício motor, desenvolvendo assim essa habilidade tão importante para a alfabetização.

A manipulação de tesouras, de massa, as dobraduras, colagens, pinturas, desenhos, são elementos próprios para este trabalho.

6. Desenvolver a organização espacial

A desorganização espacial é uma dificuldade que algumas crianças demonstram ao realizar certas atividades que exijam cálculo mental do espaço disponível. Esta habilidade tem relação com todo o seu espaço, seja interno ou externo. A criança não tem cálculo de distância e posicionamento dos objetos no espaço, desse modo é desastrada, cai muito, derruba as coisas, esbarra em tudo, não consegue manter seus objetos em ordem e não consegue ordenar fatos em uma sequência lógica dos acontecimentos. Em geral sua narrativa é confusa e desconexa.

Algumas atividades neste livro proporcionam oportunidades para a criança perceber, relacionar e organizar espaços externos, possibilitando a introjeção dessa organização.

7. Melhorar o controle segmentar

O ser humano possui conjuntos de nervos e músculos com capacidade de ação independente, não necessitando de um esforço muito grande para a realização de determinadas tarefas; porém, muitas pessoas não se apercebem do trabalho muscular desnecessário e do desgaste energético que empregam para o simples ato de escrever. Só precisamos do trabalho de uma das mãos e do antebraço correspondente para realizarmos uma escrita. Quem, porém, não possui um controle segmentar, faz força com o braço inteiro, com os ombros, com o pescoço, com a mandíbula, com a testa e com os olhos. Resultado: fadiga, tensão e desânimo para com tarefas de escrita. A criança pode aprender a controlar os segmentos de seu corpo para a realização prazerosa de tarefas antes exaustivas, com o trabalho de confecção dos jogos orientado pelo educador.

8. Aumentar a atenção e a concentração

A falta de atenção e concentração é um forte componente dos distúrbios de aprendizagem, muitas crianças não conseguem concentrar sua atenção em determinadas tarefas. Os motivos são muito variáveis, no entanto, um dos mais comuns é o desinteresse pela atividade proposta. Para isso, a sensibilização prévia pode motivar a criança e despertar o interesse para a atividade na qual se concentrará. É possível exercitar essa habilidade por

meio de tarefas que exijam um grau cada vez maior de atenção, para que a criança se acostume a trabalhar com a atenção seletiva como ato volitivo. As atividades minuciosas, com peças e espaços pequenos para pintar, colar, recortar, ou a visualização de objetos diferentes dentro de um conjunto, podem auxiliar no desenvolvimento da atenção.

9. Desenvolver antecipação e estratégia

Alguns jogos se propõem a desenvolver esta habilidade, tão importante para a realização de muitas tarefas na vida. Raciocinando, criando hipóteses, aplicando-as e verificando os resultados. Essas etapas de algumas atividades colocam a criança, de forma lúdica, em contato com a realidade, preparando-a para as situações-problema.

Prever, calcular e montar uma estratégia são aspectos de raciocínio fundamentais para a ampliação da visão de mundo do indivíduo. A criança precisa ter oportunidades para vivenciar situações que exijam essas habilidades, a fim de se habituar a elas e poder colocá-las em prática quando houver necessidade, nas diferentes situações na vida. Alguns jogos dão essa oportunidade, com a qual a criança adquire a autoconfiança para atuar em uma situação prevista e com o planejamento de atitudes posteriores.

Tanto na etapa de preparo quanto na de jogo, exige-se que a criança faça projetos e planos, antecipando mentalmente situações.

10. Trabalhar a discriminação auditiva

Este é um pré-requisito para a alfabetização, pois a criança precisa discriminar os fonemas, muitos dos quais extremamente semelhantes, para poder ler e escrever. Essa habilidade é trabalhada na pré-escola como preparação para o processo de alfabetização.

Alguns jogos facilitam esse trabalho, apresentando os sons diferentes, com o que a criança vai acostumando seu ouvido a distingui-los.

11. Ampliar o raciocínio lógico

Este é um dos potenciais que mais necessita de exercícios para ser desenvolvido, pois as crianças apresentam uma forte tendência à *preguiça mental* e, acostumando-se a ela, preferem não pensar para solucionar problemas e vêm com as famosas perguntas: “Que conta é? É de mais ou de menos?”

O que a criança está querendo saber? Ela não quer pensar, não quer raciocinar. É muito importante, portanto, que o educador trabalhe sempre com o objetivo de desenvolver cada vez mais a capacidade de raciocínio lógico da criança. Todos os jogos que exijam antecipação, planejamento e estratégia estimulam a criança a raciocinar.

12. Desenvolver a criatividade

A criança precisa ter espaço aberto para desenvolver sua criatividade, isto é, necessita de atividades que lhe

permitam soltar a imaginação, inventar coisas diferentes, fazer movimentos não habituais.

A tarefa do educador para facilitar esse desenvolvimento é dar espaço, dar permissão, sem censuras ou críticas que, se malcolocadas, bloqueiam as manifestações artísticas da criança, impedem-na de arriscar-se, de mostrar-se.

As avaliações precisam ter bem claros seus objetivos, pois muitas vezes são valorizados pontos em determinadas atividades que podem bloquear as expressões da criança. Portanto, se o objetivo principal de um jogo é a memorização de palavras, por exemplo, não está em questão a forma como a criança recortou ou pintou a figura, mas se conseguiu memorizar.

13. Perceber figura e fundo

A visão das partes de um todo e a integração delas no conjunto é uma habilidade que precisa ser desenvolvida. Para o processo de alfabetização, essa habilidade é de extrema importância, pois inicialmente a criança separa as partes de uma palavra, seja em letras ou sílabas, para depois uni-las ao conjunto, que são as palavras, e essas às frases, e por fim, ao texto. Para essa sequência, é fundamental que a criança possua uma visão de conjunto e saiba lidar com figura e fundo, ou seja, selecionar a sua atenção para o que em um momento é figura (o que se destaca) e o que é fundo (o que é complemento) e que em outros momentos estão em posições invertidas.

14. Trabalhar o jogo

Coloco dessa forma porque a maioria das crianças não sabe jogar. Elas podem aprender rapidamente as regras do jogo, mas não sabem nem perder nem ganhar, fatores inerentes ao jogo e à própria vida. Precisam vivenciar as duas situações para aprender a lidar com as emoções. Quando ganha, sente um certo tipo de emoção; o sentimento de superioridade neste momento muitas vezes faz com que a criança superestime sua capacidade e subestime a do outro, tomando assim atitudes de prepotência, de supervalorização, quebrada muitas vezes com a situação contrária. Quando perde, muitas vezes age de forma agressiva e invejosa, destruindo o jogo ou agredindo o parceiro. É preciso, portanto, que a criança aprenda a reagir de forma adequada a essas emoções, e o educador precisa estar atento a este aspecto ao propor um jogo.

O exercício de jogos competitivos, quando são trabalhadas as emoções deles decorrentes, faz com que a criança internalize conceitos e possa lidar com seus sentimentos dentro de um contexto grupal, o que a prepara para a vida em sociedade.

Conclusão

Cada jogo apresenta, dentro do item *objetivos*, uma ou mais dessas características, para que o profissional possa escolher o jogo mais apropriado para o momento

educativo a que se propõe. Dentro de um grupo, porém, muitas vezes se faz necessário reunir uma série de objetivos que atinjam os participantes de forma individual ou grupal. Para isso, o educador pode fazer um planejamento em que a utilização dos jogos tenha um efeito gradual e globalizante dentro dos aspectos desenvolvidos em cada jogo.

Durante o processo que envolve a confecção e o jogo, surgirão situações inesperadas, pois cada momento é único e possui características próprias. A partir daí o professor poderá ter novos objetivos a alcançar, criando muitas possibilidades para ampliar os recursos mediante a confecção de jogos.