

ANDREA FRANCKLIN LOMARDO

**TÍTULO: JOGOS DE REGRAS NA CONSTRUÇÃO DO
CONHECIMENTO E DA INTERAÇÃO SOCIAL**

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

1993



Monografia apresentada à Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, Coordenadoria de Pós-Graduação como exigência parcial para conclusão do Curso de Especialização em "Educação Motora na Escola", orientada pelo Prof. Dr. João Batista Freire.

AGRADECIMENTOS

Ao Homero e à Anna, meus pais, que sempre acreditaram em mim e tornaram possível o meu caminho até aqui.

Ao Mauro, com quem eu posso contar a qualquer momento. Com seu jeito meigo e amigo, e com muito carinho, suportou o meu mau humor, a minha briga com o lápis e com as idéias e me estimulou a querer sempre mais e a acreditar na minha competência.

"Estar contigo ou não estar contigo é a medida do meu tempo."

Ao João, meu orientador, que com sua calma, simplicidade e objetividade, me transmitiu a tranquilidade necessária para a realização do trabalho.

"O meu único compromisso ético é com a vida e, por isso, vivo intensamente cada dia."

A VOCÊS, MUITO OBRIGADO POR ME AGUENTAREM.

RESUMO

Este trabalho busca na teoria de Jean Piaget, subsídios que justifiquem a utilização dos jogos na sala de aula e nas aulas de Educação Física.

A partir da concepção de que os jogos são importantes para a construção do conhecimento e da interação social pela criança, o trabalho mostra algumas definições de jogos de autores como Huizinga e Caillois, adotando posteriormente a definição piagetiana.

A autora classifica os jogos, segundo Piaget, especificando as características dos jogos de regras, como podem ser aplicados e porquê utilizá-los como um recurso educacional.

Mostra a relação entre o desenvolvimento intelectual e moral da criança e as possibilidades proporcionadas pelos jogos de regras, para que a autonomia seja atingida pelo indivíduo.

É um trabalho que defende uma nova concepção para educação, onde os objetivos, as estratégias e a forma como as instituições educacionais funcionam precisam ser repensados.

ÍNDICE

PÁGINA

1) Introdução.....	2
2) Os Jogos.....	4
3) Classificação dos Jogos segundo Piaget.....	6
4) Jogos de Regras:	
O que são?.....	8
Como podem ser aplicados?.....	10
Qual a importância de utilizar jogos de regras em sala de aula.....	13
5) Etapas de desenvolvimento em relação a prática e consciência de regras segundo Piaget.....	14
6) Estágios do desenvolvimento intelectual na criança.....	16
7) Categorias de relações interindividuais.....	18
8) Considerações finais.....	20
9) Referências Bibliográficas.....	21

1) INTRODUÇÃO

Alguns teóricos da educação, e mais especificamente da Educação Física, vêm dedicando especial atenção ao estudo dos jogos e das contribuições que eles podem trazer ao desenvolvimento integral dos indivíduos. Porém, a escola ainda não se convenceu da importância dos mesmos na sala de aula. Encara-se como assunto de recreio, brincadeira, e não como estratégia educacional bastante rica. Os professores preocupam-se com o conteúdo programático formal a ser dado durante o ano. A "bagunça" que pode ser gerada a partir do momento em que os alunos deixam de estar organizados em colunas, um atrás do outro também assusta os professores, sendo um outro motivo que dificulta a utilização do jogo. Para eles, o jogo parece ser totalmente incompatível com a realidade e "necessidades" de sala de aula.

Mesmo dentro da Educação Física, onde convivemos com mais tranquilidade com o movimento dos corpos das crianças, o jogo ainda é encarado pela maioria dos professores de modo simplista. Joga-se pelo jogar, é o fazer pelo fazer, como recreação, brincadeira. Não é visto como recurso pedagógico que possibilita a construção do conhecimento pelos alunos.

Pensando no compromisso da Educação Física em proporcionar uma prática que não esteja desvinculada do compreender, é fundamental ressaltar o jogo de regras como uma boa estratégia para que este objetivo seja atendido. O jogo de regras, além de criar situações diversas, o que possibilita maior número de variações no repertório de experiências motoras da criança, ainda implica em interação social já que no momento do jogo pontos de vista são confrontados; há necessidade de

descentração (pensar ou agir segundo perspectivas além das suas), de socialização (normas e códigos comuns) e de cooperação (coordenar diferentes aspectos).

Neste trabalho pretendo discutir a partir da leitura de autores como Jean Piaget, Constance Kamii, Yves de La Taille e Silvana Venancio Freire, a importância da utilização do jogo de regras tanto como recurso pedagógico para construção do conhecimento quanto como contribuinte para uma melhor interação social entre os alunos.

2) OS JOGOS

Existem diferentes concepções a respeito do que se entende por jogo, quais são suas características principais, quais os objetivos e que contribuições pode trazer para o desenvolvimento do indivíduo como um todo. Sendo assim, parece relevante ressaltar algumas das diferentes definições de alguns autores para que o fenômeno do jogo possa ser melhor compreendido.

Huizinga, um dos grandes estudiosos do assunto, define jogo como "...uma ação livre vivida como fictícia e situada para além da vida corrente, capaz, contudo, de absorver completamente o jogador; uma ação destituída de toda e qualquer utilidade, que se realiza num tempo e num espaço expressamente circunscritos, decorrendo ordenadamente, segundo regras dadas e suscitando relações grupais que ora se rodeiam propositadamente de mistério, ora acentuam pela simulação a sua estranheza em relação ao mundo habitual."(1971) Segundo o autor, através do jogo, o homem exercita sua criatividade, a fantasia, a liberdade e a disciplina, aprendendo a construir uma ordem, a ser leal para com o adversário, superando ainda a sua brutalidade natural.

Caillois (1990) concorda em alguns pontos com as idéias de Huizinga e define jogo essencialmente como uma atividade:

- 1) Livre - uma vez que, se o jogador fosse obrigado a ela, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;
- 2) Delimitada - com limites de espaço e tempo prévia e rigorosamente estabelecidos;

3) Incerta - sem um desenrolar e um conhecimento dos resultados definidos de antemão;

4) Improdutiva - que não gera bens nem elementos novos de espécie alguma, e salvo alguma interação de propriedade no interior do círculo de jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida;

5) Regulamentada - sujeita a convenções que suspendem leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova;

6) Fictícia - acompanhada de uma consciência específica de uma outra realidade, ou irrealidade em relação à vida normal.

Para o autor o jogo não é uma distração individual simplesmente, mesmo aqueles destinados a serem jogados sozinho. Por mais individual que seja, o jogo pede sempre um expectador, real ou fictício, sem o que não haveria motivação suficiente para sua continuidade.

Tanto Huizinga quanto Caillois encaram o jogo como sendo inerente aos seres vivos, sem considerar a necessidade de um processo de construção e desenvolvimento anterior pelo indivíduo. É neste ponto que a teoria de Piaget se opõe a de Huizinga.

Segundo Piaget (1946/1978) é difícil precisar o aparecimento do jogo na criança, sendo um dos indícios a utilização de seus esquemas motores de forma a assimilar os objetos. O jogo é visto por Piaget como uma construção trabalhosa elaborada pelo sujeito, através de suas ações físicas, sendo o tipo de jogo relacionado ao nível de desenvolvimento do sujeito. O autor classificou os jogos em: de exercício, simbólico, de regras e de construção.

3) CLASSIFICAÇÃO DOS TIPOS DE JOGOS SEGUNDO PIAGET

Na concepção de Piaget, o jogo surge na vida do indivíduo no período sensorial- motor tendo como finalidade o prazer funcional. A atividade é um fim em si mesma e o prazer está na repetição. Este tipo de jogo é denominado pelo autor de *jogo de exercício*.

Quando ocorre a passagem da ação para a representação, por volta dos 18 (dezoito) aos 24 (vinte e quatro) meses, a criança passa a fazer de conta. São representadas coisas de sua vida segundo suas próprias necessidades. Ela antecipa, num contexto de simbolização, de imaginação, aquilo que talvez não pudesse ser suportado em uma situação real. Este é o *jogo simbólico*.

No *jogo de regras*, a criança descobre a necessidade de regular seu comportamento, estabelecer limites, no sentido de preceituar o que pode e não pode fazer. Representa as coordenações sociais, as normas a que as pessoas se submetem para viverem em sociedade. Segundo o autor, "os jogos infantis constituem admiráveis instituições sociais".

No *jogo de construção* um acontecimento é reconstruído, remetendo a criança à vida social, à vida de trabalho, assinalando uma transformação interna na noção de símbolo, no sentido da representação adaptada.

A partir destas discussões a respeito do jogo começa a ficar mais claro que não estamos falando de uma atividade qualquer na vida das pessoas. Alguns estudiosos como Kamii e DeVries (1991)¹, dão ênfase, em especial, ao jogo de regras,

¹ In KAMII, C. & DEVRIES, R.. Jogos em Grupo na Educação Infantil: Implicações na Teoria de Piaget. 1991

ressaltando a contribuição para a construção da lógica e dos valores sociais e morais na criança. Visto desta forma o jogo passa a ser um instrumento pedagógico extremamente rico, que não pode ser relegado apenas ao recreio, no dia a dia da escola, uma vez que pode contribuir tanto para o desenvolvimento cognitivo quanto afetivo-social e motor da criança. Pelo fato, do *jogo de regras*, segundo a concepção piagetiana, poder ser considerado um recurso educacional rico, principalmente no que diz respeito a construção dos processos de interação social pelas crianças, dedicaremos maior atenção ao estudo de como e porquê utilizá-lo na sala de aula e, principalmente, nas aulas de Educação Física.

4) JOGOS DE REGRAS

4.1) O QUE SÃO?

La Taille (1992) sintetiza as idéias de Piaget a respeito dos jogos de regras. Segundo ele "os jogos coletivos de regras são paradigmáticos para a moralidade humana. E isto por três razões, pelo menos. Em primeiro lugar, representam uma atividade interindividual necessariamente regulada por certas normas que, embora geralmente herdadas das gerações, podem ser modificadas pelos membros de cada grupo de jogadores, fato este que explicita a condição de "legislador" de cada um deles. Em segundo lugar, embora tais normas não tenham em si caráter moral, o respeito a elas devido é, ele sim, moral (e envolve questões de justiça e honestidade). Finalmente, tal respeito provém de mútuos acordos entre os jogadores, e não da mera aceitação de normas impostas por autoridades estranhas a comunidade de jogadores." (p.49).

Para Piaget (1946/1978, p182), o jogo de regras é a atividade do ser socializado. Estas regras começam a se manifestar entre 4 (quatro) e 7 (sete) anos, momento em que surgem as relações sociais e interindividuais. E, são próprias do período que vai dos 7 (sete) aos 11 (onze) anos, não parando, contudo, de se desenvolver durante a vida do indivíduo.

Neste período, a criança se encontra, no que diz respeito ao desenvolvimento cognitivo, no estágio operatório, fase em que começam a existir trocas intelectuais e é quando o indivíduo alcançará o que Piaget denomina de *personalidade*. Escreve ele: "(...) Em oposição ao egocentrismo inicial, o qual consiste em tomar o ponto de vista

próprio como absoluto, por falta de poder perceber seu caráter particular, a personalidade consiste em tomar consciência desta relatividade da perspectiva individual e a colocá-la em relação com o conjunto das outras perspectivas possíveis: a personalidade é, pois, uma coordenação da individualidade com o universal."²

É no jogo de regras que a criança tem oportunidade de praticar um certo grau de descentração, de socialização e de cooperação.

Descentração pode ser entendida como a capacidade do indivíduo de entender as coisas a partir de um ponto de vista diferente do seu. Enquanto cooperação, segundo Piaget, consiste na união de diversos pontos de vista serem coordenados (Co-operar = operar juntos, negociar).

Sendo assim, Kamii & LeVries (1991) propõe que "(...) os jogos em grupo devem ser usados na sala de aula não pelo mero fato de se ensinar as crianças a jogá-los, mas para promover sua habilidade de coordenar pontos de vistas"(p.35)

² PIAGET, Jean. Estudos Sociológicos. Rio de Janeiro, Forense, 1973, P.245 In La Taille, Yves. Piaget, Vigotsky e Wallon: teorias psicogenéticas em discussão.

4.2) COMO PODEM SER APLICADOS?

Antes de se utilizar qualquer jogo de regras na sala de aula é fundamental que os objetivos que se deseja atingir sejam identificados pelo professor.

Podem ser considerados objetivos da educação infantil, de acordo com Kamii:

1) O desenvolvimento da autonomia através de relacionamentos seguros nos quais o poder do adulto seja reduzido ao máximo;

2) Desenvolvimento da capacidade de descentrar e coordenar diferentes pontos de vista;

3) Em relação ao aprendizado, que as crianças sejam alertas, curiosas, críticas e confiantes na sua capacidade de imaginar coisas e dizer o que realmente pensam, que tenham iniciativa, elaborem idéias, perguntas interessantes, relacionando as coisas umas às outras. (p.15)

Além de se determinar os objetivos é necessário que seja feita a avaliação de que jogo é adequado para cada grupo específico. Kamii & DeVries (1991) propõe que:

"1º) O professor faça uma triagem mais simples dos jogos que têm um conteúdo significativo e desencadeador de pensamentos da criança;

2º) Apresente os jogos às crianças e observe a relação do grupo com o jogo para realmente observar se é adequado para elas."

Deve-se ainda pensar em alguns critérios no que diz respeito a considerar um jogo como um bom instrumento pedagógico ou não. O jogo em questão deve ser desafiador e interessante, permitindo que a criança jogue de uma maneira

lógica para si mesma e para seu grupo. Desta forma sua capacidade de cooperação e sua atividade mental são estimuladas. Além disto deve permitir que as crianças possam se auto avaliar quanto ao seu desempenho. Para isto o resultado do jogo precisa necessariamente ser claro. Outro aspecto a ser levado em consideração é a participação ativa de todos os jogadores do começo ao fim do jogo. Para que se possa dizer se a participação das crianças, isto é, atividade mental e envolvimento, foi suficiente ou não, implica em saber a capacidade de envolvimento de cada criança decorrente do seu nível de desenvolvimento.

O conteúdo do jogo não deve ser mecânico, mas sim ter significado para a criança que joga.

É preciso que se leve em consideração que o surgimento das regras só acontece a partir da tomada de consciência pela criança de que é necessária. Neste momento, o professor deve permitir que o grupo discuta entre si as possíveis normas para regular o jogo.

Segundo Freire (1984), "em nenhuma situação do jogo social as crianças conseguem jogar sem regras. Porém, se alguém as pré-determina, o jogo será possível e o sujeito poderá não ter consciência da regra, pois a necessidade da regra no jogo foi preenchida pela imposição. A participação do sujeito se limitará então à ação motora. No caso da construção da regra pelo sujeito, o fato de elaborar regras e delas ter consciência reveste-se de uma importância que excede os limites do jogo, pois assim se forma a moral e uma mentalidade democrática (baseados no respeito mútuo)".

Segundo Kamii & DeVries (1991), "trabalho e jogo não são necessariamente excludentes e os educadores devem encontrar maneiras de ensinar que maximizem o que existe de comum entre estas duas áreas."

4.3) QUAL A IMPORTÂNCIA DE SE UTILIZAR JOGOS DE REGRAS EM SALA DE AULA?

Na criança, principalmente durante a primeira infância, existe uma indissociabilidade em relação ao desenvolvimento social, afetivo e cognitivo. Portanto, é fundamental que os educadores sejam capazes de enxergar a criança como um todo, sendo o jogo de regras um dos instrumentos interessantes para que isso seja possível. Ao mesmo tempo que permite o desenvolvimento de conceitos lógicos, estimula a interação social, e conseqüentemente a autonomia, a cooperação e noções de justiça e de respeito.

Em seu livro *O JULGAMENTO MORAL NA CRIANÇA* (1977), Piaget procura demonstrar a relação existente entre afetividade e cognição. Segundo ele: "Toda moral consiste num sistema de regras e a essência de toda moralidade deve ser procurada no respeito que o indivíduo adquire por essas regras." (p.2)

Sendo assim Piaget pesquisou de que forma evoluía na criança a prática e a consciência das regras sociais, através do jogo de bolinhas de gude. Era importante que através das regras fosse observado quais eram as noções de justiça, respeito e dever que a criança possuía em cada fase de desenvolvimento.

Através deste estudo observou-se a existência de três etapas de evolução em relação a prática e a consciência da regra.

5) ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO EM RELAÇÃO A PRÁTICA E À CONSCIÊNCIA DE REGRAS SEGUNDO PIAGET

A primeira etapa é denominada de *anomia*, onde as regras coletivas não são seguidas. Para as crianças nessa etapa a atividade tem como objetivo apenas a ação motora ou a satisfação de suas fantasias simbólicas sem preocupação com as relações sociais. Estas características são observadas em crianças de até 5-6 (cinco a seis) anos de idade.

Em seguida observa-se a *heteronomia*. Nesta etapa começa a existir um interesse em participar de atividades coletivas e regradas. Porém, para as crianças desta fase (até 9-10 anos em média) as regras são encaradas como algo sagrado e imutável. Não é aceitável qualquer tipo de modificação, mesmo que exista um acordo mútuo entre o grupo de jogadores. Mas, apesar deste respeito quase religioso, no que diz respeito à prática destas regras, observou-se um comportamento bastante "liberal", sendo inclusive comum introduzir sem qualquer consulta a seu adversário ou aos companheiros de equipe alguma variante que resulte melhor desempenho.

"A criança heterônoma não assimilou o sentido da existência de regras e não as concebe como necessárias para regular e harmonizar as ações de um grupo de jogadores e por isso não as segue à risca; e justamente por não as conceber desta forma, atribui-lhes uma origem totalmente estranha à atividade e aos membros do grupo, e uma imutabilidade definitiva que faz as regras assemelharem-se a leis físicas."(La Taille, P. 50)

A terceira etapa é a da *autonomia* e corresponde à concepção adulta do jogo e ao oposto do que foi observado na criança heterônoma. As crianças autônomas entendem as regras como necessárias à existência do jogo e colocam-se como "legisladores", discutindo, modificando e criando novas regras a partir do que consideram importante para o bom funcionamento do jogo. Sendo assim, obedecem as regras com esmero.

Foi observado que o comportamento em relação as regras modifica-se inicialmente na prática das crianças para somente depois tornar-se consciente também no seu discurso.

Pode se perceber, a partir da análise do desenvolvimento social da criança, que existe uma correspondência no que diz respeito ao desenvolvimento intelectual. Segundo Piaget "(...) a inteligência humana somente se desenvolve no indivíduo através de interações sociais que são em geral, demasiadamente negligenciadas." ³.

Sendo assim, é interessante analisar quais são os estágios do desenvolvimento intelectual para que as correspondências possam ser melhor percebidas.

³ PIAGET, Jean . Biologia e Conhecimento: ensaio sobre as relações entre as regulações orgânicas e os processos cognitivos. Petrópolis, Vozes, 1973, P. 314, In La Taille, Yves. Piaget, Vigotsky e Wallon: teorias psicogenéticas em discussão.

6) ESTÁGIOS DO DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL NA CRIANÇA

Segundo Piaget, o primeiro estágio do desenvolvimento cognitivo da criança é o *sensorio-motor* (0 a 2 anos) onde a inteligência é essencialmente individual, não existindo ainda socialização. Neste estágio são construídos os esquemas de ação que constituem uma espécie de lógica das ações e das percepções.

Durante o estágio *pré-operatório* (de 2 a 7 anos) ocorre a aquisição da linguagem e conseqüentemente o início de uma socialização efetiva da inteligência. Porém, nesta fase ainda não existe uma escala comum de referência, condição necessária ao diálogo. Observa-se este mesmo comportamento durante o jogo de regras onde cada criança segue suas próprias regras sem sentir necessidade de uma conduta comum.

Existe ainda neste estágio uma grande dificuldade de descentração, isto é, se colocar no ponto de vista do outro, o que impede a criança de estabelecer relações de reciprocidade.

Piaget denomina este conjunto de características de PENSAMENTO EGOCÊNTRICO, isto é, o pensamento está centrado no "eu". Crianças neste estágio elegem o seu ponto de vista como absoluto. Porém, isto não significa que durante esta fase existe uma "hipertrofia" do "eu". Na verdade, o que ocorre é uma ignorância a respeito do próprio "eu" e conseqüentemente uma heteronomia nos modos de pensar e de agir.

No estágio *pré-operatório* a qualidade das trocas intelectuais das crianças ainda demonstram um grau de socialização precária.

Somente a partir do estágio *operatório* é que começam a se efetuar trocas intelectuais de qualidade entre indivíduos e paralelamente, a criança alcançará o que Piaget denomina de **PERSONALIDADE**.

Segundo Piaget, o indivíduo evoluído tanto intelectualmente quanto no que se refere ao desenvolvimento social, é capaz de usufruir tanto de sua autonomia quanto das trocas com outras pessoas.

Entende-se por indivíduo autônomo aquele que é "capaz de se situar consciente e competentemente na rede dos diversos pontos de vista e conflitos presentes numa sociedade"(La Taille, P. 17).

Sabemos que as interações sociais são indispensáveis tanto para o desenvolvimento moral quanto para o cognitivo. Porém, é preciso que fique claro que não é qualquer relação interindividual que propicia este desenvolvimento.

Para Piaget, existem duas categorias possíveis nas relações interindividuais: a coação e a cooperação.

7) CATEGORIAS DE RELAÇÕES INTERINDIVIDUAIS

"Chamamos de coação social, toda relação entre dois ou n indivíduos na qual intervém um elemento de autoridade ou de prestígio."⁴ É uma relação assimétrica, onde não existe reciprocidade. "Pode-se também dizer que é uma relação constituída, no sentido de que suas regras são dadas de antemão, e não podem nem devem ser construídas pelos diferentes participantes (eles não podem ser "legisladores")."(La Taille P. 59)

"Para Piaget, as relações de coação são contraditórias ao desenvolvimento intelectual das pessoas a elas submetidas. No caso específico das crianças, reforça o egocentrismo, que, entre outras coisas, representa justamente a dificuldade de se colocar no ponto de vista do outro e assim estabelecer relações de reciprocidade. A coação impede, ou simplesmente não pede, que tal reciprocidade ocorra e, portanto, não possibilita à criança construir as estruturas mentais operatórias necessárias à sua conquista. Numa relação de coação, a criança está condenada a muito crer e a nada saber, como escrevia Rousseau. No que tange a moral, na coação há somente respeito unilateral (pelas leis impostas ou pelas autoridades que as revelaram ou impuseram), além de uma assimilação deformante das razões de ser das diversas regras (realismo moral). Em uma palavra, da coação deriva-se a heteronomia moral."(La Taille P.59)

Pelo que podemos nos lembrar do nosso dia a dia na escola, a coação é a categoria de comportamento mais observado. A criança é um simples receptor de

⁴PIAGET, Jean. Estudos Sociológicos. Rio de Janeiro, Forense, 1973. P 225. In La Taille, Yves. Piaget, Vigotsky e Wallon: teorias psicogenéticas em discussão.

informações e normas a serem seguidas e dificilmente é estimulada a discutir um assunto ou a dar sua opinião crítica ou sugestão à respeito de algo. Conseqüentemente, é muito raro encontrar nos dias de hoje indivíduos adultos realmente autônomos.

Já a cooperação pressupõe a coordenação das operações de dois ou mais sujeitos. As relações de cooperação (co-operação = operar juntos) "são simétricas; portanto regidas pela reciprocidade. São relações constituintes que pedem, pois, mútuos acordos entre os participantes, uma vez que as regras não são dadas de antemão. Somente com a cooperação, o desenvolvimento intelectual e moral pode ocorrer, pois ele exige que os sujeitos se descentrem para poder compreender o ponto de vista alheio. No que tange à moral, da cooperação derivam o respeito mútuo e a autonomia. Para Piaget as relações entre as crianças promovem a cooperação, justamente por se configurarem como relações a serem constituídas entre seres iguais (La Taille P.59)

Para que a conquista da autonomia seja possível a escola precisa, antes de mais nada, respeitar e aproveitar as relações de cooperação que espontaneamente nascem das relações entre crianças.

Apesar da coação ser necessária no início da vida do indivíduo, não pode ser exclusiva. Desta forma, fica claro que o jogo, por propiciar a existência de relações entre iguais e por permitir que regras sejam criadas, discutidas e transformadas pode ser considerado um recurso pedagógico extremamente importante, onde tanto o desenvolvimento moral quanto cognitivo são estimulados.

8) CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho procura trazer justificativas teóricas para a utilização do jogo de regras na escola.

Porém, parece que a aplicação ou não dos jogos esbarra em qual é a meta educacional da escola, qual é a concepção do professor em relação a questões como sociedade, respeito às regras, moral etc.

Segundo Piaget (1948) é raro encontrar um adulto verdadeiramente moral e capaz de pensamento crítico e lógico, sendo esta afirmação reforçada por uma recente pesquisa (Mac Kinnon e Renner, 1971; Schwebel, 1975)⁵ sobre a capacidade de alunos de primeiro ano de faculdade se envolverem em operações formais.

Parece-me então que os objetivos, os meios utilizados e a forma como as instituições educacionais tem funcionado necessitam ser repensados.

Portanto, esta revisão de literatura pretende trazer alguns subsídios para que ocorra uma modificação na forma de encarar o jogo dentro da escola.

⁵ In KAMII, C. & DEVRIES, R.. Jogos em Grupo na Educação Infantil: Implicações na Teoria de Piaget, 1991

9) REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CAILLOIS, R. Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem. Lisboa, Cotovia, 1990
- FREIRE, Silvana V. A Prática e a consciência de regras: Comparação entre dois métodos, São Paulo, 1984 (tese de mestrado - Universidade de São Paulo, Escola de Educação Física)
- HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo, EDUSP, 1971
- KAMIL, C & DEVRIES, R. Jogos em grupo na educação infantil: implicações na teoria de Piaget. São Paulo, Trajetória Cultural, 1991.
- LA TAILLE, Y. Piaget, Vigotsky e Wallon: teorias psicogenéticas em discussão. São Paulo, Summus, 1992.
- PIAGET, J. O julgamento moral na criança. São Paulo, Mestre Jou, 1977.