

A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA CONSTRUÇÃO DA CIDADANIA

Adriana Cristina Scain Pinto*
Clarice Scherner**
Giovana Maria Di Domenico Silva***
Loiri Maria Casagrande Schmitt****

Resumo

Com esse artigo, visou-se socializar a reflexão que tem como tema central a importância do jogo na construção da cidadania, considerando na aprendizagem os atos de brincar, imaginar e fantasiar, necessários ao processo educativo. Objetivou-se compreender as possibilidades de o jogo contribuir com o processo de ensino e aprendizagem, aliado à construção da cidadania, considerando a ação-reflexão da prática vivenciada nos anos iniciais do Ensino Fundamental, por ocasião do subprojeto Pedagogia do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Incentivo à Docência (PIBIB) da Unoesc *Campus* de São Miguel do Oeste. O estudo toma por base as experiências pibidianas alicerçadas nos jogos, realizadas por meio do subprojeto Pedagogia, o qual visa contribuir com o processo formativo das acadêmicas. A reflexão construída sinaliza para a importância das práticas pedagógicas realizadas, em especial, com crianças, fazendo uso dos jogos para estimular e motivar, constituindo-se como estratégias para o processo de ensino e aprendizagem. Não menos importante, o estudo mostra como os jogos, a partir da sua vivência coletiva, de parceria e de respeito às regras, pode se tornar grande aliado para a construção de atitudes cidadãs.

Palavras-chave: Jogo. Cidadania. Crianças. Processo de ensino e aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

No presente artigo, discute-se a importância do jogo na construção da cidadania, reconhecendo-o como instrumento para a aprendizagem, na construção de práticas educativas necessárias e de qualidade.

Justifica-se a proposição abordada por compreender que a discussão construída ampara a prática pedagógica e sua reflexão-ação-reflexão, vivenciadas no contexto dos anos iniciais do Ensino Fundamental, por ocasião do subprojeto de Pedagogia, filiado ao PIBID. O objetivo neste estudo foi compreender as possibilidades de o jogo contribuir com o processo de ensino e aprendizagem aliado à construção da cidadania.

A experiência reflexiva e de ação, vivenciada por meio do subprojeto Pedagogia, caracteriza-se como fundamental para o processo formativo e veio como um instrumento para a construção de novos saberes, permitindo o contato com as crianças no cotidiano da escola. Nesse contexto, o acadêmico tem suporte teórico para desenvolver alternativas diferenciadas de ensinar e aprender com todo o corpo escolar. Para tanto, faz-se necessária a construção de subsídios teóricos que possam orientar a perspectiva de ação.

No que se refere aos procedimentos metodológicos, o estudo classifica-se como qualitativo, uma vez que não se preocupa com dados estatísticos, mas, sim, em tentar demonstrar várias significações sobre o assunto a ser estudado e refletido, a partir de estudo bibliográfico e das experiências pibidianas realizadas no subprojeto Pedagogia de São Miguel do Oeste, SC.

* Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade do Oeste de Santa Catarina Campus de São Miguel do Oeste; Bolsista de Iniciação à Docência do Subprojeto PIBID Pedagogia da Universidade do Oeste de Santa Catarina de São Miguel do Oeste

** Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade do Oeste de Santa Catarina Campus de São Miguel do Oeste; Bolsista de Iniciação à Docência do Subprojeto PIBID Pedagogia da Universidade do Oeste de Santa Catarina de São Miguel do Oeste

*** Mestre em Educação pela Universidade do Oeste de Santa Catarina; Graduação em Economia Doméstica Licenciatura Plena pela Universidade de Passo Fundo; Coordenadora do Subprojeto do PIBID Pedagogia da Unoesc de São Miguel do Oeste; Professora do Curso de Pedagogia da Universidade do Oeste de Santa Catarina; giovana.silva@unoesc.edu.br

**** Mestre em Educação: área de Concentração, Educação e Linguagem pelo Centro Universitário Diocesano do Sudoeste do Paraná; Especialista em Português e Produção de Textos pela Universidade do Oeste de Santa Catarina; Colaboradora do Subprojeto do PIBID Pedagogia da Unoesc de São Miguel do Oeste; Professora do Curso de Pedagogia da Universidade do Oeste de Santa Catarina; loiri.schmitt@unoesc.edu.br

Neste artigo, apresentam-se discussões acerca da criança e da cidadania, aspectos que envolvem o jogo na perspectiva histórica e no contexto educativo, visando sinalizar como ele pode ser utilizado nesse contexto para promover o processo de ensino e aprendizagem e auxiliar na construção da cidadania.

2 A CRIANÇA, A CIDADANIA E O JOGO

O subprojeto Pedagogia da Unoesc, *Campus* de São Miguel do Oeste, vinculado ao PIBID, apresenta como alicerce de suas práticas um trabalho voltado à perspectiva lúdica. Isso significa também fazer uso de jogos nas práticas pedagógicas. Enquanto educadores, o desafio é favorecer a consolidação e a organização de espaços e tempos escolares, proporcionando momentos em que a infância possa ser vivida em sua plenitude, e as crianças/alunos possam ter experiências significativas, prazerosas e eficazes no seu processo de alfabetização e letramento e possam vivenciar a escola, as experiências, como oportunidades de construção de cidadania. Esta tem seu marco constitutivo com a formalidade legal da certidão de nascimento, pois quando uma criança nasce, seus pais encaminham a efetivação desse tão importante documento, que reconhece essa criança como membro, como cidadão de um Estado-País, ou seja, reconhece que essa criança existe, logo, usufruirá dos direitos legais que esse Estado garante aos seus compatriotas no início da vida, como o direito a vacinas, a atendimento médico no sistema de saúde, assegurando à criança zelo pelo seu bem-estar e da sua família.

Reconhecida como cidadã, a pessoa tem direitos e deveres e, aqui, entra a questão “cidadania”, que garante o direito às pessoas de serem o que são, da forma como são, de assumirem gostos e preferências sem serem discriminadas e, da mesma forma, respeitarem seu próximo. Destaca-se que a cidadania se alicerça cotidianamente sob o ponto de vista legal, mas que é preciso, sob o ponto de vista social, entendê-la como algo que se constrói, e, nessa perspectiva, percebe-se o jogo como aliado do processo pedagógico, nas experiências pibidianas e na construção da cidadania.

Com a implantação cada vez mais acirrada do capitalismo, como sistema econômico, as sociedades começaram a se centrar na cidade e, com as atividades urbanas, novas formas de organização social se constituíram e com ela organizações, sindicatos, partidos políticos e associações que trouxeram um novo modo de organização e o uso do conceito Ser Cidadão, ou seja, “[...] estar capacitado a participar da vida, da cidade, da sociedade [...] e agir segundo as exigências próprias da vida na cidade” (REDIN, 2000, p. 55), e é nessa sociedade que todos estão inseridos.

Falar de cidadania é falar no direito de ter uma ideia e poder expressá-la, o direito de ser negro sem ser discriminado, de escolher a religião, o time, a cor que quiser, e ser respeitado. Isso pode parecer insignificante, mas o simples fato de respeitar o sinal vermelho no trânsito, não jogar papel na rua ou não destruir telefones públicos demonstra um ser cidadão que, além de direitos, também possui obrigações. “O direito de ter direitos é uma conquista da humanidade.” (DIMENSTEIN, 2011, p. 7).

Discutindo a cidadania direcionada às crianças, foco deste trabalho, destaca-se que elas têm o direito de brincar, aqui, discutido a partir do jogo, um direito fundamental para seu bom desenvolvimento, algo que, na atualidade, muitas vezes, é negado e até negligenciado no ambiente escolar.

Quando o homem passou a viver em sociedade organizada, estabeleceu direitos para todos e acreditou-se que esse sistema traria mais benefícios às pessoas. Trouxe, sim, mas com ele vieram também muitas desigualdades e lutas por justiça social.

Sabe-se que internacionalmente é conhecido o direito das crianças, direito ao descanso e ao lazer, direito de se divertir e de participar da cultura, das artes e das atividades recreativas adequadas à sua idade. Para que isso se cumpra, o Estado é um dos responsáveis em lei de assegurar seus direitos e, assim, oferecer oportunidades e condições que assegurem às crianças o direito de brincar, de ser criança.

Destaca-se o que preceitua a Constituição Brasileira de 1988 no art. 227:

Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. (Redação dada Pela Emenda Constitucional n. 65, de 2010). (BRASIL, 1988).

Ainda, existe o Estatuto da Criança e do Adolescente de 1990, o ECA, especificando as condições de garantia e reassumindo esses direitos das crianças. De acordo com Redin (2000, p. 57, grifo nosso) “[...] as determinações legais são claras e amplas: *o direito ao brincar é um dos direitos da cidadania entre outros*. Todos importantes. O brincar, por seu lado, vem acompanhado dos direitos à cultura, à arte, ao esporte e ao lazer.” Isso indica que a escola não pode ficar alheia e se constituir como negadora desse direito, mas, sim, que a inserção do jogo no processo pedagógico possa possibilitar a ação do brincar, contribuindo com a consolidação desse direito.

O ato de jogar/brincar, os jogos educativos dos quais se pode fazer uso no processo pedagógico, para estimular o processo de aprendizagem, ajudam a criança no seu desenvolvimento, na construção de sua autonomia, na organização e respeito às regras e na cooperação, constituindo-se por meio do prazer no agir. A autonomia é a condição necessária para que haja a cidadania, e esta, por sua vez, é condição essencial para a criança usufruir de sua liberdade de expressão, de sonhar, de idealizar e de amadurecer no seu tempo. Negar a uma criança o direito de brincar e de se expressar é o mesmo que negar o direito da criança na condição do humano, do ser cidadão.

O brincar, ação que se desenvolve à medida que a criança mergulha e se envolve em um jogo, é uma atividade humana aprendida pela interação com outros e é “[...] essencial para o desenvolvimento e a construção de todas as habilidades humanas” e “[...] o mais importante: o que a criança faz e com quem determina a importância ou não do brincar.” (REDIN, 2000, p. 60).

O brinquedo infantil possui diversas funções: é o suporte do jogo, mediador que permite à criança testar situações da vida real ao seu nível, sem riscos e sob seu controle. Objeto que desperta a curiosidade, exercita a inteligência, permite a invenção e a imaginação e possibilita que a criança descubra pouco a pouco suas próprias capacidades de apreensão: o brinquedo propõe à criança um mundo do tamanho de sua compreensão. (CAMPAGNE, 1989 apud REDIN, 2000, p. 65).

O brincar/jogar situa a criança no mundo em que ela vive, na dimensão de realização humana, estabelecendo uma relação com qualquer elemento, por meio da imaginação, respondendo a uma necessidade imediata e observada de um adulto, internalizando, no seu íntimo, pelo agir. Essa ação coloca a criança no mundo, apresentando uma importância fundamental para o seu ser, determinada pela relação com outros, tornando-a um cidadão, com escolhas, direitos e deveres.

Compete, pois, à educação contribuir com tudo o que for necessário para que a escola se torne um lugar de satisfação para as crianças, um lugar que seja gratificante estar, por oportunizar a vivência de experiências culturais amplas e diversificadas. Ainda, conforme Redin (2000, p. 74), compete ao professor ser um profissional capaz de animar o tempo e o espaço de educação:

[...] deve ter o domínio dos conhecimentos acumulados da humanidade, estar a par dos dados da história dos homens basicamente da atualidade, dominar todos os elementos que fazem a “alegria da cultura” e também ter um domínio suficiente dos conhecimentos convencionalmente denominados escolares; sem esquecer a dimensão de atendimento prático.

Portanto, falar em cidadania é falar em direitos, falar a quem compete esta ou aquela competência, mas não se pode esquecer a quem os direitos pertencem – a todos. Desse modo, não cabe à sociedade apenas exigir do Estado ou das entidades competentes. A própria sociedade, as pessoas, os cidadãos precisam compreender que fazem parte desse processo.

Há direitos constitucionais proclamados, há direitos efetivamente usufruídos pela população em geral, mas nem sempre há correspondência entre ambos, portanto “[...] os direitos proclamados tornar-se-ão realidade do dia-a-dia através da luta do povo, da organização popular, da educação para a cidadania.” (HERKENHOFF, 2000, p. 299).

Na perspectiva que se entende o jogo no processo de aprendizagem e construção da cidadania, entende-se, também, que a ação das PIBIDIANAS no subprojeto de Pedagogia, a qual tem como foco as vivências lúdicas, contribui para resgatar a ludicidade no processo pedagógico, muitas vezes esquecida em razão dos muitos fazeres docentes que implicam o cotidiano escolar. O olhar das PIBIDIANAS para o jogo possibilita a re-organização de espaços e tempos de aprendizagens, retomando a ludicidade como dimensão humana, a qual não deve ser esquecida.

2.1 AS CONTRIBUIÇÕES DO JOGO NO PROCESSO EDUCATIVO

Jogar faz bem aos seres humanos e com o tempo se admitiu que o jogo faz parte de uma necessidade essencial, porque quando alguém joga está reinventando grande parte do saber humano. É possível afirmar que o jogo sempre fez parte da vida dos seres humanos. Nas antigas sociedades, buscava-se garantir a sobrevivência da tribo ou do grupo, buscando saciar as necessidades imediatas. Não necessitavam nem buscavam acumular coisas, e, por serem primitivas, essas sociedades eram comunitárias. Todos trabalhavam e cumpriam suas tarefas, de modo que não existiam classes sociais, as quais vieram a existir, mais claramente, somente na atual sociedade. As pessoas se dedicavam a atividades religiosas, artísticas, culturais e lúdicas, fazendo parte destas o próprio trabalho, que apresentava um caráter de ludicidade. Tudo era festa, era celebrado, como o plantio, a colheita, o nascimento, a morte. O jogo e o trabalho eram comunitários, já que todos participavam, todos trabalhavam e todos jogavam, independente de idade ou gênero (REDIN, 2000).

Com a reorganização da sociedade, em razão da modernidade, Redin (2000, p. 58) destaca mudanças que permeiam esse tempo:

Com a idade moderna, os espaços e os tempos começaram a ser divididos: espaços específicos e tempos específicos. Espaços para o trabalho, para a oração, para a doença, para a morte, para o lazer [...] O mesmo com o tempo [...] Evidentemente, alguns tinham mais e melhores espaços – e mais tempo – e a discriminação aconteceu e permanece.

A vida na sociedade primitiva era um fato comunitário: tudo era comum a todos e todos participavam – as festas, os casamentos, o sexo, a morte, a religião [...] Com o surgimento das sociedades modernas, os jogos comunitários se restringem a alguns, basicamente, populares.

O trabalho, passando a ser instituído (realizado em uma instituição), criou espaço e tempo e se afastou do lúdico. Agora não jogam mais como antes, os adultos jogam alguns jogos, as crianças jogam outros, em outros lugares, determinados, agora separados. Com isso, as ruas e as praças deixam de ser espaços de festa e de encontros, surgindo, assim, espaços como clubes e casas com muros; a família não vai mais para a rua, a criança não brinca mais na rua, agora surgem espaços e tempos especializados. De um espaço aberto e amplo, surgem os quartos, os corredores, o espaço da comida, da visita, e da bagunça. Nesse tempo, surge a escola como instituição e que vigora até os dias atuais, a qual precisa ser redimensionada.

Dando vazão a essa intencionalidade é que o PIBID faz uso das estratégias do jogo para trabalhar diferentes conteúdos inerentes às áreas de conhecimento que perpassam os anos iniciais do ensino fundamental. Ao olhar para esse contexto utilizado pelas experiências pibidianas, percebe-se que aprender brincando/jogando não é algo novo, pois os pensamentos voltados à aprendizagem lúdica, por assim dizer, vêm desde os tempos de Platão e de Aristóteles. Para eles, aprender brincando era o método mais eficaz. E, ao olhar mais precisamente para a História da Educação, constata-se que o jogo não foi sempre tratado com a mesma significação, sabe-se que no século XVII ocorreu a expansão dos jogos didáticos ou educativos.

Locke, o pai do empirismo, reforça a tese, explicando que tudo que está na inteligência passa pelos sentidos. Multiplicam-se, assim, jogos de leitura, bem como diversos jogos destinados à tarefa didática nas áreas de História, Geografia, Moral, Religião, Matemática, entre outras. (KISHIMOTO, 2003, p. 16).

No século XIX, termina a Revolução Francesa e cresce o esforço em colocar o jogo como objeto e ação de brincar. E, assim, “[...] com a expansão dos novos ideais de ensino, crescem experiências que introduzem o jogo com vistas a facilitar tarefas de ensino.” (KISHIMOTO, 2003, p. 16).

Com a chegada da nova era científica e tecnológica e com a expansão dos jogos na área da educação, os estudos apontam que o jogo e a aprendizagem possuem ligação, e que o jogo deve ser associado ora a situações recreativas sem orientação, ora com orientação, chegando a ser chamado de “brinquedo educativo” (KISHIMOTO, 2003, p. 18). Assim, é possível perceber as diversas facetas que o jogo pode assumir no processo pedagógico, necessitando abordar o significado mais específico sobre o que é o jogo, não que isso seja algo fechado e de comum acordo entre os estudiosos,

mas é preciso situar o jogo, uma vez que, ao falar de jogo, agregam-se palavras como brincar e brinquedos. Diante disso, é necessário destacar que o jogo assume duas características: lúdico e aprendizagem. Ainda, é importante ressaltar que o jogo assume concepções diferentes considerando o contexto em que é empregado.

Considerar que o jogo tem um sentido dentro de um contexto significa a emissão de uma hipótese, a aplicação de uma experiência ou de uma categoria fornecida pela sociedade, veiculada pela língua enquanto instrumento de cultura dessa sociedade. Toda denominação pressupõe um quadro socio-cultural transmitido pela linguagem e aplicado ao real. (KISHIMOTO, 2003, p. 19).

Nessa perspectiva, o emprego do termo jogo se refere “[...] a uma descrição de uma ação lúdica envolvendo situações estruturadas pelo próprio tipo de material, como no xadrez, trilha e dominó” (KISHIMOTO, 2003, p. 7), os quais podem sofrer alterações, de acordo com o contexto em que forem vivenciados.

Destaca-se que as palavras brincar e brinquedo se referem, respectivamente, a uma “[...] conduta estruturada, com regras e jogo infantil para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança” e ao “[...] suporte da brincadeira, quer seja concreto ou ideológico, concebido ou simplesmente utilizado como tal.” (KISHIMOTO, 2003, p. 7).

Para tanto, menciona-se que a importância do jogo, a qual se pretende destacar, é determinada pela forma como ele é pensado e conduzido pelo educador, no contexto educativo, e pela escola, no contexto de ensino e aprendizagem.

Para as crianças, o jogo se faz presente por meio do brinquedo, e jogando “[...] se encontram e aprendem a coexistir numa situação de igualdade, criam noções de propriedade, de relacionamento, de respeito e de normas” (RE-DIN, 2000, p. 65), mas, para isso, é necessário que o jogo seja mediado no sentido experimental, que tenha valor de estruturação e que tenha condições de considerar as relações, trazendo prazer, de forma lúdica.

O jogo, aqui mencionado, é aquele que vem do lúdico, do prazer, da satisfação que se faz e que se aprende, de ser agradável, e desperta a curiosidade, a vontade de estar perto de outra pessoa. Não se trata dos jogos comerciais, industrializados, de campeonatos, de isolamento, mas de jogos que são construídos pelas crianças com as crianças, visando ao desenvolvimento destas, permitindo relações, interações, o agir, o imaginar, o senso crítico e o criativo.

No processo de ensino e aprendizagem, proposto pelo subprojeto Pedagogia, entende-se que o jogo precisa abraçar a função lúdica e a função educativa de forma equilibrada, não realçar uma ou outra. A função lúdica compreende a diversão, o prazer e até mesmo o desprazer de um jogo, quando escolhido voluntariamente; logo, na função educativa “[...] o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.” (CAMPAGNE, 1989, p. 112 apud KISHIMOTO, 2003, p. 19).

Ao empregar o jogo, na escola, ele aparece como um recurso de finalidade educativa, bem como um recurso indispensável ao desenvolvimento infantil.

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo. (KISHIMOTO, 2003, p. 22).

Vale ressaltar que, independente de como o jogo é empregado pelos professores (jogo lúdico ou jogo educativo), com ele a criança sempre se educa. Cabe ao educador construir ambientes que estimulem a brincadeira, direcionando o jogo em virtude dos resultados desejados. É importante analisar os objetivos e propor materiais que otimizem chances de alcançar os objetivos traçados. A mediação do educador tem, pois, a função de organizar e orientar, não de regular. Os jogos, como estratégias de ensino, projetam na criança vontade e desejos, levando-a a buscar efetivamente sua aprendizagem.

Quando uma criança joga/brinca, está materializando, dando significado ao que aparece para ela. Vai dando vida, testando hipóteses, explorando ambientes e deixando sua criatividade aflorar; não está apenas representando comportamentos ou lugares, ela manipula as imagens e seus significados simbólicos, os quais fazem parte da cultura em que está inserida.

Tudo serve para a criança como estímulo ao brincar. E, dentro desse brincar, o jogo cria uma situação de regras que proporciona uma aproximação do real, construindo valores e significados para a criança, os quais se tornam verdadeiros, pois privilegiam espaços familiares como a casa e a escola, “[...] deixando o realismo entrar na esfera da produção de um universo imaginário específico.” (BROUGÈRE, 2010, p. 44).

Ainda conforme Brougère (2010, p. 45):

A criança não se encontra diante de uma reprodução fiel do mundo real, mas sim de uma imagem cultural que lhe é particularmente destinada. Antes mesmo da manipulação lúdica, descobrimos objetos culturais e sociais portadores de significações. Portanto, manipular brinquedos remete, entre outras coisas, a manipular significações culturais originadas numa determinada sociedade.

A criança confronta o que lhe é posto e aborda novas significações, a faxina, a simplicidade. Assim, da mesma forma que a criança conserva determinadas significações, ela substitui, transforma e cria outras. A aprendizagem acontece no sentido de que ela não apenas imita, mas manipula, transforma e até nega outras.

Consequentemente, embora a impregnação cultural passe pela brincadeira, não se deve entender isso como uma simples impregnação dos conteúdos simbólicos do brinquedo. Trata-se de um processo dinâmico de inserção cultural sendo, ao mesmo tempo, imersão em conteúdos preexistentes e apropriação ativa. (BROUGÈRE, 2010, p. 51).

Desde o nascimento, a criança está inserida em um contexto social e seu comportamento transmite essas características. A brincadeira, o jogo transmite, portanto, cultura, uma vez que representa relações entre indivíduos.

A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. A brincadeira não é nata, pelo menos nas formas que ela adquire junto ao homem [...] A criança entra progressivamente na brincadeira do adulto, de quem ela é inicialmente o brinquedo, o espectador ativo, e depois, o real parceiro. Ela é introduzida no espaço e no tempo particular do jogo. (BROUGÈRE, 2010, p. 104).

A brincadeira/jogo necessita de acordos entre os envolvidos, o que leva à tomada de decisões (BROUGÈRE, 2010). Há, ainda, as regras ou a construção de regras nas brincadeiras simbólicas, ou estruturam os jogos que apresentem as regras predefinidas, explícitas, como, por exemplo, o dominó. A regra não se apresenta como uma lei, assim como a regra social, ela não se apresenta como imposição de fora, é aceita e passa a fazer parte da vida. Na falta de um acordo, pode haver uma negociação. Também, a partir de acordos e negociações podem-se criar regras. “Portanto, a brincadeira é um espaço social, uma vez que não é criada espontaneamente, mas em consequência de uma aprendizagem social e supõe uma significação conferida por todos que dela participam.” (BROUGÈRE, 2010, p. 109).

Percebe-se que as situações de jogo se tornam espaços de criatividade, de invenção, de curiosidade, de experiências diversificadas. São, portanto, experiências do aspecto social, da sociedade em que a criança está inserida, caracterizando uma oportunidade. A criança quando nasce já está introduzida na sociedade, e esta carrega sua história, suas regras de convivência, leis, normas, além de suas lutas por respeito, igualdade e dignidade.

Diante das diversas experiências realizadas no PIBID, pode-se afirmar que quando a escola busca o auxílio do jogo, na aprendizagem, ela está primando pela qualidade, pois o uso do jogo desafia e exige busca, criação e inovação do processo pedagógico, cria a possibilidade de envolvimento de professores e alunos na busca pelo conhecimento e exige reorganização de espaços e tempos de aprendizagem, coloca a escola em movimento.

O jogo coloca a criança diante de situações que podem ser futuras, indeterminadas, “[...] característica essencial das sociedades modernas, caracterizada pela indeterminação do futuro de cada indivíduo.” (BROUGÈRE, 2010, p. 113). O jogo/brincar possibilita que a criança seja ativa, questionadora, que busque e aja com responsabilidade, que se torne autônoma e responsável por suas atitudes, analisando as consequências de seus atos. O jogo/brincar é permeado por atitudes e por ações, as quais colocam a criança como ser ativo, atuante, como protagonista do processo e como jogador, possibilitando que o ato de aprender tenha gosto, prazer, que a criança resgate o desejo pela busca do conheci-

mento, pois a aprendizagem se torna prazerosa. Enfim, ser cidadão, é assumir o seu papel na sociedade, é agir, é colocar-se de forma ativa, é ser protagonista, como no jogo, e a escola tem grande responsabilidade nessa tarefa.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do que foi discutido, salienta-se que o jogo faz parte da história da humanidade e foi compreendido como um grande aliado da educação em muitos momentos históricos do processo educativo. Na atualidade, a escola se caracteriza como espaço fundamental para a constituição de múltiplas linguagens, de socialização e de construção de experiências coletivas. Percebe-se o jogo e a ludicidade como elementos que possibilitam e contribuem significativamente como processo de ensino e aprendizagem aliados à construção da cidadania; contribuem, também, para experiências importantes no desenvolvimento da criança, auxiliam no seu jeito de viver e trazem significados para sua vida. Por meio do processo de ensino e aprendizagem, interligado à brincadeira, a criança tem a possibilidade de imaginar, criar, expressar-se e, principalmente, interagir com o meio.

Além dos jogos e das brincadeiras, pode-se afirmar que a imaginação e o faz de conta podem contribuir para a interação social da criança, principalmente, com as atividades diferenciadas, e direcionadas, que permitem habilidades na convivência do dia a dia, aprendendo, com isso, a valorizar a participação e a contribuição de todos.

Quando se inclui o conteúdo na atividade de brincar e jogar, nas experiências escolares, tem-se a possibilidade de recuperar o gosto para superar os desafios, criando oportunidades de participação de todos com liberdade e responsabilidade, tomando consciência de ser parte de um grupo. Por isso, deve-se oportunizar às crianças que brinquem sem a preocupação de ganhar ou perder, incentivando que sejam mais solidárias e compreensivas, respeitando o direito de opiniões do outro, fazendo com que despertem as competências humanas necessárias para construir um mundo melhor para todos.

Entende-se, pois, que este estudo será de grande valia para amparar o processo de ação-reflexão das experiências pibidianas, em especial do subprojeto Pedagogia.

The importance of the game in the construction of citizenship

Abstract

With this article, we aimed to socialize the central reflection: the importance of playing in the construction of citizenship, considering in learning the acts of playing, imagining and fantasizing, necessary to the educational process. It was aimed to understand the possibilities of playing contribution to the teaching and learning process, allied to citizenship's construction, considering the action-reflection of experienced practice in the early years of elementary school, by occasion of the Pedagogy's subproject of Institutional Scholarship Program for the Encouragement of Teaching (PIBID), from Unoesc, Campus of São Miguel do Oeste. The study is based on the PIBID's member's experiences, founded on games, performed through the Pedagogy's subproject, which aims to contribute to the formative process of the academics. The built reflection signals the importance of pedagogical practices performed, especially, with children, using games to stimulate and motivate, being constituted as strategies for the teaching and learning process. Not less important, the study shows how games, from their collective experiences, of partnership and respect to the rules, can become a great ally for the construction of citizenship.

Keywords: Game. Citizenship. Children. Teaching and learning process.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Constituição**. República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 10 jun. 2015.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

DIMENSTEIN, G. **O Cidadão de Papel**. 23. ed. São Paulo: Ática, 2011.

HERKENHOFF, J. B. **Como funciona a cidadania**. Manaus: Valer, 2000.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. 4. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

REDIN, E. **O Espaço e o tempo da criança**. 3. ed. Porto Alegre: Mediação, 2000.