

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS COM REGRAS PARA A FORMAÇÃO PESSOAL E SOCIAL DA CRIANÇA

Raissa Silva¹

Mônica Ribeiro Ramos²

RESUMO

Este artigo aborda sobre a importância do uso de jogos com regras para o desenvolvimento pessoal e social da criança. Os jogos de regras são jogados em grupo, seguindo normas preestabelecidas. Além de mostrar que as restrições podem representar desafios divertidos, eles desenvolvem quesitos importantes na construção do sujeito como a adequação a limites, a cooperação e a competição, tão necessárias para o crescimento pessoal e social. É fundamental criar situações de interesse social onde a criança tenha oportunidade de decidir, tomar decisões, fazer escolhas, construir o sentido, a necessidade das regras, e principalmente entender a importância de cooperar, e ser justo. Situações em que a criança reconhece que há um outro e não só ela. O objetivo deste estudo é reconhecer os benefícios acerca do uso de jogos com regras na formação Pessoal e social da criança. O propósito deste trabalho será alcançado através de uma revisão bibliográfica, a partir da leitura de livros e artigos científicos. Dessa forma, é importante reconhecer a importância do uso de jogos e brincadeiras, uma vez que são recursos que o professor deve fazer uso nas suas atividades, como complemento para auxiliar no desenvolvimento da criança. A análise evidenciou que os jogos e brincadeiras com regras trazem benefícios ao desenvolvimento infantil.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Regras. Desenvolvimento.

1 INTRODUÇÃO

¹ Raissa Silva, graduanda do curso de Pedagogia. E-mail: raissa.silva1@alunos.unis.edu.br

² Professora Especialista do Centro Universitário do Sul de Minas (UNIS/MG). E-mail: monica.ramos@professor.unis.edu.br

O artigo exposto refere-se à importância dos jogos com regras para o desenvolvimento pessoal e social da criança, com a intenção de identificar em como o uso destes beneficia na construção do sujeito.

A escolha do tema se deve às interrogações surgidas durante os estágios realizados na Educação Infantil. O questionamento parte das reflexões que me ocorreram, enquanto as crianças brincavam de pique-pique, cujo jogo possui regras.

Este trabalho vincula-se ao ato de brincar, que envolve brincadeiras, brinquedos e jogos que apresentam algumas regras e normas estabelecidas.

Ao brincar, a criança desenvolve ideias, entendimentos e habilidades. Os jogos e brincadeiras são atividades prazerosas e com significado rápido para as crianças, causando interesse e motivação, por isso se torna uma atividade mais conciliável para o desenvolvimento infantil.

Os jogos podem ser uma ferramenta de grande auxílio para o avanço das crianças da Educação Infantil. O período da educação Infantil é considerado uma etapa muito significativa na formação da criança, pois a mesma inicia seu convívio com o outro, fora do convívio familiar. E isso inclui em lidar com diversas e novas situações, entre elas lidar com as regras de convivência. Através das interações e convívio com outras crianças e aprendizagens diversas, ela desenvolve capacidades e maneiras particulares de agir e pensar.

O objetivo deste estudo é reconhecer os benefícios acerca do uso de jogos com regras na formação Pessoal e social da criança.

2 FORMAÇÃO PESSOAL E SOCIAL DA CRIANÇA

O tema formação pessoal e social refere-se à construção do sujeito em relação ao desenvolvimento pessoal, bem como à sua interação com os outros e o convívio social.

Esta formação impacta na vida do sujeito e esta estruturação envolve a construção da identidade e a conquista da autonomia. Para isto, é necessário que a criança conheça suas características e potencialidades e reconheça seus limites. E isto acontece pelas interações que ela estabelece e pelas experiências vividas assim, a criança compõe a sua história e constrói a sua identidade se diferenciando do outro.

A identidade é um conceito do qual faz parte a ideia de distinção, de uma marca de diferença entre as pessoas, a começar pelo nome, seguido de todas as características físicas, de modos de agir e de pensar e da história pessoal. Sua

construção é gradativa e se dá por meio de interações sociais estabelecidas pela criança, nas quais ela, alternadamente, imita e se funde com o outro para diferenciar-se dele em seguida, muitas vezes utilizando-se da oposição. (BRASIL, 1998, v.2, p. 12)

A criança desenvolve a identidade de forma gradativa no relacionamento com os outros e com o mundo. Ela é capaz de interagir e aprender nesta interação. É o que aponta o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:

Tem desejo de estar próxima às pessoas e é capaz de interagir e aprender com elas de forma que possa compreender e influenciar seu ambiente. Ampliando suas relações sociais, interações e formas de comunicação, as crianças sentem-se cada vez mais seguras para se expressar, podendo aprender, nas trocas sociais, com diferentes crianças e adultos cujas percepções e compreensões da realidade também são diversas. (BRASIL, 1998, v. 2, p.. 21)

As crianças utilizam de vários recursos para aprender. Dentre os recursos Brasil (1996) cita a imitação. É preciso olhar a imitação não como uma repetição mecânica, uma mera reprodução de gestos, falas e sim como um recurso no qual a criança observa e aprende com os outros.

A imitação é resultado da capacidade de a criança observar e aprender com os outros e de seu desejo de se identificar com eles, ser aceita e de diferenciar-se. É entendida aqui como reconstrução interna e não meramente uma cópia ou repetição mecânica. (BRASIL, 1998, v. 2, p. 21)

Nesta imitação encontra-se o desejo de se identificar com o outro. Um jeito de a criança se sentir aceita e logo em seguida diferenciar-se. As diferenças percebidas são observadas, imitadas. A imitação é um recurso muito utilizado pela criança. E, inicialmente, a criança imita as pessoas que interagem com ela no início da vida.

A fonte original da identidade está naquele círculo de pessoas com quem a criança interage no início da vida. Em geral, a família é a primeira referência de socialização. (BRASIL, 1998, v. 2, p.21) que

Na família, o sujeito tem suas primeiras aprendizagens: um movimento corporal, uma postura, uma forma de falar, pensar e até um posicionamento de alguém da família pode influenciar na sua formação. No entanto, a família não é a única fonte de socialização.

A escola se constitui também em uma fonte de socialização, pois possibilita o contato com adultos e crianças de diferentes origens culturais e sociais, religiosas, de

diferentes valores, costumes, etnias, sendo assim um campo privilegiado no universo educativo.

A Educação Infantil é classificada como uma das mais significativas etapas da formação das crianças, pois é onde a criança começa a existir fora do convívio familiar. E isso envolve em lidar com diversas e novas situações como conviver com o outro, lidar com diferenças, criar novos laços e conhecer regras de uma boa convivência.

A Educação infantil precisa ser acessível para todas as crianças, sem diferenciação, visto que ela engrandece a cultura e a interação social da criança, além de auxiliar na construção de sua identidade. Nas interações e no convívio com outras crianças e através de aprendizagens diversas, ela desenvolve capacidades e maneira particular de agir e pensar.

A instituição de educação infantil deve tornar acessível a todas as crianças que a frequentam, indiscriminadamente, elementos da cultura que enriquecem o seu desenvolvimento e inserção social. Cumpre um papel socializador, propiciando o desenvolvimento da identidade das crianças, por meio de aprendizagens diversificadas, realizadas em situações de interação. (BRASIL, 1998, v. 1, p. 23)

A socialização que acontece na escola tem um importante papel na formação individual de cada criança. Este ambiente escolar promove interações, trocas perceptíveis de ideias, valores e interesses diferentes, de culturas diversas, as quais enriquece sua identidade.

Por ter este papel socializador, a Educação infantil contribui na construção do sujeito. A Educação infantil oferece um campo rico de experiências e vivências. Uma das referências que norteiam o trabalho com a educação Infantil é a BNCC (Base Nacional Curricular Comum). Ela destaca que as crianças precisam desenvolver habilidades com base em eixos que integram a educação infantil, como: convivência, brincadeiras, participação, exploração, expressão, autoconhecimento. A BNCC coloca estas como direitos que a criança tem e apontam como necessários para o seu desenvolvimento.

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) cita que o professor precisa intermediar, criar situações para que a criança consiga desenvolver capacidades que fortifiquem os aspectos pessoais e sociais como cooperar, respeitar, dialogar, se cuidar e cuidar do outro. (BRASIL, 2018).

Conforme destaca esse documento, “as aprendizagens essenciais compreendem tanto comportamentos, habilidades e conhecimentos quanto vivências que promovem

aprendizagem e desenvolvimento nos diversos campos de experiências, sempre tomando as interações e a brincadeira como eixos estruturantes. ”

Segundo a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) interação promove aprendizagem e desenvolvimento.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. (BRASIL, 2018, s. p.).

O professor precisa mediar, criar situações para que a criança possa desenvolver capacidades que fortaleçam os aspectos pessoais e sociais como cooperar, respeitar, dialogar, se cuidar, cuidar dos outros.

A ação do professor de educação infantil, como mediador das relações entre as crianças e os diversos universos sociais nos quais elas interagem, possibilita a criação de condições para que elas possam, gradativamente, desenvolver capacidades ligadas à tomada de decisões, à construção de regras, à cooperação, à solidariedade, ao diálogo, ao respeito a si mesmas e ao outro, assim como desenvolver sentimentos de justiça e ações de cuidado para consigo e para com os outros. (BRASIL, 1998, v.2, p 43)

Para isto é necessário criar situações de interação social em que a criança tenha oportunidade de decidir, tomar decisões, fazer escolhas, construir o sentido e a necessidade das regras, entender a importância de cooperar, ser solidário, do ser justo. São situações em que as crianças reconhecem que há um outro e não a só ela.

Nas interações sociais se dá a ampliação dos laços afetivos que as crianças podem estabelecer com as outras crianças e com os adultos, contribuindo para que o reconhecimento do outro e a constatação das diferenças entre as pessoas sejam valorizadas e aproveitadas para o enriquecimento de si próprias. (BRASIL, 1998, v.2, p. 12)

Nesta interação com os pares e com os adultos, as crianças vão construindo um modo próprio de agir, sentir e pensar e vão entendendo que existem outras formas de vida, pessoas diferentes, com outros pontos de vista. É um aprendizado. Uma grande oportunidade de crescimento pessoal e social.

Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo é o grande desafio da educação infantil e de seus profissionais.

É preciso reconhecê-la como um sujeito ativo, protagonista de sua história, que tem vontades, desejos. Cada uma tem sua forma própria de desenvolver, tem o seu ritmo de aprender e apreender. Sobre isto afirma o RCNEI:

As crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio. Nas interações que estabelecem desde cedo com as pessoas que lhe são próximas e com o meio que as circunda, as crianças revelam seu esforço para compreender o mundo em que vivem, as relações contraditórias que presenciam e, por meio das brincadeiras, explicitam as condições de vida a que estão submetidas e seus anseios e desejos. (BRASIL, 1998, v. 1, p. 12)

Através dos vínculos que a criança estabelece desde cedo, sejam amigos, familiares, colegas, a criança tenta compreender o mundo em que vive. Há um desejo de se adaptar-se ao mundo.

Assim, refletir sobre a criança implica levá-la em consideração como sujeito desejante, ativo, que aprende e apreende, que faz parte de uma cultura, um determinado grupo social e familiar, e, portanto, um sujeito histórico, condicionado a determinantes socioculturais. Um sujeito único, singular, em seu modo de ser, estar e adaptar-se ao mundo, ao mesmo tempo que precisa instrumentalizar-se para modificar, construir e reconstruir sua própria realidade, buscando identidade e autonomia. (QUEIROZ; BOCCIA, 2013, p. 47).

É uma ação capaz de modificar, construir e reconstruir a realidade da criança é a convivência. Mas para conviver, é preciso aprender a respeitar o outro, saber compartilhar, cooperar, ser empático, a respeitar regras. E os jogos e as brincadeiras possibilitam desenvolver estas habilidades e de forma lúdica. Dá oportunidade para a criança construir suas concepções, opiniões.

Através do jogo pode-se oportunizar aos alunos aprenderem a respeitar regras, discutir, inventar, criar e transformar o mundo onde estão inseridos. Isso porque o jogo constitui-se em “uma atividade organizada por um sistema de regras, na qual se pode ganhar ou perder”. (QUEIROZ, 2003, p.158).

Se o universo da criança é a brincadeira e o jogo, desde suas primeiras manifestações, a escola pode organizar atividades que apresentam desafios a serem conquistados, que instigam as crianças, desenvolvendo o raciocínio lógico, habilidades físicas, senso de responsabilidade, interação social. Ela não pode desperdiçar esse valioso instrumento como suporte no processo de desenvolvimento na Formação Pessoal e Social. Este é o tema do capítulo a seguir.

3 JOGOS E A CRIANÇA

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Segundo Kishimoto (1997, p.15), quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos de crianças, de adultos, amarelinha, xadrez, adivinhas, contar história, construir barquinhos brincar na areia e uma infinidade de outros. Diz ser o jogo um termo impreciso, com contornos vagos, por assumir múltiplos significados.

O jogo, aqui citado, pode ser entendido como o ato de envolver-se no brincar.

“O jogo e a brincadeira permitem ao aluno criar, imaginar, fazer de conta, funciona como laboratório de aprendizagem, permitem ao aluno experimentar, medir, utilizar, equivocar-se e fundamentalmente aprender” (VYGOTSKY ; LEONTIEV, 1998, p. 23).

O jogo está relacionado não só ao ato de jogar um jogo, mas ao de envolver-se com o brinquedo, com a brincadeira, com o fantasiar, isso é jogar. “Os jogos são brincadeiras e ao mesmo tempo meios de aprendizagem” (PIAGET,1967, p. 87). Assim, o jogo pode ser muito mais que uma simples brincadeira. Ele proporciona ao desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos.

Brincar é fundamental para o ser humano. É uma ação natural e tão presente que assume na infância um papel de destaque, uma vez que permeia as relações da criança com o mundo e desenvolve capacidades indispensáveis para o seu desenvolvimento social.

Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (BRASIL, 1998, v. 2, p. 22)

Através do brincar, a criança pode reproduzir o seu cotidiano, num mundo de fantasia e imaginação. Seja brincar de casinha, de médico, de professor, de super-herói, as suas percepções e entendimentos sobre o mundo aparecem enquanto brinca. O brincar possibilita criar uma nova realidade e auxilia a enfrentar situações difíceis vividas.

Seus benefícios são indiscutíveis, pois estimula a reflexão, a autonomia, a criatividade, estabelecendo desta forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem. Benefícios estes que auxiliam na formação Pessoal e Social da Criança.

O jogo proporciona benefícios indiscutíveis no desenvolvimento e no crescimento da criança. Através do jogo, ela explora o meio, as pessoas e os objetos que a rodeiam; aprende a coordenar as suas ações com as das outras pessoas; aprende a planejar e a considerar os meios necessários para alcançar um objetivo, aproxima-se e utiliza os objetivos com intenções diversas e com fantasia. (BASSEDAS, 1999, p. 143)

Os jogos e as brincadeiras possibilitam à criança desenvolver a imaginação, explorar habilidades, propiciando competências cognitivas e interativas. Dessa forma, é brincando que a criança estabelece conflitos e ansiedades, manifestando sofrimentos e angústias que ela não consegue explicar. A aprendizagem acontece quando se constrói significados, se transformando em sensações e percepções chegando no conhecimento. Kishimoto (2001, p. 23) citando Huizinga (1951) menciona que quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra no mundo imaginário.

Brincar permite a utilização e a experimentação de regras. Um contato necessário, visto que as regras se encontram presentes nos mais diversos ambientes, na igreja, no trânsito, na rua, no parque. É preciso respeitá-las. Essas regras vão apontando para as crianças os nortes fundamentais para entender que deve existir uma organização, em um ambiente para o bem comum. Aos poucos, as normas passam a se tornar atitudes naturais.

Os jogos, por fazerem parte da infância, podem ser reconhecidos como uma valiosa ferramenta para estimular o reconhecimento e a necessidade do uso de regras. A criança pré-escolar aprende de modo intuitivo em processos interativos, por isso o brincar tem um papel relevante no desenvolvimento.

Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquirir noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brincar desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (KISHIMOTU, 1997, p. 40)

De acordo com Piaget, citado no artigo, Labrinjo - Laboratório de brinquedos e jogos com a socialização da criança, o jogo atinge regras ou familiariza a imaginação simbólica às necessidades da realidade, construções espontâneas que representam o real; o símbolo de assimilação individual dá acesso à regra coletiva ou ao símbolo representativo ou objetivo.

Piaget considera que o jogo decorre por relaxamento do esforço adaptativo, da mesma maneira que por meio do exercício das atividades, simplesmente pelo prazer de dominá-las e de arrancar delas um sentimento de superioridade. Piaget classifica os jogos em: de exercício (sensório-motores), simbólicos, e o de regras.

Os jogos de exercícios indicam a atividade de prazer funcional e não de representação; os jogos simbólicos são uma exibição de um objeto ausente ou de simulação funcional; e os jogos de regras surgem das relações sociais e interindividuais.

Para Piaget “[...] alguns jogos não superpõem o domínio de nenhuma técnica particular, considerando-os simples exercícios e, cuja única diferença marca a função que desempenham. [...]” (apud NEGRINE, 1994, p. 35)

O jogo permite a identificação do mundo exterior ao “eu”, como meio permanentemente mais importante que o de simples exercício.

Os jogos simbólicos, no decorrer do desenvolvimento, se sobrepõem a uma terceira categoria: a das regras, que envolvem relações sociais e individuais. A regra envolve regularidade determinada pelo grupo, e o seu descumprimento corresponde a uma falta. Na regra, além da regularidade, há uma ideia de obrigação que considera a existência de dois indivíduos, no mínimo. As regras se diferenciam em dois tipos: transmitidas e espontâneas.

As regras transmitidas se referem aos jogos institucionais, que se estabelece por pressão das gerações anteriores. Já as espontâneas indicam os jogos de natureza contratual e momentânea, ou seja, resultam da socialização dos jogos de simples exercício ou simbólicos.

Certificando que os jogos de regras são os de combinações sensório-motoras (corrida, arremesso) ou intelectuais (cartas, tabuleiros), de competências dos indivíduos e regulados através de combinações ou codificações reveladas de geração em geração, ou por combinações improvisadas.

Dessa forma, é necessário fazer uso de brincadeiras e jogos pois são recursos para o professor, utilizar no decorrer das suas atividades, como complementação para ajudar o desenvolvimento das crianças no campo do ensino-aprendizagem.

Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação a ação ativa e motivadora. (KISHIMOTO, 1997, p. 41)

Ao decidir trabalhar com jogos, é necessário ter entendimento sobre seus objetivos, a fim de que não falhe na escolha, respeitando a idade e o conhecimento do sujeito. Ao usar o lúdico, o professor precisa identificar as contribuições nos aspectos sociais, emocionais, intelectuais e culturais que as atividades lúdicas possibilitam.

É preciso reconhecer que o brincar é marcado pela espontaneidade, liberdade, diversão e também pelas regras. O uso de regras, seja no jogo ou seja na vida, é uma porta para o processo de formação pessoal e social. Este é o tema a seguir.

4 JOGOS E AS REGRAS

Desde pequeno, é preciso conviver com regras. Elas estão em toda a parte, em casa, na escola, na igreja, no trânsito, no parque. Viver em sociedade significa fazer uso de regras quase o tempo todo. E no ambiente escolar não é diferente. Se as regras não existissem, cada um se comportaria de acordo com seus desejos, sem ordem.

A criança, ao brincar com o seu par, se depara com a presença de regras necessárias para conviver melhor com seus colegas. Saber esperar, compartilhar, respeitar, seguir as regras da brincadeira.

Para Kishimoto (1997), os jogos e as brincadeiras de uma certa forma possuem regras, implícitas ou explícitas .

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas como na brincadeira de faz-de-conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira (KISHIMOTO, 1997, p. 27) .

Os jogos, sejam de faz de conta, de regras, de construção , estimulam o processo de socialização. Adaptam às necessidades reais. [...] “com a socialização da criança o jogo adquire regras ou adapta a imaginação simbólica às necessidades da realidade, construções espontâneas que imitam o real.”[...] (PIAGET apud NEGRINE, 1994, p. 32).

Mesmo sendo imprescindíveis, seguir regras pode não ser tão fácil. O jogo pode ser um recurso que fortalece a necessidade do cumprimento de regras e estimula o entendimento. Brincadeiras como amarelinha, pique, queimada, cabra-cega, jogo da memória, Dominó, são exemplos de jogos e brincadeiras com regras.

Segundo Gurgel (2016), os jogos de regras são importantes na Educação Infantil. Além de mostrar que as restrições podem representar desafios divertidos, eles

desenvolvem questões importantes, como a adequação a limites, a cooperação e a competição. O contato com jogos de regras oportuniza a criança a ter contato com regras diversas e de forma natural, lúdica, facilitando o entendimento da necessidade de seguir regras.

O jogo é dinâmico e possibilita o surgimento de comportamentos espontâneos; padrões e normas podem ser criados: há liberdade para se tomar decisões. Quando a criança se submete à regra, ela organiza seus atos.

Ao jogar, uma criança dá muitas informações e comunica, através da ação, sua forma de pensar, desde que o observador reconheça nas ações ou nos procedimentos os indícios que está buscando realizar sua avaliação (MACEDO, PETTY E PASSOS, 2005, p. 7).

As regras do jogo podem ser transmitidas, de geração em geração. Como exemplo temos: corre cutia, amarelinha, pique-pega. São brincadeiras com regras de várias gerações.

Há também regras construídas durante a ação, a criança copia regras que dirigem seu comportamento, como por exemplo brincar de escolinha, de motorista, de mãe, de vendedora. Chateau (1987, p. 64) aponta que “Enquanto brinca se afirma através da obediência a lei que ela mesma se submeteu. “

As ações da criança ao jogar apresentam sinais importantes de como a ela compreende a realidade em que ela vive.

Há jogos que trazem manuais. Manuais que possuem a função de instruir informações aos jogadores. Jogos de tabuleiro, jogos de trilha, Dominó, memória. É importante que as regras de um manual sejam comunicadas de forma organizada, clara e objetiva.

Além de oportunizar o contato com normas, estes jogos levam a criança a expressar seu “pensar”, a ouvir, a aprender a respeitar, a compartilhar suas ideias e opiniões, além de fazer escolhas e aprender a tomar iniciativa.

Os jogos também têm eficiência no entendimento e mediação nos processos cognitivos da criança. Levam a criança a pensar e a aprender. O ato de jogar envolve interpretação, classificação e a operação de informações.

Os jogos de regras são jogos de convenções sensório-motoras, como por exemplo, amarelinha ou corrida; e convenções intelectuais que são jogos de tabuleiro, como xadrez, jogos de cartas; esses jogos incluem, disputas, o que torna a regra indispensável. E essas

regras podem ser repassadas de geração para geração, ou até mesmo regras determinadas pelos jogadores.

As crianças de diferentes idades têm suas formas de colocarem estas convenções em prática.

Segundo o site ainda, fatos muito habituais no decorrer do jogo, é a troca de opiniões entre os participantes e adversários, as justificativas para defender suas ideias, e superar suas frustrações e conflitos. Essa troca é muito importante para o desenvolvimento cognitivo, é um estímulo para a criatividade e socialização.

A consequência dessas experiências no jogo, auxilia a criança em situações reais, principalmente em sala de aula, dessa forma aumentando sua autoafirmação.

Todos os sucessos e fracassos da atividade se registram em uma espécie de escala permanente de valores, os primeiros elevando as pretensões dos sujeitos e os segundos abaixando-os com respeito às ações futuras. Daí resulta um julgamento de si mesmo para o qual o indivíduo é conduzido pouco a pouco e que pode ter grandes repercussões sobre todo o desenvolvimento. (PIAGET, 1999 apud CAMARGO; BONZATTO, 2015, p .65).

A autoafirmação permite que a criança opine, elabore possibilidades, se manifeste, tome decisões rápidas, e tenha curiosidade, situações características do jogo. Os jogos são excelentes recursos para agregar situações significativas e ao mesmo tempo auxiliar para possíveis acontecimentos. Por meio de um simples jogo de xadrez por exemplo, a criança aprende que pensar antes de agir e imaginar suas ações, é preciso para conseguir resultados positivos.

Mas também manifesta dificuldade, quando se refere a insistir em uma atividade e lidar com a frustração, por não ter conseguido realizar na primeira tentativa. Ou até mesmo na forma como lida com o perder e o ganhar, questões estas que são muito importantes para o seu desenvolvimento.

É comum associar a derrota a um sentimento de fracasso, no entanto, é preciso que a criança vivencie situações de ganhos e perdas é essencial para sua formação. Perder e ganhar faz parte do nosso processo de humanização.

É muito importante que o adulto ou professor mostre a criança que é preciso persistir e não desistir. Mas isso é algo que será construído por ela mesma, conforme ela for descobrindo o quanto é necessário querer algo, e persistir para atingir o objetivo desejado.

Trabalhar em algo que não é concreto, baseando em situações lúdico-ilustrativas, é um excelente método e auxilia as crianças a descobrirem as finalidades das atividades escolares.

O aproveitamento dos jogos em sala de aula, para finalidades educacionais com crianças que manifestam dificuldades de aprendizagem, é um método muito adequado com a teoria Piagetiana, em que fala sobre a preparação de fundamentos que possibilitam o crescimento.

Com base nos estudos de Piaget, entende-se que as crianças visam a cumprir muito mais uma regra que elas próprias criaram daquilo que já havia sido imposto por um adulto. Infinitas circunstâncias do jogo possibilitam à criança encarar alguns desafios, como sua autodisciplina e respeitar as regras. Semelhantemente em aceitar limites impostos por um adulto. Apesar disso há uma diferença, no jogo as crianças querem aperfeiçoar, ou aprender, e sabem com mais consciência que trapacear as regras do jogo quer dizer eliminação da partida ou invalidade dos resultados.

É fundamental que o jogo selecionado seja benéfico ao processo de aprendizagem, possibilitando uma condição incentivadora no exercício mental da criança. Buscando levar jogos interessantes e desafiadores, para que os jogadores participem animadamente, e proporcionando situações que a criança que reconheça os seus erros e acertos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criança desenvolve a identidade de forma gradativa no relacionamento com os outros e com o mundo. Ela é capaz de interagir e aprender nesta interação.

Ao brincar, a criança interage, desenvolve ideias, entendimentos e habilidades. Os jogos e brincadeiras são atividades prazerosas e com significado rápido para as crianças, causando interesse e motivação, por isso se torna uma atividade mais conciliável para o desenvolvimento infantil.

Brincar permite a utilização e a experimentação de regras. Os jogos com regras beneficiam a capacidade de reconhecer de forma natural e lúdica a importância das regras.

Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas como na brincadeira de faz-de-conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira

A criança, ao brincar com o seu par, se depara com a presença de regras necessárias para conviver melhor com seus colegas. Saber esperar, compartilhar, respeitar, seguir as regras da brincadeira.

Conclui-se que são diversos os benefícios proporcionados pelos jogos de regras.

Os jogos de regras além de mostrar que as restrições podem representar desafios divertidos, eles desenvolvem questões importantes, como a adequação a limites, a cooperação e a competição.

Levam também a criança a expressar seu “pensar”, a ouvir, a aprender a respeitar, a compartilhar suas ideias e opiniões, além de fazer escolhas e aprender a tomar iniciativa.

É necessário criar situações de interação social em que a criança tenha oportunidade de decidir, tomar decisões, fazer escolhas, construir o sentido e a necessidade das regras, entender a importância de cooperar, ser solidário, do ser justo. São situações em que as crianças reconhecem que há um outro e não a só ela.

ABSTRACT

This article approaches the importance of using games that contain rules for the personal and social development of the child. Games with rules are played in groups, following pre-established rules. Besides showing that the restrictions can represent funny challenges, they develop important aspects in the individual growth, such as limits adequacy, cooperation, and competitiveness. Extremely necessary for social and personal development. It is of fundamental importance to create situations of social interests in which the child will have the opportunity to decide, take action, make choices, build up the sense, the necessity for rules and, mainly, to understand the importance to cooperate, and to be fair. Situations in which the child acknowledge not only themselves but the existence of others. The objective of this study is to recognize the benefits of using games with rules in the personal and social development of the child. The purpose of this work will be reached throughout bibliographic revision, based on books and scientific articles reading. Therefore, it is necessary to recognize the importance of using games, once they are tools that the teacher must use in their activities, as a complement to aim in the child development. The analysis exposed that, games with rules bring benefits for childhood development.

Keywords: Games. Rules. Development.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Cassia Santos; LIMA, Tamires; MENDONÇA, Paulo Marconi. A importância dos jogos para o desenvolvimento psicológico da criança. **Aliança pela Infância**, [S. l.], p. 1, set. 2013.

ANTUNES, Celso. **Educação Infantil: prioridade imprescindível**. Petrópolis, RJ. Vozes, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. (Vol.1).

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Formação Pessoal e Social**. Brasília: MEC/SEF, 1998. (Vol. 2).

CRAIDY, Carmem; KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva. Desenvolvimento Infantil na Perspectiva Sociointeracionista: Piaget, Vygotsky, Wallon. In: CRAIDY, Carmem; KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva. **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2007. cap. 3, p. 27 – 37.

CAMARGO, Ricardo; BRONZATTO, Maurício. Os jogos de regras e sua contribuição para o desenvolvimento lógico-aritmético em crianças. **Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas**, [S. l.], v. 7, n. 2, ago./dez. 2015. Disponível em: <<file:///C:/Users/raiss/Downloads/labeditorial,+5780-Texto+do+artigo-18711-1-10-20160131.pdf>>. Acesso em: 28 ago. 2021.

GURGEL, Thais. Brincando com regras. **Nova Escola**, Edição 198, dez. 2016. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/1257/brincando-com-regras>>. Acesso: 21 ago. 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 1997.)

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento infantil: simbolismo e jogo**. labrinjo - laboratório de brinquedos e jogos – concepção do jogo em Piaget. Porto Alegre: Prodil. Porto Alegre, 1994. p. 32- 45. Disponível em: <http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/cultura/jogos_e_brincadeiras/brincadeiras_populares/Leitura/Concep%C3%A7%C3%A3o%20de%20jogo%20em%20Piaget.pdf>. Acesso em: 28 ago. 2021.

OLKE, Simone Adriana; RAITER, Gerson. Os jogos de regras no desenvolvimento social de crianças. EFDportes.com, **Revista Digital**, Bueno Aires, ano 16, n.155, p.

1/1, abr. 2011. Disponível em: <><https://www.efdeportes.com/efd155/atividade-fisica-para-individuos-hipertensos.htm>. Acesso em: 15 maio. 2021

OLIVEIRA, Zilma et al. A construção do pensamento e da linguagem. Creches: Crianças, faz de conta e cia. Petrópolis: Vozes, 2011. cap. 6, p. 57-64.

QUEIROZ, Elaine et al. A construção social da criança: um olhar no sujeito histórico, singular em seu modo de ser, estar e adaptar-se ao mundo. In: BOCCIA, Margarete (Orgs.). **Educação Infantil na Formação do Pedagogo**. Jundiaí – SP: Paco, 2013. cap. 3, p. 47-63.

RAMOS, Matheus; GARONE, Priscilla. Projeto Gráfico de Manuais de Jogos: Diretrizes projetuais para o desenvolvimento do jogo Ordem do Rei. **XV SRGames**, São Paulo, 2016. Disponível em: <><http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157488.pdf>. Acesso em: 28 ago. 2021.

REIS, Yara et al. As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski. EF desportes.com. **Revista Digital**, Bueno Aires, ano 19, n. 195, p. 1, ago. 2014. Disponível em: <><https://www.efdeportes.com/efd195/jogos-para-piaget-wallon-e-vygotski.htm>>. Acesso em: 16 maio. 2021.

VYGOTSKY, L.S. ; LEONTIEV, Alexis. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Edusp, 1998.