

OS JOGOS COOPERATIVOS E TEATRAIS NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E NA FORMAÇÃO DA PERSONALIDADE

Alessandra Ribeiro de Queiros ¹

RESUMO

O trabalho traz uma ampla visão da importância dos jogos cooperativos e teatrais no desenvolvimento cognitivo e na formação da personalidade da criança. A conscientização desta importância cabe ao educador, que se torna responsável pela aprendizagem e devem trabalhar a criança em sua múltipla formação, destacando o desenvolvimento cognitivo e motor. A criança precisa brincar, jogar e se divertir. Os jogos dão ao aluno oportunidade para se desenvolver e atendem às necessidades básicas no processo ensino-aprendizagem. Neste trabalho com a pesquisa bibliográfica é apresentado um breve estudo da importância dos jogos cooperativos e teatrais no desenvolvimento intelectual da criança, serve como suporte para que a criança atinja níveis cada vez mais complexos no desenvolvimento social, emocional e cognitivo.

Palavras-chave: Alunos. Aprendizagem. Jogos.

¹ Discente do Curso de Pedagogia da Universidade Santo Amaro – Unisa, matriculado na disciplina de Trabalho de Conclusão, sob a orientação da Prof. Me. Ieda Maria da Silva Pinto Barbosa. E-mail: ale_yuri_77@hotmail.com. Data de entrega: 8 abr. 2022

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo aborda a importância dos jogos cooperativos e teatrais no desenvolvimento cognitivo e na formação da personalidade. O jogo é um método de conhecimento humano. Ao se envolver com os jogos, as crianças simulam situações vivenciadas em seu cotidiano ou que não gostariam de presenciar na vida real, por perceberem no jogo possibilidades de explorá-las.

Ao trabalhar com jogos cooperativos e teatrais, como prática educativa, no ambiente escolar, se trabalharem os conteúdos atitudinais, representados pela solidariedade, respeito mútuo e cooperação, em muitas vezes as crianças simulam e exploraram situações vivenciadas em seu cotidiano ou que não gostariam de vivenciar na vida real, mas percebem no jogo possibilidades de explorá-las. Agindo elas reproduzem os papéis do meio cultural a sua volta, explorando diferentes formas de relações e valores presentes em seu contexto. Possibilitando vivências com elementos reais e irreais, podendo ou não ter a inserção de objetos, mas tendo o símbolo como elemento que transita entre a fantasia e o fictício.

Observar como essas crianças exploraram as regras, os combinados estabelecidos pelo grupo. Ressaltar como as relações entre criança e espaço, criança e criança, criança e educador, vivenciadas durante as situações dramáticas, contribuem com o processo ensino e aprendizagem na educação infantil.

O que é o drama infantil e como ele é observado no local em foco e aliado a ele, o faz-de-conta, as dinâmicas, desenvolvimento do grupo, que poderão ser estimulados pelos educadores ou vivenciados nas brincadeiras das próprias crianças.

A proposta deste trabalho é de transitar pelos conteúdos escritos pelos autores da pesquisa bibliográfica, que se utilizam do instrumento do jogo como objeto de desenvolvimento das diversas habilidades da criança.

Os jogos cooperativos e teatrais são utilizados, com o objetivo de conscientizar os profissionais que atuam na educação, através da prática e das diversas teorias que dizem que essa prática vai muito além do divertimento.

2. IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

A introdução dos jogos no contexto escolar deve ser iniciada, nos jardins de infância, onde o jogar como ação livre da criança, e que seus dons e atividades, serviriam como suporte para o ensino, mas atividade essa que deve ser livre e orientada (CARVALHO, 2002).

É de extrema importância que a criança esteja inserida neste ambiente de jogos e ao mesmo tempo buscar conjecturas, reflexões, análise e criação. Podem dizer a palavra criação porque ao usar a imaginação em um jogo a criança esta sendo criativa também (ELKONIN, 2009). O jogo, a partir do momento que esta cobrando imaginação da criança, passa a ajudá-la a desenvolver a sua capacidade de, não só resolver problemas, mas de também encontrar várias maneiras de resolvê-los.

Observando estes aspectos do jogo, podem relacioná-lo a matemática à medida que o jogo se caracteriza por uma situação irreal, para significar um conceito a ser compreendido pelo aluno. O jogo determinado por suas regras estabelece um caminho que vai da imaginação à abstração de um conceito matemático (CORREIA, 2003).

A partir do brinquedo, do jogo, e, portanto da imaginação, as crianças ampliam suas habilidades conceituais. Ao brincar as crianças estão sempre acima de sua idade e de seu comportamento diário. Quando a criança brinca de imitar os mais velhos, ela está gerando oportunidades para seu desenvolvimento intelectual (HUIZINGA, 2002).

Assim, o jogo e a instrução escolar representam o mesmo papel no que se diz respeito ao desenvolvimento das habilidades e conhecimentos (BROTTO, 2005). Se o jogo passa pelo caminho das regras, idéias, estratégias, previsões, exceções e análise de possibilidades, seu uso deve ser incentivado na escola, principalmente no ensino de matemática.

A criança necessita simbolizar seu interior em objetos e ações, e, uma das únicas formas capazes de sanar esse desejo é a própria brincadeira lúdica, pois só nela a criança criará uma ruptura entre o sentido e o significado dos gestos e ações cotidianos aos quais ela vivência (CORREIA, 2003).

3. O JOGO PROTAGONIZADO CONSTITUI-SE EM UMA FONTE PRECIOSA PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL EM FASE PRÉ-ESCOLAR

A fase de simbolização, ou a fase dos jogos protagonizados, abrange dos três aos seis anos de idade da criança. Nesta fase, e, mais especificadamente ao brincar de “faz-de-conta”, a criança influi sobre tudo a esfera da atividade humana, do trabalho e das relações entre as pessoas e, por conseguinte, o conteúdo fundamental do papel assumido pela criança é precisamente a reconstituição deste aspecto da realidade (ELKONIN, 2009).

O jogo protagonizado constitui-se em uma fonte preciosa para o desenvolvimento infantil em fase pré-escolar. O jogo surge como um dos únicos mecanismos capazes de auxiliar a criança a apreender o conjunto das riquezas produzidas pela humanidade, e é por meio dele que a criança desenvolve a percepção, a coordenação motora, a internalização de regras e fortalece sua relação com os outros (ORLICK, 2009).

A base do jogo é social devido precisamente a que também o são sua natureza e sua origem, ou seja, a que o jogo nasce das condições de vida da criança em sociedade (ALVES, 2010). As teorias do jogo que o deduzem dos instintos e dos impulsos internos marginalizam, de fato, a questão de sua origem histórica. Ao mesmo tempo, a história do surgimento do jogo protagonizado é justamente aquela que pode revelar a sua natureza.

Dessa forma, há a necessidade de expor uma criança às mais ricas situações e relações humanas, pois quanto maior e mais rica for a sua inserção no mundo que a rodeia, mais a criança desenvolverá suas capacidades. Os jogos cooperativos existem há muito tempo, não se constituindo em uma prática inovadora, pois, segundo Orlick (2009), tiveram início há milhares de anos, pela união de membros das comunidades tribais, em cerimônias de celebração da vida. De acordo com Soler (2002), os jogos cooperativos começaram a ser sistematizados nos Estados Unidos, na década de 50, por meio do trabalho de Ted Lentz. Com o estudo de diferentes sociedades e comunidades primitivas, aponta a cooperação como principal fator para a consolidação e até mesmo para a sobrevivência delas.

Ressalta que os jogos cooperativos promovem a união entre as pessoas e a confiança, compreendendo-os como uma atividade fundamentada principalmente na aceitação, no envolvimento e na diversão (SOLER, 2002).

Assim, esses jogos configuram-se em uma estrutura alternativa, segundo a qual as pessoas jogam com e não contra o outro. Para esse autor, os jogos cooperativos encontram-se baseados no esforço cooperativo, na tomada de consciência do outro e dos seus sentimentos, buscando-se atingir um objetivo comum. Dessa forma, esses jogos se apresentam como fundamento para possíveis mudanças em favor de uma ética cooperativa (SOLER, 2002).

Dentre os objetivos propostos à educação escolar, como um todo, e, de forma particular, às áreas específicas do conhecimento, é possível destacar alguns aspectos comuns referentes ao desenvolvimento da prática pedagógica (ORLICK, 2009).

A formação do cidadão, compreendendo-se o exercício da cidadania enquanto participação social e política; o exercício de direitos e deveres políticos, civis e sociais, que será concretizado por meio de atitudes cotidianas de solidariedade, cooperação e respeito mútuo; o desenvolvimento do senso crítico e o uso do diálogo como forma de mediar conflitos e tomar decisões coletivas (CORREIA, 2003).

Com isso, os aspectos relativos à convivência em grupo, de forma produtiva e cooperativa, apresentam-se como aprendizagens essenciais a serem desenvolvidas no contexto educacional, independentemente do campo específico do saber (CORREIA, 2003).

Faz-se necessário, portanto, que os conteúdos atitudinais e a reflexão dos valores que regem a conduta humana no meio social se constituam em uma importante preocupação para a organização das atividades pedagógicas, ocupando um papel de destaque no trabalho desenvolvido pelos educadores (CORREIA, 2003).

Diante dessa situação, o estudo dos objetivos e finalidades dos jogos cooperativos, pelos professores, contribui para o desenvolvimento de novas práticas no contexto escolar, voltadas à transformação das relações sociais. Brotto (2009) auxilia na compreensão desses objetivos, afirmando que os jogos cooperativos possuem o propósito de transformar as relações sociais competitivas, despertando

nas pessoas o desejo de correr riscos, sem se importar com o fracasso ou o sucesso propriamente dito. Dessa forma, o ganhar ou perder configuram-se apenas como referencial para o contínuo aperfeiçoamento pessoal e coletivo.

De acordo com Brotto (2009), é pela participação nesses jogos que “tocam uns aos outros pelo coração. Desfazem a ilusão de serem separados e isolados. E percebem o quanto é bom e importante ser eles mesmos e respeitar a singularidade do outro”.

É possível perceber que os jogos cooperativos podem ser entendidos como uma forma de união entre os valores humanos e a convivência dos indivíduos. Segundo Orlick (2009) o principal objetivo dos jogos cooperativos é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa.

Nos jogos cooperativos pressupõe-se que o outro seja considerado, já que os indivíduos dependem da ação do companheiro para que os objetivos possam ser atingidos, alcançando-se resultados qualitativamente superiores se os comparar aos obtidos por meio dos jogos competitivos (SOLER, 2002).

A diferença entre a cooperação e a competição, Orlick (2009) afirma que: a principal diferença entre cooperação e competição é que no primeiro todos cooperam e ganham, eliminando-se o medo do fracasso e aumentando-se a autoestima e a confiança em si mesmo.

Ao passo que, no segundo, a valorização e o reforço são deixados ao acaso ou concedidos apenas ao vencedor, o que gera frustração, medo e insegurança. Orlick (2009) destaca que os jogos podem ser classificados em:

- Jogos cooperativos sem perdedores: o objetivo é o de superar um desafio em comum, sendo que todos os participantes formam um único time;
- Jogos de resultado coletivo: o objetivo continua sendo o de alcançar uma meta comum; contudo, os participantes são divididos em duas ou mais equipes que, por meio de um trabalho coletivo, acabam cooperando entre si;
- Jogos de inversão: o objetivo é alterar o padrão de times fixos.

Os participantes são divididos em equipes, mas, durante o jogo, devem ocorrer trocas entre os membros dessas equipes, modificando-se a configuração inicial, a fim de que todos possam se ajudar. Busca-se o prazer pelo jogo e não pela

vitória (ORLICK, 2009).

Existem vários tipos de jogos de inversão (ORLICK, 2009):

- Rodízio: os jogadores trocam de times em determinados momentos, no final do lance, do saque ou do arremesso;
- Inversão do "goleador": quem faz ponto muda de time;
- Inversão do placar: os pontos são marcados para o outro time;
- Inversão total: tanto o participante do jogo que faz o ponto, quanto os próprios pontos feitos por ele passam para o outro time;
- Jogos semicooperativos: o objetivo é o de oportunizar a todos os participantes as mesmas chances (ORLICK, 2009).

Os jogadores são divididos em equipes, jogando uns contra os outros; entretanto, são enfatizados o envolvimento e o prazer de jogar, não a competição. Esses jogos pertencem às situações de cooperação competitiva. Conforme com Darido (2001), os jogos cooperativos apresentam-se como uma nova tendência e como uma proposta diferente das atuais, já que valorizam a cooperação ao invés da competição.

Os professores vêm se mostrando preocupados com o uso dos jogos em suas aulas, visto que é influenciada historicamente pela competição, através dos esportes de rendimento. Assim, a proposta dos jogos cooperativos “vem se revelando como a mais nova e mais adequada tendência ou concepção escolar na busca por projetos educacionais não competitivos” (CORREIA, 2003, p.150).

Como uma dinâmica de grupo, o jogo cooperativo que tem por objetivo despertar a consciência de cooperação e promover efetivamente a ajuda entre as pessoas. Nesse tipo de jogo, aprende-se a considerar o outro que joga como um parceiro, e não como adversário, fazendo com que a pessoa aprenda a se colocar no lugar do outro, e não priorizar apenas o seu lado (CORREIA, 2003).

Na união das pessoas, e reforçar a confiança em si mesmo e nos outros, jogos cooperativos, faz com que as pessoas geralmente participam autenticamente, pois ganhar ou perder não é o que realmente importa, e sim o processo como um todo. Os jogos cooperativos resultam numa vontade de continuar jogando, e aceitar todos como são verdadeiramente (ORLICK, 2009).

O jogo cooperativo ajuda as pessoas a se libertarem da competição, seu

objetivo maior é a participação de todos por uma meta em comum, sem agressão física, e cada um no seu próprio ritmo. Os jogos cooperativos ajudam as pessoas a aprenderem a trabalhar em grupos, muito por não existir uma faixa etária específica em cada jogo, desde crianças até adultos (ORLICK, 2009).

O que mais importa em jogos cooperativos é a colaboração de cada indivíduo do grupo, e o que cada um tem para oferecer no momento da atividade. O ideal é que esses jogos sejam também utilizados, com regularidade e sistematização, no ambiente escolar, visando à formação integral do ser humano (CORREIA, 2003).

4. JOGOS TEATRAIS REALIZADOS COM CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Na manifestação artística está incluído os chamados Jogos Teatrais, que ao pensar em um caráter utilitário no campo teatral, podem ser resumidamente explicado, como aqueles jogos nos quais aqueles que agem em cena, neste caso os atores, são colocados em determinadas “situações problema” sobre um tema específico, e, a partir das ações e reações criadas de forma espontânea por ele e por seu(s) parceiro(s) de jogo, acaba-se por desenvolver estruturas, que, futuramente, podem se transformar em cenas (KOUDELA; SANTANA, 2005).

Ao colocar crianças em situação de jogo teatral, as mesmas apreendem e são “forçadas” a compreender seu corpo como um todo, além de utilizarem de suas plenas capacidades simbólicas criativas para solucionar o “problema” que lhes fora apresentado e, ainda, são “obrigadas” a se relacionar com outras crianças – ouvindo suas sugestões e superando, conjuntamente, as dificuldades pelas quais elas se encontram (SPOLIN, 2006).

Ao pensar nos jogos teatrais realizados com crianças da Educação Infantil, seus objetivos passam a ser outros que àqueles da “simples” criação de cenas e/ou espetáculos. Para além da criação de espetáculos, os jogos teatrais propiciam às crianças um desenvolvimento de suas habilidades psicomotoras através da brincadeira lúdica e espontânea (STANISLAVSKI, 2001).

Segundo Koudela; Santana (2005, p. 149) a “expressividade da criança é uma

manifestação sensível da inteligência simbólica egocêntrica”. Os jogos teatrais fazem parte da versão traduzida para o português do termo theater games, nomenclatura atribuída a um sistema de improvisações teatrais visando a uma atuação marcada pela espontaneidade e pelo caráter orgânico.

A simbolização através dos objetos funciona como condição para o aparecimento do jogo de papéis ou jogo sócio dramático, considerado como a mais alta expressão do jogo simbólico. Para Antunes (2002) a criança assimila o mundo da sua forma e o que importa não é a funcionalidade real do objeto, mas o sentido que a criança lhe dá. E, a separação da ação/ objeto só ocorrerá quando os objetos estiverem ausentes.

A grande ligação e até mesmo a semelhança entre o faz-de-conta e o drama infantil, este que é definido como o jogo dramático, é uma parte vital da vida jovem. Não é uma atividade de ócio, mas antes a maneira da criança pensar, comprovar, relaxar, trabalhar, lembrar, ousar, experimentar, criar e absorver (SANTOS, 2002).

O jogo é na verdade a vida. A melhor brincadeira teatral infantil só tem lugar onde oportunidade e encorajamento lhe são conscientemente oferecidos por uma mente adulta. Isto é um processo de “nutrição” e não é o mesmo que interferência.

É preciso construir a confiança por meio da amizade e criar a atmosfera propícia por meio de consideração e empatia (SLADE, 2008).

O jogo teatral também buscará a ludicidade, a espontaneidade, o divertir e o brincar que o jogo popular proporciona; mas além de proporcionar tudo isso, ele tem as estruturas de cena; pode desenvolver na pessoa a facilidade de fazer marcações em cena, construir personagens, locais e ações, etc. não esquecendo que o que importa no jogo não é o resultado, mas sim, a sua ação enquanto jogado (SPOLIN, 2006)

A diferenciação entre jogo dramático e jogo teatral é que o jogo dramático refere-se a um processo de improvisação teatral levado a efeito mediante uma intervenção pedagógica, tendo em vista a aprendizagem do teatro (SANTOS, 2002). Não há entre essas duas modalidades apenas diferenças, eles têm em comum o fato de prescindirem de pré-requisitos anteriores ao ato de jogar, permitem que desejos, temas e situações possam emergir do próprio grupo e, o pressuposto de que a disponibilidade para a experiência e o seu caráter coletivo são aspectos centrais dos processos de aprendizagem possibilitados pelo teatro (KOUDELA;

SANTANA, 2005).

Nos dois casos encontra-se a fusão entre uma renovação teatral e expectativas de contribuição social mais ampla, através do plano educacional. O jogo teatral teve sua base no método das ações físicas de Stanislavski (2001). A partir das ações físicas mais simples e imediatas de cada cena, o ator gradualmente conquista a complexidade da peça em seu todo.

Ocorre a relação com objetos imaginários, a busca de uma percepção sempre fresca daquilo que ocorre em cena, preocupação em evitar a ilustração em prol da organicidade. E é nesse ponto, de se relacionar com o imaginário que podem interligar o jogo simbólico, o drama infantil e o jogo teatral. Havendo também uma brincadeira (palavra que não exclui a seriedade) entre a realidade e a fantasia, sendo eles aspectos intimamente ligados ao teatro (STANISLAVSKI, 2001).

Assim, com o uso de jogos cooperativos ou teatrais o ato de brincar na educação é de suma importância para o desenvolvimento da criança e sua aprendizagem, devem ser discutidas atividades fundamentais para o desenvolvimento da entidade e da autonomia do aluno (SANTOS, 2002).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa revelou o conhecimento da importância dos tipos de jogos com o brincar e de seu valor expressivo no desenvolvimento cognitivo da criança. Portanto, que além de auxiliares no desenvolvimento intelectual, social e físico da criança, demonstrando sua importância para a construção e progressão natural do ser humano, o jogo e o brincar na educação abre ainda a discussão temática, uma vez que já crianças, e o brincar é um ato tão natural como respirar.

Ao jogar ou brincar, com o lúdico, a criança transporta-se para um mundo imaginário, levando consigo suas visões da realidade e é dentro desse mundo que ela constrói a sua realidade, saindo de seu mundo interno ou subjetivo e descobrindo uma realidade objetiva, podendo ser classificada de realidade objetiva exterior. Dentro de qualquer atividade lúdica que a criança esteja, ela conquista e aflora seu sentimento de liberdade.

Como o brincar é próprio da cultura da infância e para que seja assegurada

a qualidade, é indispensável, que na escola tenha em sua concepção as atividades lúdicas com fundamentos para o desenvolvimento de um todo no aluno. Sendo assim é necessário que o professor sempre planeje as situações de suas atividades lúdicas, sempre o delimitado tempo para essa brincadeira, oferecendo deste modo um brincar de qualidade, assim além do desenvolvimento de capacidades e habilidades construídas enquanto os/as educandos/as brincam far-se-á um cidadão crítico e consciente de seus direitos e deveres diante da sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, M.T.P. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis: Vozes, 2010.
- ANTUNES, C., **Novas Maneiras de Ensinar - Novas formas de Aprender**. Rio de Janeiro: Artmed, 2002.
- CARVALHO, A.M.C. **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2002.
- CORREIA, A. E. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.
- BROTTO, N. H. S. **Brinquedos, desafios e descobertas**. Petrópolis, RJ: ed. Vozes, 2005.
- DARIDO, H. **Brincar e trabalhar**. São Paulo: Cengage Learning. 2001.
- ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. 2. Ed. São Paulo: Martins fontes. 2009.
- HUIZINGA, S. M.. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2004.
- KOUDELA, I. D & SANTANA, A. P. **Abordagens metodológicas do teatro na educação**. Ciências Humanas em Revista, São Luís, V.3, n.2. 2005.
- ORLICK, T. **Vencendo a competição**. São Paulo: Círculo do Livro, 2009.
- SANTOS, V. L. B. dos. **Brincadeira e conhecimento do faz-de-conta à representação teatral**. Porto Alegre: Mediação, 2002.
- SLADE, P. **O jogo dramático infantil**. Tradução Tatiana Belinky. São Paulo: Summus, 2006.
- STANISLAVSKI, C. **A preparação do ator**. Tradução Pontes de Paula Lima. 17. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

SPOLIN, V. **Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin**; tradução de Ingrid Dormien Koudela. 2ª Ed – São Paulo: Perspectiva. 2006.

SOLER, R. **Jogos cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2002.