**Tipos de Jogos**

**Jogos de Exercício Sensório-Motor**

O ato de jogar é uma atividade natural no ser humano. Inicialmente a atividade lúdica surge como uma série de exercícios motores simples. Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento, Estes exercícios consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc. Embora estes jogos comecem na fase maternal e durem predominantemente até os 2 anos, eles se mantém durante toda a infância e até na fase adulta. Por exemplo, andar de bicicleta, moto ou carro.

**Jogos Simbólicos**

O jogo simbólico aparece predominantemente entre os 2 e 6 anos. A função desse tipo de atividade lúdica, de acordo com Piaget, “consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos”, ou seja, tem como função assimilar a realidade. A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar dessa maneira a realidade e uma maneira de se auto-expressar. Esses jogos de faz-de-conta possibilitam à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. Entre os 7 e 11-12 anos, o simbolismo decai e começam a aparecer com mais freqüência desenhos, trabalhos manuais, construções com materiais didáticos, representações teatrais, etc. Com essa faixa etária, o computador pode se tornar uma ferramenta muito útil, quando bem utilizada. Piaget não considera este tipo de jogo como sendo um segundo estágio e sim como estando entre os jogos simbólicos e de regras. O próprio Piaget afirma: “... é evidente que os jogos de construção não definem uma fase entre outras, mas ocupam, no segundo e, sobretudo no terceiro nível, uma posição situada ao meio de caminho entre o jogo e o trabalho inteligente...”

**Jogos de Regras**

O jogo de regras, entretanto, começa a se manifestar por volta dos cinco anos, desenvolve-se principalmente na fase dos 7 aos 12 anos. Este tipo de jogo continua durante toda a vida do indivíduo (esportes, trabalho, jogos de xadrez, baralho, RPG, etc.). Os jogos de regras são classificados como: sensório-motor, exemplo futebol, e intelectuais (exemplo xadrez). O que caracteriza o jogo de regras é a existência de um conjunto de leis imposto pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, e uma forte competição entre os indivíduos. O jogo de regra pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social. Este jogo aparece quando a criança abandona a fase egocêntrica possibilitando desenvolver os relacionamentos afetivo-sociais.

**Fonte:** Portal Educação - http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/26051/tipos-de-jogos#ixzz3mlOjnAes

**Praticar não é jogar**

Héctor Carrer

**Cena 1:** Alguns anos atrás trabalhávamos com um amigo no desenvolvimento de alguns materiais educativos, para isso nós nos reuníamos alguns fins de semana na minha casa, um pequeno apartamento localizado próximo ao Parque Centenário, no centro geográfico de Buenos Aires.

Em um sábado de bom tempo, aproveitamos a proximidade do parque para trabalhar ali. Estamos escrevendo e tomando chimarrão (uma atividade que só faço com o Sergio), quando vimos em uma pracinha a chegada de escoteiros. Em seguida, começaram a levantar uma estrutura utilizando tronco de palmeiras amarradas com cordas. Na medida em que a construção avançava, nos demos conta que se tratava de uma torre, na qual armaram uma barraca na parte superior.

Nos entusiasmamos com a atividade. Que interessante seria passar uma noite em uma barraca em um lugar tão central de Buenos Aires. Um acampamento urbano, uma forma diferente de ver e viver a cidade, de se aproximar do espaço público.

Os jovens trabalharam nesta construção durante quase toda a tarde e mal terminaram, alguns adultos e jovens mais velhos subiram até onde se encontrava a barraca suspensa, enquanto que maior parte dos jovens os olhava desde baixo. De imediato, quase sem que nos déssemos conta, começaram a desmontar a construção.

Quando terminaram de desmontar, arrumaram os materiais, carregaram tudo e se foram.

**Cena 2:** A professora anuncia à classe que os meninos e as meninas irão brincar, eles correspondem com mostras de aprovação, risos e comentários. Em seguida, a professora entrega-lhes umas caixas de dominó. Eles começam a manipular o material de imediato, com as peças de madeira fazem casinhas, torres e labirintos, falam, riem, trocam e roubam as peças. Uma exaltação e uma energia especial circula pela sala de aula, até que a professora os informa, o que para ela, era o começo do jogo...

**Cena 3:** Um menino convida um outro para jogar futebol. Ele chega ao lugar acordado, motivado e ansioso. Um adulto que aparenta ser “ quem coordena a atividade” orienta-lhes que corram levando a bola com um e outro pé, em seguida é a vez do arco e fecha, mais tarde um grupo de crianças atacam e outros defendem, finalmente realizam um slalom com bolas e cones... ( me pergunto se os craques teriam apreendido as acrobacias e malabarismos que vimos nos estádios pelo mundo esquivando-se dos cones.)

Logo, depois de um bom momento fazendo isso, o coordenador, os reúne, os fala e tudo se acaba.

**Praticar não é jogar**

Praticar é repetir, mecanizar, diminuir a margem de dúvida para um propósito. Brincar, em contrapartida é tornar-se parte do duvidoso, do imprevisto, do útil sem nenhum propósito. Exercitar e brincar podem ter, em certas ocasiões, mascaras similares, mas seus rostos são diferentes. As crianças não se deixam enganar e entendem muito bem a diferença entre um e outro; o problema frequentemente somos nós, os adultos, quem confundimos treinar com brincar, invadindo “este bastião de liberdade, o único lugar onde as crianças têm para se proteger deste mundo amplo e cheio.”

**Fonte:** Tierra de Juego - http://tierradejuego.com/practicar-no-es-jugar/

Scheines, Graciela. Juegos Inocentes, Juegos terribles. (1998) Eudeba. Buenos Aires.

**Tradução:** Diego La Grotteria