

Teorias de Apoio

A ludicidade é um assunto novo e velho ao mesmo tempo. Novo porque é uma temática que tem conquistado espaço nas discussões e práticas mais recentes. Velho no sentido de que, independentemente do tempo, cultura ou espaço, os jogos e as brincadeiras fazem parte da vida da criança mesmo antes do seu nascimento, quando ainda no útero sua mãe canta, toca e acaricia a barriga ou mesmo conversa com o bebê.

Apesar das discussões não muito recentes, o lúdico ainda é pouco encontrado nas salas de aula, seja na educação infantil ou outra modalidade de ensino. Mesmo nas instituições que lhe dá espaço, o fazem com superficialidade, pois nesse sentido o jogo ou brincadeira é usado como recurso para entretenimento ou mesmo para complementar o horário da aula.

Percebe-se que o lúdico ainda não é algo considerado como essencial para o desenvolvimento da criança, para a construção do conhecimento e para sua formação como cidadão que atuará numa sociedade permeada pelas regras e pelas relações de contrato com o outro, algo que é proporcionado pela interação e fantasia vivenciada pela criança.

Os jogos de regra, por exemplo, é uma atividade lúdica que permite um envolvimento privilegiado tanto afetivo, social e cognitivamente, aspectos, aliás, indissociáveis do ser humano. Isso quer dizer que quando a criança joga, seja qual for o tipo de jogo, naturalmente, está envolvida num processo de crescimento pessoal.

Veja que durante o período que está em contato com o lúdico, seja jogo ou não e em contato com outras crianças, no aspecto afetivo, é o momento em que esta vai se relacionar, competir com o adversário, vai aprender a administrar elementos e sentimentos reguladores, como o ciúme, a inveja, a frustração, o medo de perder, o querer sempre ganhar, etc.

No aspecto social, o momento do brincar contribui com ajustes em relação a exigências da vida em sociedade, a necessidade de linguagem, códigos e das regras que estão presentes em todos os espaços e que regulam nossos comportamentos nas relações interpessoais. Na verdade a criança aprende a conviver com as outras e a manter uma relação de respeito às diferenças e possibilidades do outro. No aspecto cognitivo, é muito grande a contribuição do lúdico, chegando a ser admirável, com destaque em crianças com dificuldades para aprender.

Infelizmente, muitos educadores preferem desenvolver uma aula com uma seqüência de tarefas escritas, repetitivas, no qual a criança é instigada ou obrigada a realizar, pois na concepção desse educador é assim e só assim que é possível aprender. O lúdico já pertence ao mundo infantil e por isso consegue transportar a criança para a construção de novos procedimentos e estruturas de fazer e compreender o mundo, de descobrir falhas e meios para

O brincar e o aprender

Escrito por Carla Cristina Moraes Domingues e Edilma Cotrim da Silva
Qua, 27 de Abril de 2011 00:00

superá-las e de tomar consciência daquilo que os determina.

É no lúdico que a criança vai se encontrar e vencer seus próprios limites.

A Psicanálise da criança, por exemplo, tem se apropriado de procedimentos como desenhos, jogos e brincadeiras para que a criança, por intermédio desses, possa projetar e falar de seu mundo interior, tratando assim de seus medos e problemas de relacionamento. No contexto do século XXI não cabe mais a concepção de que educar seja repassar informações, dar direções e pensar que a criança é um ser sem iniciativa para aprender e que, portanto, só o adulto poderá ajudá-la a aprender. A criança aprende em todo o momento, não existe um tempo específico para a aprendizagem.

Santos (2004, p.11) coloca que educar é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros; É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos.

Na escola tradicional isso não é possível, pois dificilmente a criança tem a autonomia para escolher, tudo lhe é direcionado, fechado em um planejamento conteudista. Já numa escola que entende a importância do lúdico na vida da criança, abre diversas possibilidades para que esta aprenda a fazer escolhas e a tomar decisões, preparando-se para as relações futuras.

Indiretamente o lúdico contribui com toda essa preparação para a vida, pois a criança que muito brinca consegue vivenciar situações da vida adulta e naturalmente absorve valores e conhecimentos que contribuirão para a formação de sua personalidade. Segundo Wallon (apud Galvão, 2002, p. 11) o sujeito constrói-se nas interações com o meio.

Piaget, um dos principais teóricos do construtivismo defende a idéia de que o desenvolvimento humano ocorre a partir das ações deste sobre o ambiente. Em suas pesquisas descobriu que os jogos têm um valor muito grande em cada estágio da vida da criança e os sistematizou em três modalidades:

Jogo de Exercício
Jogo Simbólico
Jogo de Regras

O jogo de exercício é utilizado pela criança de 0 a 2 anos, no período sensório motor. Nos primeiros anos de vida, as ações da criança estão voltadas para suas necessidades e num dado momento para obtenção do prazer. Piaget constatou que pelo fato de repetir incessantemente as ações, a criança exercita estruturas já aprendidas, o que lhe dá sensação de eficácia e prazer.

Essa forma de jogo não objetiva a aprendizagem em si, mas a formação de esquemas de ação, de condutas, de automatismo necessários ao bom desempenho de qualquer indivíduo. O jogo simbólico caracteriza-se pela assimilação deformante, (Piaget, 1945), porque nessa situação a realidade é assimilada por analogia, ou seja, os significados que ela atribui aos conteúdos de suas ações, quando joga, são deformações dos significados correspondentes na

O brincar e o aprender

Escrito por Carla Cristina Moraes Domingues e Edilma Cotrim da Silva
Qua, 27 de Abril de 2011 00:00

vida social ou física.

Os significados das brincadeiras podem ser, por intuição, ou seja, inventados pela criança. Essa construção será realizada no contexto dos jogos simbólicos e as regularidades adquiridas nos jogos de exercício, estes serão fontes dessas futuras operações mentais. Isso contribui para a integração da criança a um mundo social cada vez mais complexo. O jogo de regra possui em seu sistema as duas características herdadas das estruturas dos jogos de exercício e do jogo simbólico.

Os jogos de regra são combinados arbitrários criados pelos jogadores. Possui uma característica essencial para o desenvolvimento da criança e seu caráter coletivo, ou seja, só se pode jogar considerando o outro. Há uma relação de dependência, por isso a idéia de assimilação recíproca. Existe, nesse sentido, um valor lúdico nas ações de quem joga. O tempo, o espaço, os critérios de vitória e derrota são limites que regulam o fazer dos participantes do jogo.

Os jogos de regra possuem também um caráter de competição, ou seja, os participantes buscam a mesma coisa, ganhar. Portanto, há uma importância funcional no jogo, porque neste a criança demonstra e cresce em competência pessoal para enfrentar problemas sem medo. Assim, a competência fará com que a criança vença seus próprios desafios, até aqueles que ela não tem consciência.

A criança que participa de atividades lúdicas adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma mais tranqüila, o que gera um forte interesse pela aprendizagem. As atividades lúdicas geram divertimento, prazer, convívio, estímulo intelectual, desenvolvimento harmonioso, autocontrole e auto-regulação.

Além dos jogos, as brincadeiras também se constituem uma atividade lúdica e tem um papel muito importante na superação dos problemas de aprendizagem.

Segundo Vygotsky (1984, p. 117) no brinquedo a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário: no brinquedo é como se ela fosse maior do que na realidade. Vygotsky também atribui relevante papel ao ato de brincar/jogar na constituição do pensamento infantil, pois a criança constrói seu pensamento quando reproduz o discurso externo e o internaliza. Para tal, utiliza a linguagem que tem um papel essencial para seu desenvolvimento cognitivo.

É na posse do brinquedo que sua mente vai retomar situações de sua pouca história de vida, tentando lidar com suas questões internas. Por isso que o lúdico tem sido uma estratégia para que crianças superem problemas e recuperem sua auto-estima, muitas vezes atingidas pelo vínculo negativo com a família, com a escola e com ela mesma.

Na verdade a maioria das dificuldades na aprendizagem tem sido causada por uma conjugação de fatores interligados desses vínculos e não por problemas físico-biológicos. Quando se fala em dificuldade na aprendizagem, pensa-se em um problema instalado na criança e sem qualquer ligação com o meio onde está inserida. Segundo Barbosa (2006, p. 51) qualquer

O brincar e o aprender

Escrito por Carla Cristina Moraes Domingues e Edilma Cotrim da Silva
Qua, 27 de Abril de 2011 00:00

dificuldade de memória, de percepção, de recepção, de integração ou emissão da informação pode ser considerada dificuldade na aprendizagem.

Essa definição não descarta a compreensão de que a dificuldade de aprendizagem não se restringe apenas à criança. Barbosa (apud Pain, 1985) diz que a aprendizagem exige o encontro de um sujeito histórico, um organismo, um nível de estruturação cognitiva, um sujeito que possui emoção e tantos outros aspectos sociais e humanos.

Se a aprendizagem exige toda essa integração, não é diferente com a dificuldade que se instala em uma criança, pois o ser humano deve ser visto de forma holística, é um todo integrado, no qual um aspecto tem influência nos demais e vice versa. Barbosa (apud Visca, 1987) coloca que dificuldades na aprendizagem são sintomas que decorrem de obstáculos que aparecem ao mesmo momento histórico em que está ocorrendo a aprendizagem que, por sua vez, resulta de toda a história vivida pelo aprendiz, nas suas dimensões afetivas, cognitivas, sociais, orgânicas e funcionais.

Entende-se, portanto que o não aprender pode estar ligado a outros aspectos que não o orgânico e que sua superação acontecerá num processo necessitando de uma mediação em sala de aula ou fora dela e a depender da situação, de médicos e especialistas nas dificuldades apresentadas. Nesse sentido, um dos recursos para tratar das dificuldades na aprendizagem é o lúdico.

“O brinquedo não só possibilita o desenvolvimento de processos psíquicos por parte da criança, como também serve como instrumento para conhecer o mundo físico e seus fenômenos, objetos e finalmente entender os diferentes modos de comportamento humano” Rego (1992, p. 7).

Ao jogar, diversas situações-problemas aparecem e a criança tenta resolvê-las com a finalidade de ganhar o jogo. Essa ansiedade por ganhar favorece o aparecimento de conflitos e contradições, resultando na elaboração de novos mecanismos de equilíbrio cognitiva, possibilitando assim o desenvolvimento e a aprendizagem da criança.

A utilização do lúdico no tratamento das dificuldades de aprendizagem permite, através das jogadas e intervenções, que paulatinamente a criança pense sobre suas atitudes diante das situações reais de sua vida. É o momento de se auto-avaliar e perceber que determinadas ações são inadequadas para o seu crescimento, sendo motivada a construir novos esquemas de ações superiores aos antes adotados.

Weiss (1992, p. 72), coloca que no diagnóstico do trabalho psicopedagógico, o uso de situações lúdicas contribui para a compreensão do funcionamento dos processos cognitivos, afetivos e sociais em suas interferências mútuas, no modelo de aprendizagem do paciente.

No jogar, pode-se notar as reações da criança, como aceita ou não as propostas, como se posiciona em relação às perdas e como elabora as estratégias necessárias para vencer os desafios. Independente do nível de dificuldade que a criança se encontre, o jogar favorece sua passagem para níveis superiores de desenvolvimento, tanto cognitivo como social e emocional.

O brincar e o aprender

Escrito por Carla Cristina Moraes Domingues e Edilma Cotrim da Silva
Qua, 27 de Abril de 2011 00:00

Carla Cristina Moraes Domingues Professora do curso de Fisioterapia da Faculdade de Guanambi

Edilma Cotrim da Silva Pedagoga Mestre e especialista em psicologia do Ensino e da Aprendizagem -UNEB