

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

O brincar e o aprender

Escrito por Edilma Cotrim da Silva e Carla Cristina Moraes Domingues
Qua, 25 de Maio de 2011 00:00

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 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 brincar e o aprender

Escrito por Edilma Cotrim da Silva e Carla Cristina Moraes Domingues
Qua, 25 de Maio de 2011 00:00

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 brincar a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário: no brincar 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 brincar 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 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

O brincar e o aprender

Escrito por Edilma Cotrim da Silva e Carla Cristina Moraes Domingues
Qua, 25 de Maio de 2011 00:00

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.

1. Professora do curso de Fisioterapia da Faculdade de Guanambi
2. Pedagoga e especialista em psicologia do Ensino e da Aprendizagem - FG