

JOGOS E BRINCADEIRAS NA AÇÃO PSICOPEDAGÓGICA

Selíria Maria Canestri INÁCIO¹

Gleicione Ap. Dias Bagne de SOUZA²

Recebido em: 05/10/2015 - Aprovado em: 15/04/2016 - Disponibilizado em: 30/07/2016

Resumo

O objetivo deste estudo é fundamentar a discussão da ação psicopedagógica por meio de jogos e brincadeiras, promovendo a compreensão por meio de concepções específicas da ação lúdica da criança e as possibilidades da ação psicopedagógica. A criança se comunica de fato a partir do momento em que concilia o desenvolvimento da linguagem falada como o processo cognitivo. É quando ela sabe o significado das palavras que ouve e expressa, passando a formar conceitos como: eu, o outro e o meio; certo-errado; perto-longe; gordo-magro e outros. As atividades didáticas que fazem uso do lúdico ajudam a criança a organizar-se de forma prazerosa, proporcionando-lhe momentos de análise, de lógica, de percepção sensorial, dentre outros aspectos. O processo de aprender o mundo se dá pela curiosidade que impulsiona a pessoa para a descoberta e repetidas explorações. A educação pelo lúdico leva a uma aprendizagem espontânea, a um maior interesse e ao aumento da autoconfiança.

Palavras chave: Jogos. Brincadeiras. Aprendizagem. Ludicidade

Abstract

The aim of this study is to support the discussion of psychoeducational action through games and activities by promoting understanding through specific conceptions of the child's playful action and the possibilities of psychopedagogical action. The child communicates in fact from the moment that reconciles the development of spoken language as a cognitive process. That's when she knows the meaning of the words they hear and express, going to form concepts such as self, others and the environment; right wrong; near-far; Fat-thin and others. The educational activities that make use of the play help children organize themselves in a pleasant way, providing you with moments of analysis, logic, sensory perception, among other aspects. The process of learning the world of curiosity that drives the person to the discovery and repeated explorations. Education through playful leads to a spontaneous learning, greater interest and increased confidence.

Keywords: Games. Play. Learning. Playfulness.

¹ Pós-Graduada em Psicopedagogia Clínica e Institucional do Centro Universitário do Sul de Minas – UNIS

² Doutora em Educação pela Universidade do Minho – Portugal, convalidado pela Universidade São Paulo - USP

Introdução

Há séculos o homem procura respostas para perguntas relacionadas ao funcionamento humano, como o objetivo de descobrir o que faz de diferente dos animais, ou qual relação entre os fatos ambientais e os eventos mentais, ou mesmo quais são as relações entre o organismo, à mente e a alma.

Todo questionamento e a inquietação da ciência levou os pesquisadores e estudiosos a reformularem teorias e concepções que não respondiam as dúvidas e as necessidades reais de sua época. Nessa evolução da concepção do ser humano, a própria compreensão da criança, de seu mundo, seus desejos, suas necessidades, seus pensamentos, seus sentimentos e seu desenvolvimento, transformaram-se radicalmente.

A criança, considerada inicialmente como uma semente, já determinada ao nascer, que só precisava ser regada, ou como um adulto, com características em proporções menores, adquiriu um status que obrigou cientistas e pessoas comuns a olharem-na de forma mais criteriosa. A partir da segunda metade do século XVII a criança passou a ser cuidadosamente estudada. Com este aprofundamento, as ações e as atividades da criança, assim como suas formas de internalização também adquiriram realce.

A partir de então, os jogos e brincadeiras deixaram de ser entendidos como apenas um lazer ou folguedo e passaram a ser

analisados segundo vários enfoques como o sociológico, buscando a influência do contexto social; o antropólogo, analisando os valores, os costumes e a história de diferentes culturas; o psicólogo, procurando compreender o desenvolvimento infantil e o funcionamento de sua psique; e o pedagógico procurando observar como se processa a aprendizagem da criança.

Alicia Fernández (2001), psicopedagoga argentina, em seu livro “O saber em jogo”, diz que a aprendizagem é um processo que envolve vínculos entre quem ensina e quem aprende. Existe aí uma relação de troca, onde em alguns momentos quem ensina aprende e vice-versa.

O professor precisa proporcionar ao aluno ferramentas adequadas, como o lúdico, os jogos, o teatro e a arte em geral, e um espaço adequado para que a construção do conhecimento seja possível.

Ao brincar, a criança exercita a motricidade, de forma prazerosa e percebe o espaço a sua volta, como também os fenômenos que ocorrem em um determinado tempo. Isto quer dizer que ela desenvolve sua psicomotricidade ao compreender o funcionamento de seu organismo em um determinado espaço e tempo. Ao correr, para não ser pego pelo amiguinho, faz cálculos do caminho mais curto e da velocidade de suas pernas.

Conforme Macedo, Petty e Passos (p. 35, 2005)

O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação, etc.). Todas as crianças brincam se não estão cansadas, doentes ou impedidas. Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados.

Nas situações lúdicas com os amigos, a criança estará percebendo formas de pensar que não coincidem com a dela. Muitas vezes, isto ocorre por conta de níveis diferentes de desenvolvimento e, portanto, compreensão da realidade diversa da sua, que a coloca em situações de conflito. Nestas situações, ela terá que defender sua posição, sabendo argumentar, explicar-se e procurar convencer seu oponente. Neste momento, estará aprendendo a lidar com as próprias emoções e linguagem, assim como a refletir sobre a realidade. Porém, a característica mais importante é o fato da situação lúdica lidar diretamente com a imaginação.

Faz-se necessário que o Psicopedagogo sempre analise as situações lúdicas em que a criança está inserida, como possibilidade para ela superar a condição atual

e avançar. Estas situações lúdicas também são fontes de informações sobre as áreas sócio-afetiva, cognitiva, linguística, moral e psicomotora da criança.

Definições e diferenças de termos lúdicos

Segundo Kishimoto (1995), a recreação está associada a movimento e gasto de energia. Portanto, a atividade de lazer que não envolve imaginação. Poderia ser entendida como passeios, visitas, nadar em um lago, andar de pônei ou patins, correr atrás de um gato, etc. Na mesma direção, a brincadeira seria uma ação lúdica, cujo comportamento é espontâneo. São brincadeiras as cantigas de roda, bolinha de gude, pega-pega, jogos de mímica, jogos de adivinhação e outros. A brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ou ao mergulhar na ação lúdica. Já o faz-de-conta, com forte presença da situação imaginária, caracteriza-se por representações de um objeto, por outro ou de uma situação por outra, que não deixam dúvidas sobre aquilo que simbolizam. Estas três situações - recreação, brincadeira e faz-de-conta - são as que contêm sempre uma referência ao tempo de infância.

Nestas situações, Kishimoto (1995) destaca o componente do devaneio, composto de memória e imaginação, como fazendo parte do contexto lúdico. Por meio do

devaneio, a criança vivencia, de fato, uma situação de alegria e magia. Mesmo adultos, quando escutam determinadas cantigas, retornam a infância pelos devaneios, refazendo elos perdidos, inclusive brincando de coisas que não tiveram oportunidades, mas que desejaram muito em suas meninices. Assim, para a mesma autora, brinquedo, brincadeira e faz-de-conta relacionam-se diretamente, com a criança e não se confundam com o jogo.

Os jogos envolvem regras e comandos que não se constituem diretamente na própria situação lúdica, pois são antecipadamente convencionados.

Estudos de Antunes (1998) também ressaltam, que os jogos pedagógicos estimulam e provocam uma aprendizagem significativa e a construção de novos conhecimentos, principalmente a capacidade de construir / criar conexões e intervenções com os fenômenos sociais e histórico culturais que o cercam. O autor afirma que, o jogo é uma metáfora da vida. Em seu sentido etimológico expressa divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras, também simboliza balanço, oscilação, manobra.

Contudo, apesar de assim conceituadas, estas várias situações lúdicas ainda apresentam definições genéricas. Existem outras características que também devem ser destacadas que tornam os conceitos de cada situação não tão estáveis. Embora as

regras sejam a tônica ou ênfase principal dos jogos, é difícil considerar que existe algum tipo de situação lúdica sem regras. O jogo, especificamente, envolve uma relação interpessoal em que a ação do outro interfere diretamente nas ações de quem joga. Apesar das regras que envolvem os jogos, as ações são dinâmicas e se constituem no próprio decorrer da brincadeira.

A brincadeira de faz-de-conta, por sua vez, também possui regras, embora não sejam estas sua grande marca. Contudo, diferentemente do jogo, a ação lúdica deste tipo de brincadeira nem sempre se realiza em uma relação interpessoal. A criança pode brincar de casinha, sozinha. Porém, o desenrolar dessa brincadeira, só ou em uma relação, particularmente se constitui durante o próprio processo, diferentemente dos jogos, cujos procedimentos são antecipadamente convencionados. Conforme vai brincando, a criança cria suas imagens, monta os fatos, dá andamento à própria estória, e vai determinando o desenrolar das situações. Numa brincadeira de faz-de-conta entre várias crianças, as ações de uma interferem nas ações das outras. Entretanto, ao contrário dos jogos, a criança não precisa inferir ou antecipar a ação do outro para regular a própria.

Para que se possa definir se uma situação é lúdica ou não, é preciso, conforme Kishimoto (1995), observar se as crianças ou indivíduos fazem parte da situação. Muitas

vezes, vê-se um grupo de crianças brincando de forma profundamente envolvidas e outras crianças, ao lado, resmungando e desprezando as ações dos companheiros. Isto é indicativo de que esta última não penetrou no mundo imaginário e, portanto, não está participando da brincadeira. Ela olha as ações dos amigos com o toque do real e não da fantasia. Nesse sentido, a autor ainda destaca que é necessário levar em conta os aspectos culturais. Para nós, o índio pequeno brinca com arco e flecha. Já para sua tribo indígena, ele está se preparando para a arte e a caça. Portanto, para que exista brincadeira, é necessário também considerar o significado que se dá aos procedimentos lúdicos.

Rocha (2000), afirma que caberá ao educador estabelecer a brincadeira e, sendo necessário que ele conheça suas particularidades, seus elementos estruturais, as premissas necessárias para seu surgimento e desenvolvimento.

Além do fato cultural, o jogo também assume a imagem e o sentido que cada sociedade e época lhe atribuem, ou seja, um mesmo jogo poderá ter significações distintas. Kishimoto (1995) mostra, por meio da própria história, que em tempos passados, o jogo era considerado algo inútil. Já no Romantismo, ele assume o papel de algo sério, destinado a educar a criança.

Mas recentemente, as brincadeiras e jogos têm sido discutidos com maior destaque

a partir dos postulados sócio-interacionistas e construtivistas.

Os jogos e as brincadeiras

Para Piaget apud Kishimoto (1995), também a criança não se preocupa com a natureza do objeto e sim com a função que ela própria atribui a ele. O jogo simbólico, inicialmente, ocorre de forma individual, isolada, passando, em seguida para o jogo sócio-dramático, ou seja, para a representação de papéis como brincar de casinha, de professor, de médico, de mamãe e outros.

O mesmo autor entende a brincadeira como uma forma de expressão de conduta em que prevalece a atividade de assimilação e acomodação; portanto, do âmbito da inteligência. A brincadeira, para ele, é um conteúdo da inteligência e não um determinante na estrutura mental. Na conduta lúdica, a criança apenas demonstra o nível de seus estágios cognitivos.

Na realidade, não é o jogo por si só que permitirá o desenvolvimento e a aprendizagem. Em toda a sua teoria, Piaget afirma que é a ação de jogar que permitirá o desenvolvimento. Entretanto, para que possa existir não é preciso primeiro que exista compreensão. As situações-problema geradas pelo jogo obrigam a criança a buscar procedimentos e estratégias que lhe permitam atingir seu objetivo, ou seja, ganhar o jogo. À medida que avalia procedimentos e resultados, passa a tomar consciência e a

desencadear mecanismos de equilíbrio por meio de regulações ativas (BRENELLI, 1996).

Esta ligação entre brincadeira ou jogo e o desenvolvimento da inteligência, cujas estruturas, seguem um processo dentro de uma ordem invariável e sequencial de etapas, permitiu a Piaget traçar um paralelo entre esses estágios e estruturas de jogos que apresentam características de comportamento específicas. São três essas estruturas de jogos que serão abaixo relacionadas (BRENELLI, 1996; LINO DE MACEDO, 2001).

Jogos de exercício

É a forma inicial do jogo nos primeiros anos da infância, em que ocorrem as primeiras manifestações lúdicas executadas pelo próprio corpo. É a exploração do próprio corpo e dos movimentos, assim como do corpo e do movimento do outro.

A criança ao nascer, apresenta esquemas motores e ações reflexas, com as quais vai assimilando o mundo e adaptando-se a ele. Esses esquemas que se transformam, e mesmo outros adquiridos, quando começam a ser repetidos sem mais a finalidade de acomodar-se revelam o prazer da situação lúdica.

O jogo, neste período, consiste em rituais ou manipulações de objetos em função dos desejos e hábitos motores da própria criança. A criança que começa a aprender

algo tem por hábito repetir várias vezes, pelo simples prazer da repetição do ato. É assim quando assistem a um filme novo, ou quando aprender a ler “outdoors”. A repetição chega a aparecer sem sentido. Realmente, não há sentido, mas sim, prazer. A repetição por prazer, além de formar hábitos também é fonte de significação e compreensão de ações e conteúdos.

Notam-se essas situações quando a criança, brincando com cubos ou outros objetos pequenos, derruba-os do monte, só para recolocá-los repetidamente. Ou mesmo quando joga a chupeta no chão para ver a mãe pegá-la incessantemente. Esta etapa nunca desaparece por completo. Crianças mais velhas, quando já apresentam outros esquemas de brincadeiras, ainda apresentam esse comportamento. Um exemplo é quando a criança, por volta dos quatro ou cinco anos, pede para ver o mesmo filme diariamente, durante semanas ou meses. Adolescentes e adultos costumam ouvir uma melodia de sucesso de que gostam muito, inúmeras vezes.

Piaget (p.26, 2002), define dois tipos de jogos de exercícios:

“os sensório-motores em que a criança corre, pula corda, monta peças; os jogos de exercícios do pensamento simples em que se verifica o prazer de se fazer perguntas (os famosos “porquês”), combinações sem finalidade, invenções simples, pelo prazer de construir”.

Quando a criança começa a falar, o jogo de exercício passa a diminuir e começa a

surgir o segundo tipo de jogo, o simbólico. Embora os jogos de exercício sejam característicos dos dois primeiros anos, eles se matem por toda e têm como consequência, a formação de hábitos.

Jogos simbólicos

Na sequência, no período pré-operatório, surgem os jogos de estrutura simbólica. Por volta dos dois anos, a criança desenvolve a capacidade da linguagem, da imagem mental, do gesto simbólico que, na realidade, são significantes (esquemas que representam objetos, fenômenos, realidade). A partir de então, a criança passa a ter a capacidade de representação e também de transformar um objeto em outro.

No dia-a-dia, exige-se que a criança adapte-se a um mundo que não compreende. Ao brincar, ele inverte e passa a assimilar ou adaptar esse mundo real as suas necessidades. É por meio de suas experiências lúdicas que a criança tem condições de assumir papéis sociais (recriando situações cotidianas, elaborando e negociando regras), assim como condições de elaborar um sistema de representação dos sentimentos, das emoções, das construções humanas, dos instrumentos culturais.

Graças a esse procedimento, ela consegue compreender o mundo assimilando-o de acordo com suas estruturas, equilibrando-se cognitivamente e afetivamente. A criança cria mitos e fantasias para lidar com

fatos que não tem condições de uma assimilação direta, ou mesmo que a incomodam. Assim, ela se torna produtora de linguagens e criadora de convenções. Esses dois aspectos serão muito importantes no seu futuro acadêmico, pois a criança que é capaz de simbolizar, de representar o mundo, é capaz de operar mentalmente sobre a própria realidade.

Jogos de regras

A última etapa de jogos revela a ênfase em regras. Nesta fase, o jogo egocêntrico é abandonado, havendo maior interesse da criança no aspecto social. Ao jogar coletivamente, ela passa a desenvolver a condição de trabalhar o controle mútuo e a regulamentação.

A regra deve ser respeitada por todos por meio de consenso e, se houver concordância, poderá ser transformada. Portanto, neste tipo de jogo, fica evidente o caráter coletivo. Os jogos de regras não se referem apenas aos estruturados, como os de carta, xadrez, damas, etc. Existem, também, os de combinações sensório-motoras como a amarelinha, a acorrida, “pegador”, e outros.

Nos jogos de regras a ação de um jogador é determinada pelos movimentos anteriores do adversário, assim como a antecipação de futuros movimentos.

Inicialmente, as regras são interrompidas quando a criança assim o deseja porque, justamente, ela não tem a

consciência da obrigatoriedade e submissão a elas. Em um segundo momento, embora exista uma tentativa de submeter-se a leis comuns, as regras são aplicadas de acordo com a vontade da criança, sem necessidade, ainda, de uma competição por meio de regras. Neste momento, a criança também não tem uma clareza de que ela própria pode elaborá-las. Estas são externas e determinadas pelo adulto. Só no final, a criança compreende que a regra é uma convenção arbitrária e que é preciso vencer seguindo-a.

Assim, vê-se que crianças pequenas compreendem que uma regra, colocada pelo adulto, ou pelo jogo, deve ser seguida. Contudo, o prazer do jogo e da ação é maior e determina seu comportamento, muitas vezes, na direção contrária as regras. É comum crianças que se escondem de seus companheiros, entendendo que não devem ser vistas por eles, mas começam a tossir ou movimentar-se como forma de fornecer pistas para serem descobertas. Já, os jovens conseguem adiar um prazer, e este só se as regras forem seguidas. Estas é que importam.

A literatura (KISHIMOTO, 1995) ainda destaca, além dessas estruturas discutidas por Piaget (2002), outras formas de se caracterizar os jogos e brincadeiras, descritas a seguir.

Caracterização de jogos e brincadeiras

Brinquedo educativo

É um recurso com objetivo de ensinar, procurando desenvolver e educar de forma prazerosa. De extrema importância no ensino, uma vez que o brincar faz parte da atividade infantil. Por outro lado, a criança aprende de maneira intuitiva adquirindo conhecimentos, noções e habilidades por meio de processos de interação. Ao jogar, estão envolvidas sua cognição, afetividade, o corpo e as interações sociais, permitindo as ações intencionais (afetividade), construções de representações mentais (cognição), manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social).

De acordo com Macedo (1992) o jogo pode ser muito importante para psicopedagogia, podendo ser usado como uma das formas de trabalho para o psicopedagogo, quer seja no diagnóstico, onde a atividade lúdica é um rico instrumento de avaliação clínica, ao permitir ao indivíduo expressar-se livremente; quer seja no tratamento, onde pode ser utilizado como instrumento de aprendizagem.

Brincadeiras tradicionais infantis

Geralmente, são associadas a valores culturais, permitindo a incorporação de costumes populares. Elas são caracterizadas pela transmissão oral, apresentam anonimato e tradicionalidade.

Brincadeiras de faz-de-conta

Caracterizam-se pela ação simbólica, ou representação de papéis ou sócio-dramática, envolvendo situações imaginárias e expressão de sonhos, fantasias e papéis presentes no contexto social.

Brincadeiras de construção

Esse tipo de brincadeira é importante por enriquecer a experiência social e estimular a criatividade. Por meio de pinos, blocos, tijolinhos e outros objetos, a criança constrói, destrói e transforma expressando seu imaginário. Por conta da imaginação envolvida nas atividades de construção de casas, móveis ou cenários, essa brincadeira também se aproxima do faz-de-conta.

Áreas de desenvolvimento abrangidas pelos jogos e brincadeiras

A criança, nas suas relações com o mundo, parte de uma tendência natural para expressar-se corporalmente, desenvolvendo atividades que valorizam ainda mais sua psicomotricidade. A área motora é solicitada pelas brincadeiras de roda, pega-pega, jogos com bola em que a criança desenvolve a habilidade de correr, saltar, pegar, fugir, coordenando o corpo e partes dele a sua ação, procurando equilíbrio e força. A criança necessita, inúmeras vezes, de coordenação das mãos e pés, de motricidade fina, de

coordenação visual/tátil, de coordenação auditiva/motora, auditiva e visual.

Nesse controle corporal, ela vai medindo suas possibilidades físicas, buscando equilíbrio, usando sua percepção e medindo sua força, desenvolvendo aptidões, resistência e aprimorando destrezas.

Para que se implemente uma ação interventiva eficiente, é necessário que o Psicopedagogo observe justamente as dificuldades que a criança apresenta com certos movimentos, orientações e noções e procure organizar brincadeiras que ela possa ser exposta a essas experiências. É necessário que essas brincadeiras sejam graduadas para não expor ou desmotivar a criança. Além disso, o Psicopedagogo deve também preocupar-se com a orientação e o incentivo constantes.

Na área afetiva, a criança passa a envolver-se em situações de tensão, em que deve controlar-se emocionalmente. Ela precisa trabalhar com suas frustrações, ou conter-se diante de situações em que é excluída do jogo ou que deve esperar sua vez. Os jogos e brincadeiras podem ser encarados também como “exercícios de paciência” em que a criança envolve com expectativas, ansiedades, medos e emoções, desafios, nervosismos e constrangimentos. Essas situações, se bem mediadas, fortalecem a atenção, o controle emocional e o elo afetivo interpessoal.

É preciso habilidade do profissional para estimular a criança e para ponderar situações que estejam dentro do controle emocional desta e não se tornem aversivas para ela.

Todos esses aspectos afetivos são vivenciados numa interação social em que a criança é estimulada nas interações entre pares. Essas situações, por si sós, promovem entrosamentos, cooperação e integração. Esta área também permite um avanço do desenvolvimento moral. Ao analisar e observar situações de conflito, a criança passa a desenvolver um senso de justiça e compromisso com regras e grupos.

Na área da linguagem a criança precisa compreender regras por meio de proposições e defender a própria posição. Além disso, muitas brincadeiras envolvem rimas, histórias, cantigas e enredos folclóricos. Seu campo de experiências amplia-se e a linguagem desenvolver-se. As trocas verbais que ocorrem durante o jogo possibilitam também, que a reciprocidade interpessoal seja alcançada. Porém, para que ela venha a desenvolver a linguagem, se este é um de seus problemas, a criança deve vivenciar uma relação de intervenção, acolhimento, apoio e incentivo para experimentar e conquistar desafios. É, principalmente, a segurança que ela sente na relação que irá permitir que ela ouse trabalhar, de forma lúdica, com experiências que em outros contextos, são aversivas.

Na área cognitiva, as brincadeiras e jogos exigem da criança funções psicológicas, como atenção, memória, a própria linguagem, percepções, assim como habilidades que envolvem noção espacial, discriminação visual, noções de matemática como contagem, seriação, noção de tempo, e outros.

Diante dessas exigências, a criança desenvolve comportamentos cognitivos como antecipações, inferências, previsões, deduções, associações, correspondência de ideias, abstrações, descontrações (sair do próprio centro), observações, avaliações e organizações das próprias ações e dos outros.

Ao organizar suas brincadeiras, a criança passa o ordenar e classificar. Ela coloca os objetos de cozinha separados dos objetos de sala. Ela estrutura sua estória em um determinado tempo e espaço, definindo que coisas devem ocorrer antes e depois e em que local. É interessante observar que as crianças ficam um longo tempo organizando suas brincadeiras de faz-de-conta. Essas organizações, em que ocorrem ações mentais e cognitivas, dão muito prazer à criança e permitem o desenvolvimento de habilidades.

São vários os autores que destacam as ações possibilitadas pelos jogos e brincadeiras (BRENELLI, 1994 e 1996; LINO DE MACEDO, 1995 e 2001; PETTY & PASSOS, 2002) e podem inclusive servir de consulta de ideias aos Psicopedagogos para auxiliá-los nas ações psicopedagógicas.

Os jogos estruturados e coletivos solicitam que a criança considere as jogadas anteriores e as possíveis ações futuras de seus adversários. Esta atitude de se colocar na ação de seu competidor faz com ele avance no egocentrismo, segundo Piaget (2002), ou deixe de se concentrar em suas ações para considerar o espaço interindividual e social, conforme Vygotsky (2000).

Todas essas áreas são atividades de forma conjunta. Muitos movimentos são definidos espacialmente e muitas estratégias envolvem tempo. Tais movimentos são experimentados por meios do corpo e da psicomotricidade, em uma relação interindividual, em que é necessária a contenção de emoções e trocas verbais.

O confronto entre companheiros ou adversários ou mesmo a adequação de ações aos objetos disponíveis para as brincadeiras de faz-de-conta, solicita da criança atenção, criação e ação mental constantes.

Os jogos mais estruturados exigem muita atenção da criança e desenvolvem nela, a astúcia e a rapidez, uma vez que é desafiada a todo o momento e deve aprender a coordenar ataque e defesa. Contudo, para seguir e atingir um objetivo é necessário que tenha um roteiro em mente, ou uma representação mental de objetos, fatos, acontecimentos e ações.

Os jogos e brincadeira ajudam a criança:

- a seguir objetivos;

- a desenvolver disciplina interna;
- ter paciência e perseverança.

O bom profissional deve não só ter uma visão apurada sobre a importância dos jogos, como também a clareza do que cada jogo pode solicitar da criança em tempos de ação mental, noções e habilidades. São essas solicitações discutidas acima, caracterizadas pelos desafios dos jogos e situações lúdicas, que levam a criança a avançar no seu desenvolvimento atual para fazer emergir processos mentais mais elaborados.

Os jogos no processo psicopedagógico

Conforme o que já foi visto até o presente momento, os jogos e brincadeira podem possibilitar que a criança se desenvolva, já que as áreas específicas são ativadas. Mas, para que esse desenvolvimento ocorra, é necessário que exista envolvimento, participação, prazer, ludicidade, imaginação, fantasia e representações porque são estes os elementos que provocam a ação física e mental da criança.

Portanto, não se trata apenas de colocar brinquedos e brincadeiras a disposição da criança. É necessário que o Psicopedagogo ou Educador venha mediar situações com o intuito de levar a criança a ações reflexiva, ou mesmo que ele aproveite ocorrências de conflitos para que a criança suspenda sua ação, avalie as possibilidades e hipóteses e procure alternativas.

O processo educativo deve investir na ação da criança assim como na “mediação de qualidade” do Educador ou Psicopedagogo.

O jogo foi visto, durante muito tempo, como atividade infantil e pouco séria. Quando a criança entrava na escola e dava início ao ensino sistematizado, a sociedade e a escola exigiam e cobravam dela, atitudes e compromissos (PETTIY & PASSOS, 2002). Dessa forma, os conteúdos tornavam-se abstratos e distantes do mundo da criança. Embora hoje a escola comece a permitir um espaço lúdico, este ainda é reduzido. Além disso, os jogos e brincadeiras nem sempre são mediados com qualidade, ou mesmo são travestidos de uma sistematização e formalidade que acabam descaracterizando-os. Em muitas situações, usa-se o jogo pelo jogo, sem aproveitar-se todo o potencial que as situações lúdicas podem trazer.

Não se nega que a função da escola seja instrumental, instrucional e que deva comprometer-se com a sistematização de conhecimentos, mas esse espaço não precisa, necessariamente, ser apenas abstrato e formal.

Se os jogos fazem parte do mundo da criança e esta é o objetivo precípua da escola, então eles deveriam ser considerados importantes para a escola também.

Segundo Macedo (2001), os jogos e brincadeiras criam um contexto de observação e diálogo sobre processos de pensar.

Para que os jogos e brincadeiras possam ser considerados de forma apropriada

dentro do espaço escolar, é necessário que exista uma proposta educacional e pedagógica a qual possa adequar suas características ao contexto levando, em consideração o mágico, a imaginação, a criatividade e o afeto, todos estes, marcas específicas da situação lúdica.

Os jogos e brincadeiras servirão de instrumento de expressão de ideias, de sentimentos e de emoções, assim como desenvolvimento de formas de pensar. Observando as ações de seus alunos, o professor ou Psicopedagogo pode descobrir quais os recursos de pensamentos usados, quais formas ou caminhos percorridos. Ele pode, também, observar os erros e as tentativas de superação de dificuldades. Além disso, como o jogo é sempre um desafio para os competidores, passa a existir, por conta da vontade de participar e ganhar, uma maior disposição para a aceitação de regras e disciplinas (PETTY & PASSOS, 2002).

É importante salientar que os jogos são fundamentais para o desenvolvimento da criança, embora não substituam o ensino sistematizado. Esses são apenas um meio ou o início de um processo prazeroso e envolvente que deve abrir espaço na sequência, para a sistematização acadêmica. O que ocorre nesta situação, é que os processos e comportamentos são inicialmente afetados de forma significativa e, a partir de então, passam a existir condições facilitadoras para paralelos serem traçados com conteúdos mais abstratos e escolares. Conclui-se que as

habilidades desenvolvidas em situações lúdicas, abrem espaço e servem de apoio para conhecimentos ainda incipientes.

Observa-se no contexto escolar, que as situações de jogos acabam abrindo espaço também para zonas de conflito cognitivo ou afetivo que, geralmente, perturbam-se as inter-relações escolares. Os educadores têm a falsa ideia de que todo o processo de desenvolvimento e crescimento deve ocorrer de forma tranquila e pacífica.

Quando as concepções são postas a prova podem ocorrer situações de incômodo por parte da criança. Quando, também, objetivos não são alcançados, são observadas situações de frustrações. Embora estas ocorrências sejam difíceis de serem trabalhadas, são exatamente elas que abrirão para questionamentos e adequações.

O educador também deve estar preparado para lidar com as situações de competição que, normalmente, geram fervor de emoções e incomodo nas relações.

Segundo Macedo (1995), a competição não é boa e nem má. Ela caracteriza uma situação em que duas pessoas desejam a mesma coisa ou dela necessitam ao mesmo tempo. Não se deve esquecer que estes fatos também ocorrem na vida. O autor não critica a competição em si, mas a forma de se reagir diante dela. Na competição, é enaltecido o aspecto de competência ou da habilidade pessoal em resolver um problema. As regras e chances são as mesmas para

todos. Se as competências forem as mesmas, será vencedor quem tiver mais sorte, além disso, o outro sempre será um referencial para o jogador, do quanto ele deve melhorar ou que aspectos considerar em uma próxima partida.

Considerações finais

É sempre necessário salientar que as situações lúdicas de apoio ao ensino acadêmico podem ser ricas e variadas de forma a permitir inúmeras experiências, tais como, os jogos e brincadeiras coletivas que solicitem competição ou cooperação dos integrantes de um mesmo grupo. As brincadeiras coletivas como os jogos dramáticos ou apresentação de conteúdos, não envolvem competição, mas, fazem com que o grupo todo tenha o mesmo objetivo. Devem ser citados, inclusive, os inúmeros jogos individuais que também são prazerosos e levam seus jogadores a uma reflexão mais pausada e pessoal.

Nestas situações, as crianças estarão sendo preparadas para serem competitivas, haja vista que o contexto de nossa sociedade assim o é, como também cooperadoras, reflexivas, assim como desenvolvendo e fortalecendo sua autonomia. No jogo, as crianças encontram-se em situação de igualdade entre seus pares e adultos. Todos têm os mesmos direitos, o que reduz as

situações de coação. Isto fortalece suas relações, sua auto-imagem, seu autoconceito.

É de fundamental importância que o educador e psicopedagogo tenham consciência de que a função deles é maximizar as ações das crianças por meio de jogos. Nisto reside à mediação de qualidade. Ao jogar, a ação física e mental da criança deve ser orientada para que ela reflita sobre o que faz, como pensa, como age. A intervenção deve envolver perguntas e questionamentos que permitam ao jogador, traçar paralelos, formalizar conhecimentos que ainda estão na esfera da ação, passando a sistematizá-los.

Um exemplo seria o questionamento das regras, não só com a relação a sua compreensão como também quanto a outras possibilidades de regras. Pode-se inclusive, abrir espaço para a reflexão sobre as possíveis formas de organização do jogo, ou também, quando dois jogadores alcançam determinados pontos no final do jogo, perguntar sobre as diferenças de pontos, como por exemplo, quanto um jogador precisaria fazer a mais para alcançar o mesmo resultado (BRENELLI, 1994). São inúmeras as possibilidades de questionamentos e estas se tornam mais claras e evidentes dentro da própria lúdica.

No caso dos resultados alcançados não serem positivos por parte de um dos jogadores, é necessário que este tenha consciência de que ações ou formas de pensar

e jogar não lhe permitiram atingir seus objetivos.

Porém, não se deve esquecer que as emoções também são afetadas e que estas devem ser trabalhadas. Este trabalho dá-se mais ao longo do tempo e exige do educador e psicopedagogo, uma sensibilidade para perceber de que maneira cada indivíduo reage afetivamente nas suas relações. É necessário que ele perceba que os adversários devem possuir as mesmas competências e habilidades, para que o jogo ou brincadeira possa ter igualdade. Deve observar também crianças mais quietas ou introvertidas que podem, muitas vezes, sentir-se mais à vontade com outras mais falantes por lhe darem apoio e tranquilidade. Crianças que tem dificuldade em perder, devem ter oportunidade de expressar seu descontentamento a sua maneira, sem prejudicar os companheiros.

Estas situações são muito dinâmicas e cheias de ardor afetivo infantil e juvenil. Por isso, é necessário compreensão, calma e participação de seus mediadores, assim como orientação das formas de pensar e incentivo a paciência e perseverança de seus jogadores.

Por tudo isso, vê-se que o jogo é um meio que solicita ação da criança e participação efetiva e de qualidade do mediador. Contudo, embora muito já venha sendo dito sobre a importância e os benefícios das atividades significativas, lúdicas, prazerosas, e da necessidade de se interligar essas estratégias a conteúdos formais, deve-se

ressaltar que este não é um trabalho simples e fácil. Ele demanda uma nova postura, mentalidade e principalmente cultura por parte de todos.

É necessário que a escola mude seu projeto pedagógico, promova discussões, reflexão do grupo educacional como um todo, envolvendo professores, técnicos (psicólogos, psicopedagogos, pedagogos, e outros), direção, serventes, merendeiras, secretarias; enfim, todo o contexto escolar em um trabalho de parceria e questionamento constantes. Somente o trabalho em equipe poderá redimensionar uma nova postura para as várias etapas do projeto educacional como programas, objetivos, planejamento, técnicas, estratégias, nova mentalidade de avaliação do aluno e reflexão da postura e da ação dos próprios educadores.

Referências bibliográficas

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis, RJ : Vozes, 1998.

BRENELLI, Rosely Palermo. **A influência de atividades com os jogos Quilles e Cilada no desempenho operatório e na compreensão de noções aritméticas em crianças com dificuldades de aprendizagem**. Pro-Posições, 1994. p. 21-36.

_____. **Uma proposta psicopedagógica com jogo de regras**. In: SISTO, Fermino Fernandez et al. (Orgs.). Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar. Petrópolis: Vozes, 1996.

FERNÁNDEZ, ALICIA. **O saber em jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Pro-Posições, 1995. p. 46-63.

MACEDO, Lino. **Para uma psicopedagogia construtivista**. In: ALENCAR, Eunice Soriano de (Org.). Novas contribuições da psicologia aos processos de ensino e aprendizagem. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. **Os jogos e sua importância na escola**. Cadernos de pesquisa. São Paulo, 1995. p. 5-10.

MACEDO, Lino de. **Quatro cores, senha e dominó**: Oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica.. São Paulo: Casa do psicólogo, 1992.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PETTY, Ana Lúcia & PASSOS, Norimar C. **Algumas reflexões sobre jogos de regras**. In: SISTO, Fermino Fernandez et al. (Org.). Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar. Petrópolis: Vozes, 2002.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Rio de JANEIRO: Forense-Universitária, 2002.

ROCHA, M.S.P.M.L. **A constituição social do brincar**: Modos de abordagem do real e do imaginário no trabalho pedagógico. Dissertação de Mestrado, UNICAMP, 2000.

VYGOTSKY, Levy S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2000