

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Sandra Regina Piva

**O brinquedo, o brincar, a brincadeira e os jogos.
Reflexões psicopedagógicas a respeito de como estes recursos
facilitam a relação do sujeito com a aprendizagem**

São Paulo
2011

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Sandra Regina Piva

**O brinquedo, o brincar, a brincadeira e os jogos.
Reflexões psicopedagógicas a respeito de como estes recursos
facilitam a relação do sujeito com a aprendizagem.**

Monografia apresentada como exigência parcial para a obtenção de Certificado de Especialização em Psicopedagogia Curde Pós-Graduação "Lato Sensu" da PUCSP – COGEAE.

Orientadora:
Profa. Dra. Terezinha Calil Padis Campos.

São Paulo
2011

AGRADECIMENTOS

Ao meu marido, Luís Fernando e a minha mãe, Bene, pela paciência e colaboração nestes dois anos de Pós-graduação e produção desta pesquisa como trabalho final de conclusão de curso.

Aos professores pela dedicação a nós alunos, transmitindo seus conhecimentos e nos ajudando a crescer enquanto seres humanos.

Aos colegas que, nos ajustes e diferenças, também contribuíram para crescimento mútuo.

Em especial a Professora Dra. Terezinha Calil Padis Campos, que orientou a elaboração desta monografia de forma paciente e sábia e a Professora Ms. Vera Regina Vitagliano Teixeira que, com competência e objetividade realizou a leitura crítica deste trabalho.

Ninguém ignora tudo. Ninguém sabe tudo.
Todos nós sabemos alguma coisa. Todos
nós ignoramos alguma coisa, por isso
aprendemos sempre.

Paulo Freire

RESUMO

O conteúdo desta monografia baseia-se no brincar, nas brincadeiras e nos jogos, a partir da reflexão psicopedagógica a respeito de como estes recursos facilitam a relação do sujeito com a aprendizagem e conseqüentemente, na produção de conhecimento, com base teórico-bibliográfica.

Especificamente traz experiências pessoais da autora deste trabalho, junto à própria aprendizagem; definição a respeito do que é brinquedo, brincar, brincadeiras e jogos; registra o desenvolvimento destes recursos no âmbito histórico, familiar e escolar através do tempo. Além disso, teoricamente fundamenta como se dá a aprendizagem e a construção do conhecimento, tendo como referencial a epistemologia genética de Jean Piaget, e outros autores, buscando assim responder aos questionamentos iniciais e revelar a importância destes instrumentos no desenvolvimento humano como um todo, ou seja, orgânica, física, cognitiva, social e psicologicamente.

Palavras-chave: jogos – história – referencial teórico - reflexão psicopedagógica – estímulos - aprendizagem

ABSTRACT

The content of this monograph is based on the play, in play and games, from the psycho-pedagogical reflection on how these features facilitate the subject's relation to learning and consequently in the production of knowledge, theoretical-based literature.

Specifically brings personal experiences of the author of this work, along with learning itself, the definition of what a toy, play, play and games, records the development of these resources in history, family and school through time. Also, how is theoretically based learning and knowledge building, having as reference the genetic epistemology of Jean Piaget, and others, thus seeking to answer the questions early and reveal the importance of these instruments on human development as a whole, ie , organic, physical, cognitive, social and psychological

Keywords: games - history - theoretical - reflection PSYCHOPEDAGOGUE - stimuli - learning

SUMÁRIO

1. Introdução.....	01
1.1 Delineamento da pesquisa.....	03
2. Definição e história do brinquedo, do brincar, da brincadeira e dos jogos....	04
3. O papel do brinquedo, do brincar, da brincadeira e dos jogos no contexto familiar e cultural.....	13
4. Fundamentos da epistemologia genética de Piaget.....	16
5. Reflexões sobre a aprendizagem.....	21
6. O brinquedo, o brincar, a brincadeira e os jogos enquanto estímulos para a aprendizagem no âmbito escolar e na intervenção psicopedagógica.	
6.1 Âmbito escolar.....	25
6.2 Intervenção psicopedagógica.....	28
7. Considerações finais e sugestão.....	33
8. Referências bibliográficas e eletrônicas.....	36

INTRODUÇÃO

Após refletir sobre variados temas para desenvolver este projeto de pesquisa, visando a elaboração de minha monografia, no curso de Psicopedagogia, lembrei-me das facilidades e dificuldades que tive em relação ao brincar, as brincadeiras e jogos.

Esse fato me levou a pensar sobre a relação que tive com a aprendizagem, sobre o modo tradicional como me ensinaram e como aprendi. Foi uma época na qual o conteúdo era reproduzido e não se buscava significado para a aprendizagem de fato.

Não havia oportunidade para a reflexão sobre o que era ensinado e, conseqüentemente sobre o que e como se aprendia, dificultando dessa maneira aos alunos significar o conteúdo da disciplina.

Pensar sobre a relação com a aprendizagem, com meus sucessos e fracassos e traçar um paralelo com o trabalho que realizo na SAP – Sala de Apoio Pedagógico, na Rede Pública Municipal de Ensino de São Paulo, me levou a refletir e procurar respostas a respeito da importância da utilização do brincar, das brincadeiras e jogos, como instrumentos que facilitam a relação do sujeito com a aprendizagem e a produção de novos conhecimentos.

Para desenvolver o tema acima, tive como objetivos pesquisar e aprofundar teoricamente as seguintes questões:

- 1) Quais as definições existentes para: brinquedo, brincar, brincadeira e jogos?
- 2) Como o brinquedo, o brincar, a brincadeira e os jogos foram se desenvolvendo ao longo da história, considerando as famílias e a cultura que as permeiam?

- 3) Como acontece o desenvolvimento da criança e sua aprendizagem?
- 4) Quais os estímulos que o brinquedo, o brincar, a brincadeira e os jogos proporcionam para a aprendizagem e aquisição de novos conhecimentos?

A seguir, o delineamento da pesquisa em questão e definições sobre o brinquedo, o brincar, brincadeira e jogos e ainda, utilizando como referencial teórico à epistemologia genética de Jean Piaget, busco fundamentos para esclarecer os tipos de jogos existentes e, assim, caminhar rumo a pesquisa e aprofundamento teórico para tentar responder às questões aqui levantadas .

1.1 Delineamento da pesquisa

Minha pesquisa é teórico-bibliográfica, tendo como referencial os autores Jean Piaget, Alícia Fernández e Lino de Macedo, buscando a reflexão psicopedagógica, que trata do conceito da aquisição da aprendizagem significativa por meio da ação do sujeito sobre o objeto, tendo como resultado novos conhecimentos.

2. Definição e história do brinquedo, do brincar, da brincadeira e dos jogos

Para introduzir o assunto da pesquisa, faz-se necessário trazer a luz algumas definições a respeito e ainda, contextualizá-lo na história, como veremos a seguir:

Brinquedo: s.m. Objeto destinado a divertir uma criança. / Brincadeira; folguedo; divertimento. (google.com / Dicionário Aurélio)

Brincar: v.i. Divertir-se, folgar: as crianças gostam de brincar. / Zombar, escarnecer: não brinques comigo. / Proceder levemente: não se brinca com coisa tão séria. (google.com / Dicionário Aurélio)

Brincadeira: s.f. ação de brincar, divertimento. / Gracejo, zombaria. / Festinha entre amigos ou parentes. / qualquer coisa que se faz por imprudência ou leviandade e que custa mais do que se esperava. (google.com / Dicionário Aurélio)

Jogo: s.m. Ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento./ O que serve para jogar: comprar um jogo de damas. / Exercício ou divertimento sujeito a certas regras: jogo de futebol. / Passatempo em que se arrisca dinheiro: uma dívida de jogo. / Divertimento público composto de exercícios esportivos: os Jogos Olímpicos. / Maneira de jogar. / As cartas ou peças de cada jogador: ele está com um bom jogo. / Vício habitual de jogar: entregar-se ao jogo. / Cada uma das partidas ou mãos em que se divide o jogo. / Série completa de objetos emparelhados que formam um todo: um jogo de chaves. / A parte da armação de um carro onde estão as rodas: o jogo dianteiro./ Mecanismo da direção de um veículo; / Manejo de uma arma: jogo de pau. / Escárnio, motejo./ Manha, astúcia; plano desígnio: conheço o jogo dele./ Nome de vários aparelhos de física.// Jogo da bolsa,

transações em fundos públicos. //Jogos de espírito, ditos espirituosos ou brincadeiras picantes. // Jogo de fisionomia, expressão particular e significativa do rosto.// Jogo de palavras, equívoco, brincadeira baseada na semelhança das palavras; trocadilho.// Jogo do bicho, espécie de loteria, anexa a outra, na qual se joga sobre os finais, as centenas e os milhares de 0000 a 9999; // Amarrar o jogo, ser cauteloso; no futebol impedir que a partida se desenvolva normalmente, abusando o juiz do apito, por exemplo.// Esconder o jogo, ocultar de alguém suas intenções.//Jogo de empurra, ato de atribuir alguém a responsabilidade a outra pessoa que, também, a atribui a uma terceira, e assim, por diante.// Jogos Olímpicos, aqueles que, em honra de Júpiter, se realizavam na Grécia antiga, de quatro em quatro anos, como ainda hoje. (google.com / Dicionário Aurélio)

Jogar: v.t. e v.i. Executar as diversas combinações (de um jogo): jogar bola./ Arriscar ao jogo: jogou o dote da mulher./ Fig. Expor: Jogar a sua vida./ Atirar, arremessar./ Balançar: a barca jogou muito.// jogar na baixa, especular na Bolsa sobre a baixa das mercadorias ou dos títulos e valores.// Jogar na Bolsa, efetuar operações de Bolsa visando a um lucro especulativo que resulta das variações de cotação dos valores mobiliários ou das mercadorias.// Jogar a sua última cartada, arriscar tudo o que resta.// Bras. Fig. E Pop. Jogar confete, adular; chaleirar./ & 151; v.pr. Atirar-se, arremessar-se: jogou-se para frente. (google.com / Dicionário Aurélio)

Neste capítulo apresento um panorama sobre a história dos brinquedos, do brincar, das brincadeiras e jogos, bem como suas origens e desenvolvimento através do tempo; destaco a importância de se resgatar e utilizar tais instrumentos como facilitadores da aquisição do conhecimento, pois, atualmente, devido à influência da televisão, dos jogos eletrônicos e transformações sociais, muitas das brincadeiras deixaram de acontecer.

Início com a história dos brinquedos, do brincar, das brincadeiras e jogos que surgiu e foi construída de acordo com o desenvolvimento da sociedade e

serviu de ferramenta na relação do homem com o mundo e seu entorno e para expressar o entendimento que este tem do ambiente do qual faz parte e se relaciona.

Jogos tradicionais, como: ciranda cirandinha, cabra-cega, barra manteiga, queimada, jogo de pião, pedrinhas, amarelinha e outros são úteis na educação e na socialização da criança, pois, exigem relacionar-se com o outro e estabelecer vínculos sociais, adequando os membros do grupo à dinâmica exigida pelo jogo, com proposta de direitos e regras iguais para todos, para aprender a ganhar ou perder.

Segundo Cascudo (1984) e Kishimoto (1999), (apud Bernardes, pág. 543), “os jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura popular, expressam a produção espiritual de um povo em uma determinada época histórica, são transmitidos pela oralidade e sempre estão em transformação, incorporando as criações anônimas de geração para geração. As brincadeiras tradicionais possuem enquanto manifestações da cultura popular, a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver a convivência social”.

Cascudo (2001), coloca também que “grande parte das práticas lúdicas da infância brasileira, como adivinhas, parlendas, cantigas de roda, histórias de príncipes, rainhas, assombrações, bruxas e brinquedos, como a pipa, o pião, o bodoque e os jogos de pedrinhas, a amarelinha, entre outros, foram trazidas pelos portugueses e fazem parte da cultura européia”.(apud Bernardes, pág. 543).

Para esclarecer, apresento a seguir informações sobre alguns brinquedos tradicionais. Início com o bodoque, cujo nome é de origem árabe, “bondok”; arma utilizada pelas crianças nos sertões e interior do Brasil para caçar borboletas, pássaros, lagartixas e calangos. Este brinquedo foi trazido pelos portugueses que, na Europa, junto com os espanhóis, o utilizaram como instrumento bélico, até a criação da pólvora e da arma, em 1498.

“É um pequeno arco feito de madeira”airi”. Possui duas cordas esticadas e separadas por dois pedacinhos de madeira, no meio as cordas são unidas por

um trançado chamado “malha, rede ou sanga”. É nessa parte que se colocam os projéteis em geral, são pelotas de barro cozido ou pedrinhas redondas.” (Bernardes, p.543). Este brinquedo foi considerado por muito tempo como de origem indígena e pré-colombiana, mas existiu algo semelhante também em Roma, França e Península Ibérica com as mesmas características, porém com outras denominações.

O estilingue ou atiradeira ou baladeira, também considerado como arma, produzido pelas crianças, foi utilizado para matar passarinhos e entre brigas de adolescentes. Em outras regiões do Brasil teve outros nomes, bem como em Portugal, local da sua possível origem. É feito da forquilha (cabo), da borracha e da malha, na forma de “Y” e utiliza a madeira retirada de algumas espécies de árvores frutíferas. O projétil é colocado na malha, que é atirado no alvo com o impulso da borracha distendida.

O pião ou pinhão, brinquedo feito de madeira, tem um prego na ponta, por onde gira pelo impulso do cordão enrolado na outra extremidade e deve ser lançado no chão, sendo que possui diversas modalidades neste quesito, como: “jogada batata, onde o pião deve ficar girando com a cabeça para baixo, jogada de vida ou morte, o jogador lança o pião sobre um outro que está girando para parti-lo ao meio, danificando-o. O dono de um pião, cheio de pontas é visto como péssimo jogador”. (cf. Cascudo, ibidem, apud Bernardes, pág. 545).

Este brinquedo chegou ao Brasil também através dos Portugueses, mas sua origem, segundo Cascudo, foi na Antiguidade Clássica, sendo que na Grécia era conhecido como “strombos” e em Roma por “turbo”. O historiador Manson (2002, p.27) evidencia que o pião era um dos brinquedos de destreza utilizados pelas crianças da Antiguidade (apud Bernardes, pág. 545).

Na Idade Média surgem outros brinquedos, classificados de acordo com a idade, tais como: cavalo de pau, relacionado à segunda infância, entre 3 a 7 anos. O pião associado a rapazes que necessitavam mostrar sua força e agilidade.

Ariès “mostra que os brinquedos e jogos que, na atualidade, são considerados típicos de crianças como: jogo de pedrinha, amarelinha, pião, cabra-cega, entre outros, em épocas passadas eram compartilhados com o mundo dos adultos”. (1981, p. 49)

Relata também que, em 1930, de acordo com o retratado no quadro de Orlando Teruz, pintor brasileiro, a brincadeira de cabra-cega aparece com a prevalência de meninas adolescentes participando da mesma, deixando de lado homens, mulheres e meninos. Prova disso, segundo Ariès, é que a boneca era objeto de brincadeira tanto de meninos quanto de meninas, bem como suas roupas não tinham distinção.

O jogo de pedrinhas aparece nas antigas civilizações prioritariamente através das moças, mas também dos jovens gregos, como instrumento lúdico e divinatório.

De acordo com a história, percebe-se a “diferença de gênero no lúdico, pois é uma construção cultural e consolida-se na sociedade capitalista”. (Ariès, 1981, p.50).

Ariès afirma (1981, p.47):

“Com o tempo, a brincadeira se libertou de seu simbolismo religioso e perdeu seu caráter comunitário, tornando-se ao mesmo tempo profana e individual. Nesse processo, ela foi cada vez mais reservada as crianças, cujo repertório de brincadeiras surge então como o repositório de manifestações coletivas abandonadas pela sociedade dos adultos e dessacralizadas”.

O jogo de pedrinhas também servia como incentivo para crianças que obtinham bom desempenho escolar, a título de presente e não era permitido por pais e professores que fosse jogado a dinheiro. (Manson, p.27, apud Bernardes, pág. 546).

Já “a pipa ou papagaio é um brinquedo sazonal, de origem oriental e veio para a América portuguesa no século XVI. Segundo a enciclopédia chinesa

Khé-Tchi-King-Youen, a pipa foi inventada pelo general chinês Hau-sin, no ano de 206 a. C., para calcular a distância que o separava do palácio Wai-Yang, (Bernardes, pág. 546). Nesta mesma época conta-se que uma cidade sitiada utilizou a pipa para pedir ajuda. Enfim, o tempo passou e este brinquedo infantil atualmente pode ser visto nas favelas do Rio de Janeiro, no Brasil, utilizado pelas crianças e adolescentes, não só para diversão, mas também para avisar traficantes de drogas da chegada da polícia no morro.

A pipa possui outros nomes, de acordo com a região e o país, por exemplo, no Brasil, também é conhecida como arraia, pandorga, quadrado e curica. Em Portugal, por estrela, canoa, cometa, zoeira ou bacalhau.

Na época da escravidão, na “casa grande”, meninos brancos utilizavam-se dos moleques (negros) como cavalos, sendo barbantes usados como rédeas e galhos de goiabeira como chicote, para suas brincadeiras, reproduzindo assim, as relações de dominação da escravidão.

Machado de Assis, em Memórias Póstumas de Brás Cubas, (apud Bernardes, pág. 546) retrata esta relação perversa entre o menino branco e o seu moleque:

“Prudêncio, um moleque de casa, era o meu cavalo de todos os dias; punha as mãos no chão, recebia um cordel nos queixos, à queixos, à guisa de freio, eu trepava-lhe ao dorso, com uma varinha na mão, fustigava-o, dava-lhe mil voltas a um e outro lado, e ele obedecia – algumas vezes gemendo – mas obedecia sem dizer palavra, ou quando muito, um “ai, nhonho”! – ao que eu retorquia: - “Cala a boca, besta”!

Nesta mesma época também “era comum o jogo do belisco, brincadeira de roda que, no final da cantoria, dizia “que lá vai um beliscão”; então, a última criança a ser atingida levava um beliscão; esse era forte nos moleques e brandos nos sinhozinhos”. (Idem Assis, apud Bernardes, pág. 546).

As meninas nos jogos de faz-de-conta também reproduziam a vida do engenho junto às meninas negras, tratando-as como servas. Segundo Kishimoto (1999):

“O jogo simbólico auxiliava as meninas, tanto brancas como negras, a compreenderem a trama de relações de dominação da época e funcionava como mecanismo auxiliar para a incorporação dessas relações. A menina escrava, desde pequena, em seu papel de servir a senhora branca, obedecer-lhe: e a menina branca, seu posto de mando, de administradora de negras escravas”. (p.46)

Já, longe dos adultos do engenho, os meninos, brancos ou negros, tinham suas próprias regras e essa relação podia se inverter principalmente em jogos onde os moleques negros tinham maior liderança e habilidade do que os meninos brancos, causando “inveja” a estes, além do que, os moleques podiam viver soltos e andar por onde quisessem, diferentemente dos sinhozinhos. A única coisa que os moleques negros não sabiam era ler, mas também para os meninos do engenho isso não parecia tão importante. Só queriam ser livres e contavam com a ajuda do moleques para isso, passando-lhes em troca alimentos da “casa grande” que não existia nas senzalas.

Os jogos dos meninos negros no período colonial não possuem registros, dificultando especificar a influência africana no folclore infantil, exceto pela linguagem oral usada pela mãe-preta ou amas de leite que, ao longo do tempo, foi transmitida às crianças, através dos contos, das lendas, dos mitos, histórias de sua terra e canções de ninar de origem portuguesa que, modificadas, trazem no lugar do papão, o saci-pererê, a mula-sem-cabeça, as almas penadas, a cuca, o boitatá e o lobisomem, usadas para crianças choronas e malcriadas das “casas grandes” ou da senzala.

Devido a isso “a linguagem infantil também foi enternecida pela ação da ama negra, que reduplicou a sílaba tônica dando às palavras um especial encanto: cacá, pipi, bumbum, dindinho, mimi, neném, dodói e tatá” (Freire, 1984, pág. 411, apud Bernardes, p.547).

Já a influência lúdica indígena no Brasil, retrata meninos indígenas brincando com arcos, flechas e tacapes, instrumentos que compunham o arsenal guerreiro dos índios adultos. O divertimento das crianças indígenas era imitar gestos e atitudes dos pais e eram consideradas atitudes educativas, preparando-os para a vida adulta, enquanto caçador e pescador na busca da sobrevivência da família e da tribo. Às meninas cabia auxiliar a mãe nas tarefas domésticas e, por isso, não tinham tempo reservado para o brincar.

A diversão das crianças indígenas nas tribos era imitar figuras e vozes de animais. Com fios entrelaçados nos dedos das mãos, criavam imagens que representavam situações de seu cotidiano, como peixe, tamanduá-bandeira, arria, lua e etc. Esta brincadeira era restrita aos meninos, podendo ser realizada individualmente ou no máximo com duas crianças. Vale lembrar que esta brincadeira com os fios ou com barbantes, é chamada de “cama de gato. Também “o jogo da peteca, feito com palha de milho e penas de aves, era bastante praticado, inclusive pelos adultos.” (Casculo, 2001, apud Bernardes pág. 548)”.

Kishimoto (1999) retrata muito bem que não existia separação do mundo adulto e o da criança entre os índios quando diz:

“Misturados com os adultos, participando de tudo na tribo, pequenos curumins não se distinguem por comportamentos particulares como o brincar. Adultos e crianças dançam, cantam, imitam animais, cultivam suas atividades e trabalham para sua subsistência. Mesmo os comportamentos descritos como jogos infantis não pertencem ao reduto infantil. Os adultos também brincam de peteca, de jogo de fio e imitam animais. Não se pode falar em jogos típicos de crianças indígenas. Existem jogos dos indígenas e o significado de jogo é distinto de outras culturas, nas quais a criança destaca-se do mundo adulto” (apud Bernardes, pág. 548)

Enfim, as crianças brasileiras foram influenciadas pelas diversas culturas lúdicas do mundo, em especial a portuguesa, devido à colonização no Brasil.

Atualmente “jogos e brincadeiras coexistem com novas modalidades de brincar trazidos pela tela da TV, vídeo game, computador, ampliando o seu

universo lúdico e dando novas oportunidades àqueles que começam a descobrir o mundo. Assim, pode-se pensar que as novas formas do lúdico e das brincadeiras contemporâneas estão, em essência, referendadas e instrumentalizadas pelas experiências e objetos antigos que reatualizados, configuram uma nova perspectiva do brincar, mas – e infelizmente! – não poética e artesanal. Em última análise, o brincar transformou-se ao longo do tempo e os instrumentos é que modificaram para, provavelmente, atender ao dinamismo do mundo globalizado”.(Bernardes, p.548).

3. O papel do brinquedo, do brincar, da brincadeira e dos jogos no contexto familiar e cultural

Dando sequência ao capítulo anterior, comentarei sobre o papel da família no contexto lúdico e cultural, uma vez que é a base da socialização da criança bem como, o que dá sentido à criança do que é a vida em sociedade, considerando que, atualmente, a estrutura familiar aparece organizada de formas diferenciadas.

O lúdico permite a inserção da criança na cultura, entremeando com suas vivências internas e a realidade, facilitando sua ligação com o meio.

As famílias deste século, devido ao trabalho excessivo, independentemente do nível sócio-econômico, deixam escapar momentos importantes de prazer que teriam ao brincar com seus filhos.

Devido à “nova” formação das famílias, ocorrem ausências ou deficiências das funções e papéis de seus componentes que tentam compensar materialmente seus filhos, além da tendência de encaminhá-los para cursos que atendam o mercado de trabalho futuramente. Outros aspectos como, a violência nas ruas, moradias pequenas, novas tecnologias que fazem brinquedos eletrônicos e aparelhos de informática bem como, a própria televisão que imobiliza gerações e gerações interferem na ludicidade.

Por isso, sabe-se pouco do olhar que os familiares têm a respeito do interagir ludicamente com seus filhos. Brincadeiras antigas e anteriormente já citadas neste trabalho, como barra-manteiga, amarelinha, queimada, cabra-cega, pular corda entre outras, infelizmente, percebe-se, já não fazem parte do repertório infantil de hoje, levando as crianças a brincarem e divertirem-se menos com elas.

O brincar é essencial para as crianças, as insere no mundo e facilita trocas por meio da intersubjetividade, ensinando-as a ser um ser social dentro de

práticas educativas estimulantes, fornecidas pela família, no tocante ao fenômeno da brincadeira, dos jogos e dos muitos brinquedos que podem auxiliar os pais na educação da criança.

O ambiente em que a criança vive em relação ao seu desenvolvimento, nos leva a pensar nas habilidades e competências desta, relacionados aos estímulos do ambiente e ao desenvolvimento da afetividade familiar, que pode e deve contribuir como modelo para o aprender a brincar, pois a criança não nasce sabendo.

À família cabe o papel de construir esse hábito saudável e tão escasso atualmente na infância, pois, ao brincar, a criança cria, inventa, simboliza, imagina, assumindo diferentes papéis, que em si também possuem regras, tendo que, portanto ser incentivado pelos familiares, fortalecendo a formação do vínculo afetivo, melhorando as relações, estimulando a socialização, a inteligência, a criatividade, facilitando assim o surgimento de possibilidades e o reconhecimento das limitações e dificuldades.

Pelas forças genéticas e ambientais, as crianças se desenvolvem interagindo-se com pessoas, instituições, escolas, comunidade, famílias, entre outros aspectos, sendo o brinquedo, a brincadeira, o brincar e o jogo atividades que estimulam e reforçam situações familiares e comunitárias bem como competências cognitivas.

Segundo Brougère (1997):

Os brinquedos possibilitam a manipulação das imagens, das significações simbólicas, que constituem uma parte da impregnação cultural à qual a criança está submetida. O brinquedo deve ser considerado em sua especificidade. A criança na maior parte das vezes, não se contenta em contemplar ou registrar as imagens: ela as manipula na brincadeira e, ao fazê-lo, transforma-as e lhes dá novas significações. Quanto mais ativa for a apropriação, mais forte ela se torna. O valor lúdico reforça a eficácia simbólica do brinquedo.(pág. 36).

O brinquedo é um suporte cultural que salienta a relação ativa da criança com o mesmo, transformando sua representação várias vezes e

adequando-a para si. O brinquedo facilita o desenvolvimento sensório-motor dentre seus variados estágios e a construção das relações da criança com o objeto, através de esquemas que poderão ser reproduzidos com outros objetos futuramente.

O objeto entremeado pela família faz com que a relação desta criança com o brinquedo pressuponha uma relação com ele mesmo e com imagens trazidas pelos pais e pelas próprias crianças.

Piaget contribui, neste sentido, com a psicologia cognitiva, para análise do brinquedo, do brincar, da brincadeira e do jogo em relação à vida mental, salientando os estágios de desenvolvimento cognitivo e o aparecimento de diferentes tipos de jogos. Fala de três tipos de estruturas para caracterizar os jogos infantis: os jogos de exercícios, os jogos simbólicos e os jogos de regras, que seguem melhor explicitados no próximo capítulo deste trabalho.

A cultura em que vive a criança influencia o desenvolvimento das brincadeiras, do brincar e dos jogos e difere dentro das famílias, no tocante à interação social e à comunicação verbal das crianças com seus familiares.

Enfim, o lúdico estabelece conexão entre o mundo imaginário e o mundo real, sendo processo necessário para que a criança aprenda a lidar com situações presentes na família, na escola e com amigos. Brincar em família é considerado mais importante em comparação à própria ação de brincar, ou seja, a importância está em “como” a brincadeira se desenvolve e o que ela possibilita para o desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e psicológico da criança, favorecendo assim a sua interação pessoal dentro da família, do coletivo e da sua aprendizagem.

4. Fundamentos da epistemologia genética de Piaget

Após as definições sobre brinquedo, brincar, brincadeira e jogo e sua contextualização histórica, familiar e cultural, apresento na sequência fundamentos teóricos da epistemologia genética de Piaget que esclarecem os tipos de jogos existentes, bem como a apropriação dos mesmos para cada faixa etária do desenvolvimento da criança, como veremos a seguir.

A classificação genética baseada na evolução das estruturas diz respeito às fases do desenvolvimento infantil, são elas: fase sensório-motor, 0-2 anos, quando a criança brinca sozinha e não tem noção de regras, fase pré-operatória, 2-6 anos, quando a criança passa a ter noção de regras e a jogar com o outro dentro do jogo do faz-de-conta, fase das operações concretas, 7 a 12 anos, quando a criança aprende as regras dos jogos, a jogar e a conviver em grupos.

Piaget “classifica os jogos segundo sua evolução, em três grandes estruturas: jogos de exercício, simbólicos e de regras” (apud Oliveira, 2006, p.2)

O jogo de exercício é classificado por Piaget como típico no período sensório-motor, quando a criança (0-2 anos) busca a satisfação de suas necessidades e do seu prazer através de exercícios simples, que são repetidos, por exemplo: agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, entre outras ações.

Este tipo de jogo, embora inicie na fase maternal e siga até os 2 anos, se mantém toda a infância e segue até a fase adulta, através do andar de bicicleta, dirigir moto ou carro, por exemplo.

Já o jogo simbólico é classificado por ele como fazendo parte da fase pré-operatória, quando, além do prazer, a criança (2-6 anos) começa a usar a simbologia, através de imagens mentais e já dominando a linguagem falada. A criança satisfaz seus desejos, transformando o que é real, e dessa maneira assimila a realidade, ou seja, tende a reproduzir as relações existentes no meio

em que vive, expressando-se no jogo-de-faz-de-conta e realizando assim suas fantasias, sonhos, conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações.

A partir dos 7 aos 12 anos, a fase simbólica vai decrescendo e aparecem desenhos, trabalhos manuais, construções com materiais didáticos, representações teatrais e até mesmo a ênfase no uso do computador, que servirá como eficiente ferramenta no desenvolvimento da criança nesta fase. Esta transição situa-se no pós-jogo simbólico e antecede o jogo de regras.

O jogo de regras ocorre a partir dos 7 anos de idade, no período operatório concreto, ocasião em que a criança aprende a lidar com delimitações no espaço e no tempo. A regra pressupõe relações sociais, pois é uma imposição do grupo e sua falta significa ficar fora do jogo. Este tipo de jogo permanece durante a vida do indivíduo por meio dos jogos de xadrez, baralho, dos esportes e do próprio trabalho, já na fase adulta.

São leis impostas pelo grupo que, descumpridas, penalizam o “jogador”. Pressupõe o outro, como parte integrante do jogo, o que lhe dá o caráter social, no qual as obrigações devem ser cumpridas, caracterizando a mudança de fase da criança, que deixa de ser egocêntrica e passa a ter relacionamentos afetivo-sociais. Oliveira (2006) ainda coloca:

“Cada estágio do desenvolvimento descrito por Piaget tem uma seqüência que depende da evolução da criança, do nascimento até o final da vida. Uma fase se interliga com a outra de forma que o final de uma se confunde com o começo de outra. A evolução começa com a fase puramente reflexa, passando pela assimilação, pelo simbolismo até chegar à acomodação”. (pág. 02)

A partir deste ponto, o autor Lino de Macedo, no prefácio do livro em co-autoria “Aprender com jogos e situações-problema, afirma:” O desafio, agora, é o de promover a aprendizagem de conhecimentos e o desenvolvimento de

competências e habilidades de forma significativa e duradoura para todas as crianças “. (Macedo, Petty, Passos, 2000, p. 5).

E ainda cita Philippe Meirieu (1998), quando este afirma que os jogos:

“... possibilitam a produção de experiências significativas para as crianças, em termos escolares bem como em termos do desenvolvimento de competências e de habilidades.

Já a situação problema decorrente do jogo possibilita recortes de certas posições ou movimentos em um jogo, levando a reflexão e ao aperfeiçoamento de esquemas utilizados pelas crianças; leva ao aprofundamento do saber dizer, saber fazer, tomar decisões, correr riscos, antecipar, encontrar razões ou regularidades, enfim aprender de uma forma, talvez, mais significativa e autônoma”.

(apud Macedo, Petty e Passos , p.6).

Macedo define a aprendizagem através dos jogos como ato diferenciado que possibilita a criança e ao professor diferentes posições na relação com o saber escolar, pois as regras são jogos de linguagem que levam a uma vida num contexto em comum, com as mesmas convenções que garantem a convivência, considerando valores, reações, atenção, concentração, confiança, bons e maus resultados e disciplina. (Idem, 2000, p. 6). Afirma ainda que símbolos, gestos, palavras comunicam sentimentos e expressam significados, fantasias, hipóteses e informações que orientam o trabalho das crianças. (Ibidem, 2000, p. 7).

Nessa linha de pensamento, pode-se dizer que os jogos possibilitam o desenvolvimento do sujeito autor, que ora ensina e ora aprende, e que, segundo Alícia Fernandez, no livro Os idiomas do aprendente, p.53, é compreendido:

- a) como sujeito epistêmico (Piaget);
- b) como sujeito desejante (psicanálise);
- c) como sujeito aprendente- ensinante- sujeito autor (psicopedagogia).

A autora afirma: “Penso o sujeito aprendente como aquela articulação que vai armando o sujeito cognoscente e o sujeito desejante sobre o organismo herdado, construindo um corpo sempre em intersecção com outro (Conhecimento-Cultura...) e com outros (pais, professores e meios de comunicação). O conceito de sujeito aprendente constrói-se a partir de sua relação com o conceito de sujeito ensinante, já que são duas posições subjetivas, presentes em uma mesma pessoa, em um mesmo momento” (Idem, 2001, p.55)).

Já sobre o sujeito ensinante a autora afirma “... uma posição subjetiva coexistente e simultânea com outra posição subjetiva que chamamos ensinante ou “sujeito ensinante”. Para aprender, o sujeito precisa apelar simultaneamente às duas posições, aprendente e ensinante”. (Ibidem, 2001, p.59).

Acredito, portanto, ser possível aprender com o brinquedo, com o brincar, com a brincadeira e com os jogos, pois estes possibilitam a evolução das estruturas cognitivas e proporcionam a relação do ensinante e do aprendente, trazendo significado à aprendizagem a partir da interação do sujeito com o objeto, a partir do contexto escolar e social em que vive, que exige atitudes de convivência, troca, transformação e construção de novas aprendizagens, que podem ocorrer por meio da atraente linguagem dos jogos.

Para finalizar este capítulo, registro abaixo palavras de Piaget, referentes à aquisição do conhecimento. (apud Macedo et al, 2000):

“Conhecer um objeto é agir sobre ele e transformá-lo, apreendendo os mecanismos dessa transformação vinculados com as ações transformadoras”.

(p.23).

Ou seja, implica na relação do sujeito com o objeto, sendo necessária a ação para que o sujeito construa novas estruturas, dentro de um contexto significativo e concreto, que envolve o manuseio do objeto.

Esta ação ocorre no decorrer do desenvolvimento do indivíduo, levando-o a estabelecer e executar relações, não só físicas, mas, mentais, não se restringindo apenas ao objeto, mais já demonstrando a possibilidade de “pensar,

levantar hipóteses, interpretar e criar”. Já existe “intencionalidade e planejamento, pois a criança busca alcançar um objetivo, coordena informações e articula diferentes pontos de vista” (Ibidem, pág. 23 , 2000).

É importante a significação atribuída pelo sujeito às ações, para assim adquirir o conhecimento.

Sobre a aquisição do conhecimento através dos jogos, Lino de Macedo diz:

“...para conhecer é preciso agir, para jogar também é. O jogo, como qualquer ação, envolve regulação. Regular de algum modo as ações, mesmo que sem obedecer às regras, é o convite que o jogo faz”.

“...o jogo acontece de fato quando os participantes executam ações subordinadas às regras e comprometidas com o objetivo final da partida. Para nós, jogar favorece a aquisição de conhecimento, pois o sujeito aprende sobre si próprio (como age e pensa), sobre o próprio jogo (o que o caracteriza, como vencer), sobre as relações sociais relativas ao jogar (tais como competir e cooperar) e, também, sobre conteúdo escolar. (pág.23, 2000)

5. Reflexões sobre a aprendizagem

Para refletir sobre a aquisição da aprendizagem, acredito ser necessário saber seu significado e como ela acontece segundo outros teóricos, além de Piaget e, para tanto, na sequência, refiro alguns autores e suas posições a respeito.

Para Alicia Fernández a aprendizagem é um processo e uma função, que extrapola a escola e não se restringe à criança. Tem-se o sujeito que ensina e o sujeito que aprende que certamente devido a isso, chegará a ser sujeito. Estes conhecimentos apreendidos são históricos e não dizem respeito só ao orgânico, possibilitando dessa maneira sua transmissão.

O sujeito que transmite o conhecimento possui as estruturas gerais de “*elaboração cognitiva e semiótica*”, que facilitarão o contato da criança com o meio em que vive.

Isso fica claro quando Alicia Fernández (1991) também coloca:

“... aprendizagem como o processo que permite a transmissão do conhecimento de um outro que sabe (um outro do conhecimento) a um sujeito que vai chegar a ser sujeito, exatamente através da aprendizagem”. (pág.51).

Este conhecimento é transmitido por meio de um modelo ou símbolo, que permite à criança captar este “sinal” para depois transformá-lo e reproduzi-lo. Para tanto, é preciso que a criança saiba que o “*conhecimento é do outro*” e que “*não aprendemos de qualquer um, aprendemos daquele a quem outorgamos confiança e direito de ensinar*”. (Fernández, 1991, pág. 52).

A aprendizagem se dá por meio de quatro níveis de elaboração: orgânico, corporal, intelectual e semiótico ou desejante, que sofrem intervenção da família, primeiro grupo vincular, responsável pela relação entre a criança e o meio em que está inserido.

“A aprendizagem é, então, uma das funções para a qual estes níveis podem inter-relacionar-se com o exterior, por sua vez, conformar-se, a si mesmo, em um processo dialético”.(Idem, 1991, pág. 52).

Sendo assim, questões em um ou mais dos quatro níveis podem gerar o problema de aprendizagem. O corpo caracteriza-se como um dos níveis mais importantes, pois a aprendizagem passa por ele o tempo todo.

“Uma aprendizagem nova vai integrar a aprendizagem anterior.” (Fernández, 1991, pág. 59).

É, a partir deste “corpo” que formamos que aparece o prazer, pois sentimos o poder de dominá-lo.

A criança, ao apropriar-se do conhecimento, o domina, ganhando mais segurança nas suas ações ou nas suas imagens, e o faz com prazer.

“A participação do corpo no processo de apropriação do conhecimento dá-se pela ação nos dois primeiros anos e logo, também, pela representação e a configuração do conhecimento”. (Ibidem, 1991, pág. 60).

A criança, ao ser tocada, recebe amor. Assim como a aprendizagem que é transmitida pelos pais à criança, também significa um ato de amor.

Isso indica a necessidade do intercâmbio da inteligência, do desejo, e do corpo, pois desta maneira estaremos tendo a troca entre o afetivo, o cognitivo e o meio, e não só a troca orgânica.

Esse intercâmbio simbólico e, especialmente, vincular da aprendizagem, deve ser observado pelo psicopedagogo, a fim de saber o que sucede entre a inteligência e os desejos inconscientes do indivíduo.

Para Fernandez, o nível lógico é a inteligência e o simbólico são os nossos desejos e sonhos. “Para que haja aprendizagem, intervem o nível cognitivo e o desejante, além do organismo e do corpo”. (Ibidem, 1991, pág. 74).

Já para Jung (apud Silveira, 2001, pág. 50), cada indivíduo tem seu próprio estilo afetivo/ cognitivo de aprender, que compreendem:

Função Perceptiva: tem os cinco sentidos aguçados, é objetivo, funcional, tem o olhar para o concreto, o aqui e agora.

Função Intuitiva: capta a realidade através da fantasia e do imaginário, facilitando o contato com o futuro, com a transformação. Leva ao pensamento livre e não linear.

Função Sentimento: enfoca as emoções, é subjetivo e detalhista, facilita as relações vinculares e traz projeções existenciais.

Função Pensamento: enfoque lógico dos fatos, nas relações causa efeito, na classificação e seriação.

Portanto, é importante que não se tenha uma única visão com relação ao ser humano, seu desenvolvimento e suas diferentes formas de aprender.

Howard Gardner entende a aprendizagem de forma similar, partindo do conceito de inteligências múltiplas, que são: a linguística, a de raciocínio lógico-matemático, a corporal cinestésica, a musical, a espacial e as inter e intrapessoais, pois para ele não existe uma única inteligência.

Por exemplo, uma criança com dificuldades perceptivas, tende a não centrar e, portanto, não consegue detalhar e nem se organizar. Segundo Gardner, a inteligência emocional fica prejudicada e, conseqüentemente, sua inteligência espacial também, pois terá dificuldades em perceber o mundo a sua volta.

É preciso então identificar exatamente qual a habilidade da criança e, dessa forma, trabalhar sua autoestima, com atividades em que ela possa ter sucesso e adquirir segurança.

Assim, será possível intervir na questão emocional ampliando o olhar de aceitação da criança, consigo mesma e com o outro. Ela não terá mais a necessidade, por exemplo, de proteger-se do outro, seja como for, só porque este outro tem outras habilidades. Pode-se dizer então, que serão favorecidos o entendimento, o respeito mútuo e a aprendizagem.

6.O brinquedo, o brincar, a brincadeira e os jogos enquanto estímulos para a aprendizagem no âmbito escolar e na intervenção psicopedagógica

6.1 Âmbito escolar

A seguir, apresentarei as possibilidades que o brinquedo, o brincar, a brincadeira e os jogos trazem, favorecendo assim para aprendizagem do indivíduo.

Primeiramente, no âmbito escolar, no tocante às vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, pois, motiva, dá prazer, estimula a criança a espontaneamente buscar e atingir o objetivo do jogo, mobiliza esquemas mentais como o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integra as várias dimensões da personalidade como a afetiva, social, motora e cognitiva, além de desenvolver a conduta cognitiva e habilidades como coordenação, destreza, rapidez, força, concentração dentre outras.

Favorece também a tomada de atitudes necessárias ao bom convívio coletivo, como: respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, de justiça e iniciativa, tanto pessoal quanto grupal.

Como cita Lima, S.V., em seu artigo “O jogo no processo de ensino e aprendizagem”: “O jogo é uma forma de vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade. O ensino utilizando meios lúdicos cria ambiente gratificante e atraente, servindo como estímulo para o desenvolvimento da criança”.

Considerando o acima exposto, preocupa e muito o individualismo existente na sociedade atual bem como, seu reflexo sobre o brincar. Tanto isso é verdade que as CEIs, creches e EMEIs passaram a elaborar seu projeto pedagógico para a educação infantil norteado no “re-significar o brincar para a criança”, segundo as Orientações Curriculares e Expectativas de Aprendizagens e Orientações Didáticas formuladas para a Educação Infantil pela Secretaria Municipal de Educação de São Paulo, que diz:

“Brincar é uma atividade aprendida na cultura que possibilita que as crianças se constituam como sujeitos em um ambiente em contínua mudança, onde ocorre constante recriação de significados, condição para a construção por elas de uma cultura de pares, conjunto relativamente estável de rotinas, arte-fatos, valores e interesses que as crianças produzem e partilham na interação com companheiros de idade. Ao brincar com eles, as crianças produzem ações e em contextos sócio-histórico-culturais concretos que asseguram a seus integrantes, não só um conhecimento comum, mas a segurança de pertencer a um grupo e partilhar da identidade que o mesmo confere a seus membros.” (pág. 54)

O brincar, entre as crianças, é excelente material para a observação do professor, no sentido de documentar como ocorre a organização da criança no grupo, quais competências pessoais aparecem através da brincadeira ou mesmo qualquer outro detalhe, ação ou situação que chame a atenção.

O modo de brincar com o colega difere de acordo com a situação, com a idade e experiência de vida. A questão corporal, seus movimentos e expressões ao manusear um objeto ou entregá-lo para um colega, motiva a criança pequena, levando-a a imitar colegas, seus gestos e falas, o que demonstra extrema observação. Daí para frente, o modo de brincar vai se ampliando de acordo com o crescimento da criança, ou seja, do faz-de-conta caminha para os jogos de regras.

Nesta fase as crianças buscam alcançar seus objetivos, de acordo com as normas ou regras criadas entre os jogadores. Esse fator a leva a explicar as regras da brincadeira para o companheiro, fazendo-a ter melhor compreensão de seu desempenho na brincadeira.

Segundo ainda as Orientações Curriculares, “as brincadeiras tradicionais transmitidas de geração em geração são muito apreciadas pelas crianças e constituem importante herança cultural”. São elas: “esconde-esconde, cabra-cega, jogos com pião, fantoche, balanço, boneca, pula-sela, amarelinha, jogos com bola, corda, gincana, jogos de pontaria ou de precisão, jogos de adivinhação, brincadeiras de outras tradições culturais, entre outros. Seu caráter

previsível possibilita que seus enredos sejam desempenhados com razoável precisão por pessoas de diferentes idades”. (pág. 55)

A criança também consegue participar da construção de brinquedos e cenários para suas brincadeiras, através da interferência do professor, que fornece os materiais necessários, dá sugestões e ajuda sempre que necessário.

Enfim, novas situações lúdicas desafiam as crianças, que passam a explorar e encaminhar seu contato com o outro e com as brincadeiras, os brinquedos e os jogos de forma diferenciada, construindo assim seu novo saber e sua relação com o coletivo ou grupo infantil do qual faz parte e que faz parte de determinada cultura, podendo assim, com o seu desenvolvimento, “confrontar os adultos e a cultura do mundo adulto” (Orientações Curriculares, pág. 57).

As brincadeiras são enriquecidas através de experiências vividas pela criança, tais como: “a linguagem verbal e a contagem de histórias, a dimensão das linguagens artísticas e também dos saberes que a criança vai construindo enquanto pensa o mundo social e o da natureza, e a dimensão do conhecimento de medidas, proporções, quantidades”. (Idem, pág. 59)

Por fim, como também consta do mesmo documento:

O importante é o professor compor um conjunto de atividades lúdicas que promovam as culturas infantis e a construção pelas crianças de um olhar diferenciado para o mundo, De uma atitude solidária e ética na relação com companheiros e de um olhar confiante em suas possibilidades de continuar aprendendo e se desenvolvendo.(pág.59)

Acredito, portanto, ser necessário que o profissional da educação tenha sensibilidade e formação para planejar atividades lúdicas, que enfatizem a valorização da socialização, o respeito à diferença de gêneros, etnias, personalidades, saberes, enfim, fatores necessários para a convivência na escola, com a família e em sociedade.

Além disso, ajudar por meio do lúdico na elevação da autoestima do aluno, para que perceba e acredite em seu potencial, construindo assim sua aprendizagem.

6.2 Intervenção psicopedagógica

Dando sequência à importância do lúdico como facilitador da aprendizagem bem como para a autoestima, para o relacionamento e respeito ao outro e as regras, comentarei a seguir sobre a intervenção psicopedagógica através do brinquedo, do brincar, da brincadeira, dos jogos e suas possibilidades.

Para tanto, acredito ser relevante falar sobre o histórico, o campo de atuação e os instrumentos utilizados na psicopedagogia.

“A psicopedagogia é um campo de atuação relativo à aprendizagem, a sua aquisição, desenvolvimento e distorções” (Dias e Costa, pág. 1)

O psicopedagogo trabalha através de processos e estratégias que consideram o indivíduo em si, como aprendiz.

Segundo a Associação Brasileira de Psicopedagogia (1992), “o campo de atuação do psicopedagogo é nas áreas de saúde e educação, o qual estuda e intervém com o processo de aprendizagem do seu estado patológico ao salutar, compreendendo o indivíduo em relação à família, à escola e à sociedade e a sua forma de aprender”.(apud Dias e Costa, pág. 1)

Segundo Bossa (2000) esta área de atuação surgiu num período entre guerras na Europa, intervindo junto a crianças consideradas normais, mas que apresentavam problemas de aprendizagem, provenientes do sistema nervoso central.

No Brasil surgiu na década de 70, do século XX, sob forte influência organicista, como dificuldade de aprendizagem, recebendo o nome de disfunção cerebral mínima. Cursos de especialização na área surgiram, trazendo discussões a respeito da origem de tais dificuldades junto à área da educação.

Em 80 surge a concepção de que a dificuldade de aprendizagem residia no dia-a-dia das escolas, ou seja, na “dificuldade de ensinagem” dos educadores e da ideologia da escola.

Em 90 os cursos na área explodem em termos de números e a discussão sobre fracasso escolar e atuação do psicopedagogo toma corpo, dividindo-se em: atuação clínica terapêutica, em consultórios e institucional, em escolas, hospitais, empresas e ONGs.

O brinquedo, o brincar, a brincadeira, os jogos, os desenhos, o computador e diversos outros instrumentos são usados nas clínicas para favorecer a redução das dificuldades de aprendizagem, como estímulos que possibilitem à criança e ao adolescente a conviver com o outro com respeito, limites, autocontrole, utilizando e ampliando sua memória, sua atenção e sua concentração.

Tais instrumentos também podem ser usados nas instituições, num trabalho focado em pequenos grupos, selecionados de acordo com as suas dificuldades de leitura e escrita, além de tantas outras dificuldades como, de relacionamento, de expressão e convívio com o professor e colegas. Tal uso se faz a título de intervir junto à unidade escolar e seus participantes, destacando o sujeito aprendente e o sujeito ensinante na relação que acontece nesta instituição, a fim de desmistificar a culpa do não aprender, como se isso fosse somente problema do aluno.

Piaget (1978) coloca “o jogo é essencialmente assimilação”, a aprendizagem “é representada pelo movimento de assimilação (interpretação) e acomodação (estrutura mental capaz de se modificar)”.

O autor classifica os jogos como de exercícios, simbólico e de regras, cujas explicitações constam do capítulo 4 desta monografia. Também “descreve o funcionamento de estruturas que possibilitam o conhecimento e explica os processos envolvidos na passagem de um nível menor para o nível maior de conhecimento” (apud Dias e Costa, pág. 2)

A intervenção psicopedagógica com jogos permite trocas entre o indivíduo e o meio e o leva a construir seu saber, com autonomia, pois, segundo Piaget, (Idem, pág. 2), “essas estruturas constroem-se num processo temporal que vai desde as estruturas sensório-motoras até as hipotético-dedutivas. Baseiam-se naquilo que a criança sabe fazer, ou seja, é algo observável e consistente”

A partir do brinquedo, do brincar, da brincadeira e dos jogos, é possível ao indivíduo perceber seus erros, lacunas e reelaborar novas estratégias, por isso o uso desses instrumentos é fundamental para trabalhar com crianças com problemas de aprendizagem, pois, nem sempre, “as trocas com o meio são significativas para a sua superação” (Dias e Costa, pág. 2). Ou seja, para equilibrar o que está desequilibrado é preciso fazer sentido, e ao mesmo tempo, estimular a ação da criança na busca da superação das suas dificuldades cognitivas.

Situando um pouco mais, de todos os tipos de jogos já explicitados nesta pesquisa, o jogo de regras, especialmente, pode ser um instrumento psicopedagógico de grande eficácia, pois é o ápice do desenvolvimento das estruturas cognitivas do indivíduo porque possibilita demonstrar durante situações de jogo, como o sujeito utiliza seus próprios recursos cognitivos e demonstra suas emoções ou, como entende e aprende instruções e regras que possibilitam o jogar, além de levar o mesmo a enfrentar situações novas, com mais atenção e foco nas atividades propostas.

É válido dizer que também leva o indivíduo a enfrentar dificuldades, usando os próprios esforços, aumentando o nível de paciência e persistência nas tentativas e estratégias, mesmo que estas tragam alguma frustração.

O psicopedagogo pode utilizar o jogo de regras como instrumento no diagnóstico e / ou na intervenção psicopedagógica, pois pode perceber, a partir dele, se o indivíduo consegue planejar, antecipar, refletir, explorar, solucionar, utilizar a lógica para resolução de situações problema, se é independente ou não.

Para tais soluções, se admite ter ajuda – principalmente do psicopedagogo – para lidar com a ansiedade mobilizada pelo jogo, com a agressividade, com os medos, com os conflitos e defesas, com os erros que paralisam ou estimulam a seguir para novos caminhos, com o ganhar e o perder, enfim, é um meio com extrema capacidade para revelar o indivíduo, instigando-o a desenvolver-se plenamente.

O jogo de regras favorece a intervenção psicopedagógica, facilitando e estruturando o desempenho do cliente em situação de atendimento, criando situações e diálogos que tenham significado de fato para o indivíduo.

A criança ou adolescente, através do jogo, recupera a condição para aprender através da experiência e transpõe essa experiência para outros momentos de aprendizagem, deixando de ser considerado “o lento”, “o desatento”, ou mesmo “o incapaz”.

Através do jogo é possível detectar, por exemplo, se a dificuldade de aprendizagem encontra-se na alfabetização, momento de primeiro contato com o mundo e com a vida escolar e que deveria estimular a aprendizagem, para que “o aprender” seja mais prazeroso e estimulante para o desenvolvimento cognitivo do indivíduo. A expressão corporal, a lateralidade, a orientação espacial e corporal da criança e ou adolescente também são facilmente detectadas no jogar e colaboram para a identificação das dificuldades individuais.

O lúdico permite o diálogo e a superação das dificuldades, criando caminhos significativos que permitam desenvolver também o afetivo, o motor, o cognitivo, o social, o moral bem como, a aprendizagem de conceitos, construindo assim o próprio conhecimento, e a capacidade de distinguir as várias formas de “jogar” e existir autonomamente, podendo ter escolhas diante da vida.

Também a coordenação, a organização, a operação, a formulação de relações entre a parte e o todo e a antecipação são observáveis através dos jogos de regras em situação de diagnóstico ou intervenção psicopedagógica, pois a realidade pode ser incorporada e modificada pela criança ou adolescente.

Enfim, o uso do jogo de regras para o diagnóstico psicopedagógico facilita a investigação, pois traz à tona símbolos referentes às relações estabelecidas de forma individual ou no grupo e ainda permite a formulação de hipóteses para a futura intervenção.

7. Considerações finais

Agora, que chego ao desfecho desta monografia, penso ter conseguido construir um trabalho norteado por teorias nas quais acredito e que fundamentam o tema inicialmente apresentado, sobre a importância do uso do brinquedo, do brincar, da brincadeira e dos jogos, principalmente o de regras, enquanto instrumento para diagnosticar e / ou intervir psicopedagogicamente.

Este instrumento facilita ao terapeuta detectar as dificuldades de aprendizagem da criança ou adolescente, bem como leva o indivíduo a ser capaz de refletir sobre suas frustrações e dificuldades e ainda, resgatar a autonomia, a autoestima, o pensar, o articular, o evoluir e, principalmente, o aprender seja individual ou coletivamente.

A gama de possibilidades proporcionadas pelo uso do brinquedo, do brincar, da brincadeira e dos jogos é infinita, considerando a subjetividade de cada indivíduo, o que leva a crer que todos têm seu tempo e intelecto para deixar aflorar a capacidade de aprender e existir, enquanto ser pensante que faz parte de um todo social, que traz exigências e rótulos que, muitas vezes, acabam impedindo o seu desenvolvimento.

Acredito que o uso da ludicidade para diagnosticar ou intervir psicopedagogicamente, tanto na clínica como na instituição escolar, carrega em si a vantagem de ser algo atraente à criança e ao adolescente e por isso, de fácil observação e condução para bons resultados, pois é capaz de resgatar o indivíduo enquanto ser humano seja no contexto familiar, escolar e social, que exige perfeição, mas, não enxerga suas próprias imperfeições e limitações.

A seguir, deixo a sugestão do jogo “Caravana, Kalah ou Mancala”, jogo de origem africana, que utiliza um tabuleiro com seis cavidades de cada lado e

dois reservatórios, por onde as sementes dos participantes circulam a fim de que um deles consiga resgatar o maior número de sementes e vença a partida. É um jogo voltado para o raciocínio lógico e cálculo, mas que se utiliza muitas outras capacidades da criança, como veremos a seguir.

Lino de Macedo no livro “Aprender com jogos e situações-problema”, fala sobre o jogo acima citado: “Ao decidir enfrentar o desafio, ele envolve-se num contexto em que coordenar suas ações e planejá-las, antecipando a consequência de cada uma delas, são condições essenciais para vencer” (pág. 75).

Quer dizer, é preciso observar o jogo, tendo como objetivo vencer com boas jogadas, sendo que deslocar as sementes envolve conceitos como de tempo, de espaço, de antecipação, avaliação e reavaliação do espaço e jogadas.

Estas possibilidades contribuem para a criança “... melhorar a qualidade de ação do jogador. Portanto, saber lidar com essa interdependência é condição para que a criança possa antecipar futuras jogadas e organizar melhor suas estratégias” (Macedo, pág 76, 2000).

Estas ações do jogador podem ser ampliadas em contextos diferentes, e, sob a “interferência do adulto estimular a comparação da situação de jogo com outras atividades desenvolvidas pela criança” (Idem, pág 77, 2000).

Nesta relação, é possível ajudar “a criança a estabelecer relações entre jogar e aprender, aproximando as aquisições no jogo aos acontecimentos”, sejam clínicos ou institucionais, pois o adulto pode esclarecer dúvidas, promover novas conquistas e assim, ajudar na superação de erros e aquisição de bons resultados (Ibidem, pág 77, 2000).

Por isso, conhecer antecipadamente o jogo em questão, é importante para que o adulto (terapeuta) utilize-o de maneira que a criança o explore e conheça suas regras e, com isso, consiga adquirir novos conhecimentos e relacioná-los ao seu cotidiano.

A partir deste conhecimento, muitas outras ações surgirão, estimulando e facilitando o desenvolvimento físico, cognitivo e emocional da criança, elevando

sua autoestima com relação à capacidade de ser, de realizar e conviver com o outro.

Ou seja, o terapeuta pode no atendimento psicopedagógico, diagnosticar e intervir através deste jogo, abrindo um leque de possibilidades de aprendizagem, de acordo com a idade e a dificuldade da criança, observando-a nas jogadas, nas estratégias utilizadas, nos registros, na socialização e no entendimento, bem como, consegue proporcionar “reflexões e questionamentos por parte dos jogadores, visando ressaltar a conscientização dos aspectos que podem ser melhorados” (Ibidem, pág 78, 2000).

Macedo salienta a importância do jogar, para a criança e para o terapeuta, quando diz:

“...além de ser uma atividade desafiadora, jogar Caravana pode também ser uma forma de aprender sobre a importância de pensar antes de fazer e de considerar o outro como parte integrante do sistema, com o qual se disputa a vitória, mas sem o qual não há jogo. Quanto mais joga, mais evidências o jogador adquire sobre o valor de observar e coordenar simultaneamente os diferentes aspectos presentes a cada momento do jogo”
(Ibidem, pág 79, 2000).

Por fim, acredito na aprendizagem, no seu desenvolvimento e nas diferentes maneiras pelas quais o ser humano pode alcançá-la, mesmo encontrando dificuldades no seu percurso, e vejo a ludicidade, como um dos instrumentos estratégicos para o psicopedagogo diagnosticar e intervir junto às crianças, que por variados motivos, precisam de ajuda para construir a própria evolução emocional, afetiva e cognitiva, seja na clínica ou na instituição escolar.

8.Referências bibliográficas e eletrônicas

AMADO, João. O universo dos brinquedos populares. Coimbra:Quarteto, 2002.

ARIÈS, Philippe. História social da criança e da família. 2ª.ed. Rio de Janeiro:LTC, 1981.

Associação Brasileira de Psicopedagogia. Código de Ética da Associação Brasileira de Psicopedagogia. V Congresso de Psicopedagogia da Associação Brasileira em Psicopedagogia em 12 de julho de 1992.

BERNARDES, Elizabeth Lannes. Jogos e brincadeiras tradicionais: um passeio pela história. Cadernos de Educação, São Paulo, no. 06, jan / dez. 2006

www.faced.ufu.br/colubhed/anais.../47ElizabethBernardes.pdf

BOSSA, Nádía. A Psicopedagogia no Brasil: contribuições a partir da prática. 2 ed. Ver. E.atualizada. Porto Alegre. Artmed, 2000.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 1997.

CASCUDO, Luís da Câmara. Literatura oral no Brasil. 3ª.ed. São Paulo: Itatiaia, 1984.

CASCUDO, Luís da Câmara. Dicionário do folclore brasileiro. 11ª.ed. São Paulo. Global,2001.

Google.com / Dicionário Aurélio: Definições sobre brinquedo, brincar, brincadeira, jogo e jogar

DIAS, Alessandra Pereira e COSTA, Andréa Aires A perspectiva do jogo em sala de aula: uma análise psicopedagógica. Universidade Estadual do Ceará. Maio, 2009. www.abpp.com.br/artigos.htm. Acessado em 28/11/2009.

FERNANDEZ, Alícia. A inteligência aprisionada – Abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família. Porto Alegre: Artmed, 1991..

FERNÁNDEZ, Alícia. Os idiomas do aprendente. Porto alegre: Artmed, 2001.

FREIRE, Gilberto. Casa Grande & Senzala. Rio de Janeiro: José Olympio, 1984.

GARDNER, Howard. Estrutura da mente. A teoria das inteligências múltiplas. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko M. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. 6ª.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

LIMA, Sandra Vaz de. O jogo no processo de ensino e aprendizagem. São Paulo: 2008. <http://www.artigonal.com/educacao-artigos/o-jogo-no-processo-de-ensino-e-aprendizagem>. Acessado em 30/11/2009.

MACEDO, Lino de, PETTY, Ana Lúcia Sicoli e PASSOS, Norimar Christie. Aprender com jogos e situações-problema. Porto Alegre: Artmed Editora, 2000.

MANSON, Michel. História do brinquedo e dos jogos – brincar através dos tempos. Lisboa: Editorial Teorema, 2002.

MEIRIEU, Phillipe. Aprender...sim, mas como? Porto Alegre: Artmed, 1998.

OLIVEIRA, Eunice Eichelberger de. Piaget, Vygotsky e Winnicott: relação com jogo infantil e sua aplicação na área da psicopedagogia. São Paulo:2006.

<http://www.abpp.com.br/artigos/61.htm>. Acessado em 28/11/09.

ORIENTAÇÕES CURRICULARES: Expectativas de aprendizagens e orientações didáticas da Educação Infantil, Prefeitura do Município de São Paulo, Secretaria Municipal de Educação, Diretoria de Orientação Técnica, 2007.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SILVEIRA, Nise da. Jung – Vida & Obra. 18ª.Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001, 173 páginas

Dados de identificação da autora:

Sandra Regina Piva

Psicopedagogia – turma B

sanpiva@hotmail.com.br

3021.2635 res.

9572.9240 cel.