

REFLEXÕES E PROPOSIÇÕES SOBRE O BRINCAR: MÚLTIPLAS IDÉIAS, EXERCÍCIO EM REDES DE SABERES CONTEXTUAIS

João Beauclair - joaobeauclair@yahoo.com.br

Introdução:

Este artigo surgiu da provocação por fazer, da leitura de dois textos, uma análise ou síntese das idéias de autores que pensam e articulam teoricamente subsídios para que o brincar seja compreendido como processo necessário de formação de individualidades e sujeitos.

Mesmo correndo o risco de não atingir o objetivo proposto inicialmente, ousei exercer minha autoria de pensamento e buscar, aqui, tecer comentários sobre as leituras e discussões feitas, além de agregar outras informações que tenho, enquanto arte-educador e oficinairo, vivenciado em minha práxis cotidiana nos meus espaços de intervenção educativa e psicopedagógica onde tenho inserção.

Compreendendo que o brincar nos remete ao espaço de criação de sentidos e significados para nossas experiências humanas enquanto aprendentes, vale a pena pensar sobre sua importância para além dos conteúdos existentes por opção e tradição conservadora no cotidiano das escolas e instituições e insistir na plenitude da vida com alegria, emoção, prazer, vivência grupal e espaço de expressão pessoal.

Divido aqui minhas idéias sobre este tema em diferentes momentos: busca de referenciais teóricos que me aproximem das leituras feitas e expressem opiniões a respeito do brincar e conexos com outras idéias. A seguir, tento escrever de forma a me aproximar de uma possível conclusão, onde as idéias aqui inicialmente expressam um espaço de sistematização mais relevante sobre o aprender e ensinar felicidade. Em anexo, algumas fotos destas oficinas vivenciadas na minha prática pedagógica, em diferentes espaços e contextos de ação.

I - Em busca de referenciais teóricos: proposições sobre o brincar

O jogo faz parte da trajetória humana desde tempos imemoriais. Assim como a escrita, a linguagem, e outras tantas invenções, o jogo é fruto da criatividade dos seres humanos e sempre foi (é e será) utilizado para buscar perguntas e encontrar respostas sobre a própria existência humana e suas imensas possibilidades de desafios no viver. No jogo há mais que o simples brincar. Piaget levanta que temos, enquanto viventes, sempre duas questões essenciais para pensarmos; como se organizar e como se adaptar diante do vivido.

O jogo vai além da diversão, da interação humana: extrapola esse campo de sentido e vivência humana para além desta condição, pois na prática de jogos existe emoção, subjetividade, além da razão.

GONÇALVES (2003) nos revela que

“O jogo revela uma lógica da subjetividade, tão necessária para a estruturação da personalidade humana, quanto à lógica formal das estruturas cognitivas.”

Assim, podemos observar que o jogar é pleno de sentidos e significados e suas possibilidades de interpretação e compreensão é ampla e uma imensidade de conexões pode ser feita. Nos processos de convivência grupal, a prática de jogos revela porções consideráveis das personalidades daqueles que integram o grupo, ou seja, é possível, numa atividade onde a dinamicidade do lúdico esteja presente, observarmos o outro, com toda a sua carga de emoção, vida, sentimento e individualidade.

Há, neste processo, a presença da construção do conhecimento, que se estrutura a partir das nossas primeiras ações no mundo, desde nossa inicial trajetória enquanto bebês: conhecendo, a nós mesmos e aos outros, a partir das inter-relações que estabelecemos com o nosso mundo.

De acordo com a autora acima citada, os jogos possuem uma forte carga.

“psicológica, porque é revelador da personalidade do jogador (a pessoa vai se conhecendo enquanto joga). Ele tem também uma carga antropológica porque faz parte da criação cultural de um povo (resgate e identificação com a cultura).”

Assim, podemos afirmar que o jogo é elemento constituinte de nossa subjetividade pois é resultado de nossa inserção no mundo, através das nossas ações sobre um determinado contexto, sobre uma determinada fração do complexo real que vivenciamos, todos e todas em nossa humana existência. Amplificado no cerne do campo do simbólico em nossas vidas, o jogo, a atividade lúdica, é ação/reação/condução, movimento grávido de simbologias, ressonâncias do que carregamos como herança coletiva de nossa ancestralidade humana.

Nossa dimensão humana, significado e sentido de nossas interações com o mundo, com a prática de jogos, alimenta nossas possibilidades de estarmos motivados e capazes de ousarmos na perspectiva da criação de outras formas de ver/olhar/agir no “espaçotempo” de nossa existência terrenal.

No que diz respeito a nossas ações, enquanto psicopedagogos/educadores, em trabalho anterior, destaquei que cabe a nós mesmos a procura por ampliar e desenvolver nossas sabedorias experienciais, sempre nos propondo a ir além, como nossas próprias criatividade, e na busca de uma configuração de toda a dinâmica da vida, que se estabelece nos espaços de nossas inserções cotidianas (BEAUCLAIR, 2001).

A instituição que se move numa perspectiva psicopedagógica construtivista deve usar, sempre que possível, processos de ensinagem onde a dinâmica de jogos seja presença constante e fundamental. Enquanto alicerce teórico é fundamental compreender que o construtivismo é

“uma filosofia que defende a idéia de desenvolvimento humano a partir das ações que o sujeito exerce sobre o ambiente. Tais ações possibilitam processos mentais fundamentais para a estruturação da inteligência humana.”

E, assim, se os espaços pedagógicos, o “lócus” da ação docente é a sala de aula, o jogo deve fazer parte intensa deste cotidiano viver. Segunda a autora citada, a escola não foi a grande inventora da prática de jogos e é fundamental saber que é preciso utilizá-la com o respeito que ela deve merecer como criação e patrimônio de toda a humanidade (GONÇALVES, 2003).

O lúdico, como o compreendemos, está presente em todos os movimentos de tempo e espaço em nossas vidas, pois se faz marcante em diferentes etapas de nossa evolução enquanto humanos. Em cada etapa, tempo e movimento, o lúdico traz sua própria gênese, suas peculiaridades. GROOS (s/d) nos diz:

“a partir do momento em que o desenvolvimento intelectual das espécies se tornar mais útil na luta pela vida do que os mais perfeitos instintos, a seleção natural favorecerá aqueles indivíduos que brincam (...) A criança humana vem ao mundo como um ser absolutamente desamparado e não desenvolvido, que precisa crescer em todos os sentidos, assim como fisiologicamente, a fim de se tornar um indivíduo com capacidades independentes”.

Para tal desenvolvimento, continuar a estudar as idéias de Jean Piaget é fundamental. Em diferentes momentos de sua trajetória como pesquisador, estudou com observação e método a prática de jogos e, ao assim fazer, propôs uma possível classificação, estudada por nós no texto “Os jogos e sua importância na escola.”

A partir da evolução das estruturas mentais propostas por Piaget, temos os chamados jogos de exercício (para a etapa de 0 a 2 anos, conhecido como estágio sensório-motor), os jogos simbólicos (para a etapa de 2 a 7 anos), denominado de estágio pré-operatório e os chamados jogos de regras (designado para crianças a partir de 7 anos). Óbvio que esta classificação por faixa etária não é nenhuma “camisa-de-força”, pois as subjetividades de cada um se constroem de modo diferenciado, a partir de suas diferenciadas vivências experienciais.

Comentarei, ainda que brevemente, cada uma dessas classificações.

Os jogos de exercício:

De acordo com Piaget, a fundamental característica da criança neste seu primeiro estágio de vida (período sensório-motor) é obter a possibilidade de satisfação de suas necessidades. Gradativamente, ampliando os esquemas de funcionamento de seu psiquismo, cada vez mais a criança se torna consciente das suas potencialidades para obter, por meio de suas diferentes ações (condutas?), o prazer de ter suas necessidades atendidas, ou seja, todas as suas ações ficam dirigidas para atingir seu objetivo maior: o prazer.

Ainda de acordo com Gonçalves, podemos observar que é por isso que

“o ato de sugar é tão significativo! O bebê mama não apenas para sobreviver, mas porque descobre um prazer em mamar, à medida em que satisfaz sua fome. É isso que o faz chupar a chupeta, mesmo que dali não saia alimento algum. O exercício de sugar a chupeta dá-lhe enorme prazer!”

Todas as outras conquistas que presenciamos nesta fase, ainda de acordo com a autora anteriormente citada, (engatinhar, andar, falar) são carregadas de prazer contido na ação: o bebê prefere o chão ao berço; quer ficar “solto” para experimentar os primeiros passinhos, demonstra a maior alegria no balbúcio dos primeiros sons, nas tentativas de imitação da fala; passa minutos entretido com suas próprias mãos e pés, num verdadeiro jogo de descoberta corporal (GONÇALVES, 2003).

Para Jean Piaget, estas condutas trazem em seu bojo o objetivo na repetição incessante das ações, que é o da diversão e da serventia enquanto possibilidade de concretização do prazer, ou seja, da capacidade de propiciar o funcionamento e o exercício dos processos estruturais já assimilados, ou seja, já aprendidos a partir do vivenciado, que fornece a criança sentimentos fortes de poder e eficácia, talvez fundamentais para o seu desenvolvimento.

Para Piaget, o jogo de exercício é presença característica no período sensório-motor, mas está sempre presente em nossas vidas adultas, pois nunca nos abdicamos de sua prática.

É possível argumentarmos sobre isso quando em cada

“nova aprendizagem, voltamos a utilizar jogos de exercício, necessários à formação de esquemas de ação necessários ao nosso desempenho. É o que acontece quando adquirimos um carro novo, ou qualquer eletrodoméstico. Ligamos e religamos a máquina inúmeras vezes; experimentamos suas capacidades; repetimos as mesmas ações necessárias para seu funcionamento, até que estejamos seguros de que sabemos pô-la em funcionamento. Isso nos dá um enorme prazer por exercer sobre a máquina poder e controle”.

Assim, a prática de jogos de exercícios deve estar baseada na formação de esquemas de ações (automatismos, condutas, regras de repetição para determinadas habilidades e competências). A aprendizagem em si não deve ser sua meta principal, pois é preciso considerar que

“os jogos de exercício caracterizam a atividade lúdica da criança no período de desenvolvimento que Piaget (1936) chamou de sensório-motor (...) mas consideremos ao mesmo tempo em que as características dessa estrutura continuam sendo parte fundamental das outras estruturas de jogos. (Esquecer isso significa ter uma vida sem prazer, caracterizada por um fazer imposto externamente ao sujeito e, por isso, sem sentido para ele.)”

Os jogos simbólicos:

Os jogos simbólicos fazem parte da fase pré - operatória (2 aos 7 anos de idade), conforme a classificação, já citada aqui, de Jean Piaget. A diferença que se torna presente da etapa de desenvolvimento anterior, é que agora a criança objetiva a mesma sensação de prazer só que utilizando a simbologia, marcada pelo fazer de conta, pela representação, pelas possibilidades

do teatro, das histórias, dos fantoches, do brincar com objetos dando a eles uma outra significação, ou seja, uma coisa pode simbolizar outra, ser outra, ganhar nova roupagem. Isso porque ela

“é capaz deste jogo, porque já estruturou sua função simbólica, ou seja, já produz imagens mentais, já domina a linguagem falada, que lhe possibilita usar símbolos para substituir os objetos.”

Os jogos simbólicos, em sua estruturação, apresentam como elementos característicos o espaço de liberdade plena para a criação de regras (excluindo disso as que a própria criança pode criar), a plena ampliação de seus potenciais de fantasiar e imaginar outras possibilidades e, em muitos momentos, a falta de um objetivo claro, concreto, ou seja, o brincar é movido apenas pelo desejo de sentir o prazer do brincar.

Ainda é possível observarmos a falta de um pensar mais lógico e formal sobre a própria realidade, pois ocorre aí a assimilação da realidade ao “eu” quando a criança busca, no jogo, criar condições de adaptação à realidade a seus desejos.

De acordo com Gonçalves

“Quando joga jogos simbólicos a criança tem a possibilidade de vivenciar aspectos da realidade muitas vezes difíceis de elaborar: a vinda de um irmãozinho, a perda de um genitor, a mudança da escola,... Pode lidar com as situações desejantes (ser um super-homem), penosas (separação dos pais), com situações do passado, enfrentar problemas do presente e antecipar conseqüências de ações no futuro .”

Para esta autora, a criança pode se posicionar desta forma porque ela está atuando na esfera do irreal, do fictício, do simbólico e do imaginário. Assim, enquanto ensinantes, a pessoa adulta que observa e interage com a criança no jogo simbólico, deve estar atenta para ter a percepção de como pode ser sendo elaborada sua concepção de vida, mundo, humanidade.

É possível ainda perceber como a criança pode conviver com suas angústias, sonhos, desejos, preocupações com seus problemas...

Na prática psicopedagógica, o jogo simbólico é referencial teórico fundamental, pois pode ser facilitador nos movimentos tanto de diagnose como de possibilidade de intervenção.

Os jogos de regras

Para Piaget a atividade lúdica do ser socializado está presente nos jogos de regras, movimento/momento de experimentação humana, onde as modificações ocorridas na criança encontram a reversão do pensar operatório concreto. Aqui, a socialização de modos de se portar, a alegria, o pleno prazer do exercício, o lúdico presente no campo semântico do simbólico, a certeza da compreensão de categorias de tempo/espaço, as limitações impostas pelas regras caracterizam espaços de transição à vida adulta.

Com os jogos de regras existe o movimento da consciência de uma determinada “situação-problema”, a busca competitiva de encontrar uma possível saída para resolver esta situação e, quando se encontra a solução, a recompensa por ter conseguido tal façanha.

Regras aqui são as leis do jogar, o que pode e o que não pode: elas são orientadoras das ações dos que estão envolvidos na competição, elas propiciam limites de conduta, possibilidades (ou não) de diferentes ações. Regras também servem aqui como construção de prováveis recompensas ou penalidades para quem não cumprir o que foi/é estabelecido.

Assim, ao exercitar em seu convívio cotidiano os jogos de regras as crianças

“assimilam a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis morais da vida. Para ser enquadrado como um jogo de regras, é necessário, portanto:

- 1- que haja um objetivo claro a ser alcançado
- 2- que existam regras dispostas sobre este objetivo
- 3- que existam intenções opostas dos competidores
- 4- que haja a possibilidade de cada competidor levantar estratégias de ação.”

Podemos afirmar, então, que os jogos de regras possuem relevância para que determinadas normas/formas de conduta/convenções sociais/valores/ e perspectivas de viver consideradas como necessárias a uma determinada cultura sejam continuamente exercitadas na vida social.

Daí também poder concluir que o jogar é possibilidade de criação de diferentes tipos de conflitos internos, onde teremos a perene vontade de encontrar caminhos diversificados para atingir metas, objetivos. O surgimento desses conflitos faz com que nosso pensamento amplie suas potencialidades, torne-se cada vez mais capaz de saber-se reestruturante/reestruturador de nossa práxis humana, capaz de conviver com novas transformações, novos tempos. Cabe ainda destacar que neste movimento, é possível desenvolver

“estratégias de ação, a tomada de decisão, a análise dos erros, lidar com perdas e ganhos, replanejar as jogadas em função dos movimentos do adversário, tudo isso é fundamental para o desenvolvimento do raciocínio, das estruturas cognitivas dos sujeitos.”

E assim sendo, valorizar o tempo/espaço de jogar de cada um de nós, sabendo-se agente facilitador fundamental para nossa própria evolução como aprendentes.

O jogo no espaço psicopedagógico (da clínica, da escola, do fazer do educador).

O estudo, feito aqui neste texto, me remete a compreender que não podemos, enquanto educadores e psicopedagogos, abrir mão de uma maior compreensão da dinâmica dos jogos em nossas vidas e cotidianidades. Sabemos que não é possível deixar este aprofundamento de lado, pois como recursos de ampliação de nossos significados e sentidos enquanto humanos, os jogos são de valia extrema.

Através da dinâmica do jogar, brincar, sorrir, o espaço de inserção de nossa prática poder contextualizar/ construir/ampliar novos conhecimentos, de modo gratificante, vivo, onde a dimensão humana do sentir-se pleno, em prazer e gozo seja mister motivação ao querer continuar em movimento de aprender.

Na busca, “caminhadura” como nos diz o poeta, onde compartilho um jeito de pensar/fazer educação, sei ser está apenas uma possibilidade, mas que se faz, em diferentes momentos de minha prática educativa, que me mostram que é possível vivenciarmos a esperança a partir do lúdico, do brincar, do prazer em juntos aprender.

Bibliografia:

AGUIAR, José Serapião. Jogos para o Ensino de Conceitos. Campinas: Papyrus, 1997.

ALEXANDER, Gerda. Um Caminho para a Percepção Corporal. São Paulo: Martins Fontes, 1983.

ANTUNES, Celso. As Inteligências Múltiplas e seus Estímulos. Campinas: Papyrus, 1998.

BEAUCLAIR, João. Educação para a Paz: um estilo de ‘aprenderensinar’ e ‘ensinaraprender’

na perspectiva da Educação em Direitos Humanos como possível suporte psicopedagógico. Publicado no site www.fundacaoaprender.org.br e comunicação apresentada na mesa redonda “Estilos de Ensinar e Aprender”, da II Jornada Regional de Psicopedagogia, promovida pela ABPp- Associação Brasileira de Psicopedagogia e organizada pelo Núcleo Sul Mineiro de Psicopedagogia, na cidade de Poços de Caldas, em 23/06/2001.

_____, _____. A prática de ‘ensinagem’ no desenvolvimento de projetos educativos: potencialidades e condições básicas “apresentado na III Jornada Científica da UNIVERSO / II Encontro Anual de Iniciação Científica da Universidade Salgado de Oliveira. Campus São Gonçalo, RJ e publicado no Caderno de Estudos e Pesquisas da UNIVERSO, volume especial, de setembro de 2001. Este artigo também está publicado na Revista PARADOXA - Projetivas Múltiplas em Educação, UNIVERSO, vol. 8 , n.º 10/11/2001 .

_____, _____. Um pé na escola e outro no mundo: idéias de Paulo Freire para um cotidiano escolar em Direitos Humanos. Revista PARADOXA - Projetivas Múltiplas em Educação, UNIVERSO, vol. 12, 2001.

_____, _____. Iniciantes idéias: a construção do olhar do/a psicopedagogo/a. Artigo publicado no site da Associação Brasileira de Psicopedagogia e no site www.psicopedagogiaonline.com.br em fevereiro/março de 2003.

FERNANDÉZ, Alicia. A inteligência aprisionada: abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família , Editora Artes Médicas: Porto Alegre, 1990.

_____, _____. O saber em jogo: a psicopedagogia possibilitando autorias de pensamento. Editora ARTMED, Porto Alegre, 2001.

GARDNER, Howard. Inteligências Múltiplas: a teoria na prática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

_____, _____. Mentes que criam: uma anatomia da criatividade observada através das vidas de Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham e Gandhi. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

GOLDSTEIN, San. Hiperatividade: como desenvolver a capacidade de atenção da criança. Campinas, Papyrus, 1994.

GONÇALVES, Júlia Eugênia. Jogos: como e por que utilizá-los na escola. In.: www.fundacaoaprender.org.br

KREBS, Ruy Jornada (org.) Desenvolvimento humano: teorias e estudos. Rio Grande do Sul, Casa Editorial, 1995.

LEVI, Esteban. A Infância em Cena: Constituição do sujeito e desenvolvimento psicomotor, Petrópolis: Editora Vozes, 1997.

MACEDO, Lino de e col. Oficinas de jogos. Caso do Psicólogo, São Paulo, 1997.

NOGUEIRA, Nilbo Ribeiro. Uma Prática para o Desenvolvimento das Múltiplas Inteligências. São Paulo: Érica, 1998.

PIAGET, Jean. O nascimento da inteligência na criança. Rio de Janeiro, Editora Zahar, 1970.

SACRISTÁN, J. Gimeno. Compreender e Transformar o Ensino, Porto Alegre/RS: Artes Médicas, 1998.

SHINCA, Marta. Psicomotricidade, Ritmo e Expressão Corporal. São Paulo: Ed. Manole Ltda, 1991.

STALIBRASS, A. A criança autoconfiante. São Paulo, Martins Fontes, 1992.

WEIL, Pierre, O Corpo Fala: A Linguagem Silenciosa da Comunicação Não-Verbal. Petrópolis, Vozes, 1986.

Prof. João Beauclair

Psicopedagogo, Arte-educador, Mestre em Educação

E-mail: joabeauclair@yahoo.com.br

Homepage: <http://www.profjoabeauclair.net>