Aprendizagem

# Ojogo e a apremalizagem

Max G. Haetinger

jogo é, sem dúvida, a atividade mais importante na educação. Esta palavra sempre causou muita discussão quanto a sua definição e ação prática, e até hoje suscita livros e escritos, buscando-se determinar uma definição que contemple toda diversidade contida no ato de jogar.

Na educação, essas discussões sempre estiveram ligadas às atividades lúdicas, fundamentais na formação dos jovens e crianças e verdadeiras facilitadoras dos relacionamentos e das vivências dentro da sala de aula. As atividades lúdicas são aquelas que promovem a imaginação e, principalmente, as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem. O caráter de integração e interação contido nas atividades lúdicas fez com que a Educação Infantil e o Ensino Fundamental utilizassem constantemente estas atividades para integrar o conhecimento com uma ação prática dos nossos alunos.

Parece ser consenso entre todos os autores da educação que o jogo é indispensável no ato de aprender e ensinar de forma vivencial. Referindo-se às crianças, os autores são unânimes quando dizem que o jogo é a base epistemológica da educação.

Brincar, jogar, relacionar, viver, simular, imaginar, aprender.

Desde os primeiros anos de vida, os jogos e brincadeiras são nossos mediadores na relação com as coisas do mundo. Do chocalho ao videogame aprendemos a nos relacionar com o mundo através dos jogos e brincadeiras. Por este motivo o jogo tem um papel de destaque na Educação Infantil, pois ele é a base do desenvolvimento cognitivo e afetivo do ser humano. O jogo possui aspectos fundamentais para a aprendizagem racional e o emocional.

Você, que já está em sala de aula, deve ter visto isso na prática, não é colega? O jogo tem um fator mágico em sua relação com os alunos – estes estão sempre dispostos a jogar e brincar! E este fator é talvez um dos mais importantes do jogo, é o que promove a motivação, gerando maior participação e interação entre os alunos e o conhecimento, proporcionando uma aprendizagem de qualidade e adaptada a cada indivíduo, devido ao processamento pessoal dessas atividades. No jogo, as vivências acontecem de forma coletiva

## "Qual a importância do jogo e o que esperamos quando usamos os jogos no processo educacional formal, em sala de aula?"

(aquilo que conquistamos na relação com os outros colegas), e individual (por causa dos diferentes papéis vividos em cada brincadeira).

Existem muitas teorias sobre o jogo. Acreditamos que ele seja tão antigo quanto as criaturas do planeta, pois os animais já brincavam entre si, fomentando o lúdico como fator de vínculos e de afeto. O homem mais

primitivo já tinha seus jogos e brincadeiras, o que reitera o lúdico como algo essencial e

elementar para o ser humano.

Mas as pesquisas científicas sobre o jogo começaram no século XIX, a partir dos estudos evolucionistas e desenvolvimentistas, que passaram a estudar o jogo infantil. O psicólogo americano Stanleyhall defendia então a idéia de que o jogo infantil recapitulava toda história do pensamento humano. Mais adiante, o jogo foi enfatizado como um modo de preservação dos costumes infantis.

Ao acompanharmos a evolução das pesquisas sobre o jogo, o brincar e o brinquedo no universo infantil, encontramos os fascinantes pensamentos de Piaget e Vygotsky. Na releitura desses

autores encontramos muitos fatores que os aproximam, e isso desmistifica a idéia de que temos de seguir uma linha na educação – gente, quem segue linha é trem!

O educador segue a evolução social e cultural de sua comunidade e do mundo, e deve utilizar todas as ferramentas e idéias disponíveis para aprender e ensinar, para tornar sua sala de aula o lugar mais encantador do mundo. Queremos a escola do encantamento, onde todos se sintam incluídos. Nós, educadores, somos ao mesmo tempo Piaget, Skinner, Roger, Freud, Vygotsky, entre outros.

Voltando à questão do jogo, Piaget ilustra muito bem o seu caráter abrangente e imaginativo: "....Quando brinca a criança assimila o mundo a sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com

o objeto não depende da natureza do objeto,

mas da função que a criança lhe atribui". (Piaget, 1971) Sabemos que Piaget aborda e valoriza, em suas fases de desenvolvimento da inteligência na criança, os tipos de jogos mais adequados para cada uma das fases. E isto é verdadeiro: o jogo é diferente para cada idade, cultura, meio e verdades de cada comunidade.

Vygotsky, apesar de não ter se dedicado ao estudo específico do desenvolvimento infantil, tem muitas contribuições que podem ser usadas na educação das crianças. Ele afirma, por exemplo, que os fatores biológicos são predominantes sobre os sociais no início do desenvolvimento humano. E, pouco a pouco, a integração social torna-se fundamental para o desenvolvimento do pensamento.

Considerando essa teoria podemos dizer que o jogo é um elemento essencialmente socializador e, conseqüentemente, algo muito importante para o desenvolvimento humano. Para Vygotsky, a criança é introduzida no mundo adulto pelo jogo, e sua imaginação (estimulada através dos jogos) pode contribuir para expansão de suas habilidades conceituais.

O jogo é muito importante porque promove a aprendizagem, seja ela informal ou formal. O jogo, o brincar e a brincadeira acontecem dentro e fora da escola.

Quando propomos um jogo, além dos objetivos cognitivos a serem alcançados, esperamos que nossas crianças sejam capazes de:

- 1. Respeitar limites desenvolver hábitos e atitudes, respeitar o outro, melhorar o comportamento social, trabalhar a competição como parte e não como essência do jogo (saber perder e ganhar).
- 2. Socializar aprender a viver e conviver em sociedade, criando vínculos verdadeiros com os colegas, amplificando o sentido de grupo, gerando um ambiente de colaboração e cooperação, promovendo relações de confiança entre todos os aprendentes.
- 3. Criar e explorar a criatividade o jogo proporciona o desenvolvimento do pensamento criativo e divergente, gerados pela criatividade. Desse modo, nossos alunos podem inovar e descobrir formas para se relacionar com a aprendizagem.
  - 4. Interagir criar uma real interação

entre o sujeito e o objeto de aprendizagem, de forma alegre e lúdica, gerando vetores em todos os sentidos.

Aprender a pesquisar (aprender a aprender)
desenvolver nos aprendentes o gosto pela busca, pela iniciativa e tomada de decisões.

Não sei se vocês sabem mais a palavra JOGO é de origem latina, significando GRACEJO. Vejam a importância da alegria na ação de jogar!

E aqui uso as palavras de um educador e amigo, o qual considero um dos gênios vivos da educação, Celso Antunes, que afirma que devemos falar de jogos que atribuam um estímulo ao crescimento, desenvolvimento cognitivo, desafios ao viver, e não de jogos que promovam a competição entre pessoas, que levam somente à derrota ou à vitória: "Em outras palavras, todo jogo pode ser usado para muitas crianças, mas sobre a inteligência será sempre pessoal e impossível de ser generalizada". (Antunes, 1998)

Como podemos observar, o jogo ajuda no desenvolvimento infantil e é um fator decisivo na aprendizagem de forma geral. Para garantirmos uma maior interação entre o professor e o aluno, fundamento para a conquista de objetos educacionais na educação escolar, infantil e fundamental, devemos trabalhar com as atividades lúdicas e os jogos como algo importante para alcançarmos nossos objetivos de aprendizagem.

### 1. Caminhadas com Ritmos

Nas caminhadas rítmicas vamos associando dificuldades à medida que o jogo transcorre. Preferencialmente, vamos trabalhar o tempo todo com música. Faça uma seleção bem eclética, variando ritmos e intensidade, não se esquecendo da

interação com seus alunos.

O grupo deve ser distribuído pela sala. Todos devem estar parados e equilibrados. Coloque uma música suave e peça para que se concentrem na respiração.

Diga aos alunos: agora imaginem seus corpos soltos nesta música e mentalizem a suavidade dos movimentos. Gradativamente, coloquem seus corpos em movimento pela sala no ritmo da música. Evitem colidir com os colegas.

Você, educador(a), começa a criar dificuldades, trocando a música sem que os participantes parem, adaptando-os ao novo ritmo e com movimentos laterais, de costas etc.

Com uma nova troca de ritmo proponha o deslocamento em duplas, de mãos dadas. Peça que variem os movimentos, de costas, em círculos, abaixando, subindo. A partir daí, a cada troca de ritmo solicite que se reúnam em grupos. Primeiro com três integrantes, depois com quatro, cinco, seis, e assim sucessivamente, até formarem novamente o grande grupo.

Então todos giram pela sala no ritmo da música. Troque o sentido do giro, com os alunos sempre de mãos dadas. Peça para dançarem o mais próximo possível e, depois, mais afastados, sem que soltem as mãos. Reúna o grupo novamente e comece a afastá-lo bem devagar até chegar a um grande círculo aberto. Peça que soltem as mãos.

Promova nova troca de música, preferencialmente algo bem popular. Todos devem estar dançando. Proponha, então, que cada um vá até o centro do círculo para mostrar o seu passo. A turma pode marcar o ritmo com as mãos ou cantar, sempre com muita alegria. Não valorize ninguém em especial e estimule que todos façam seu "solo".

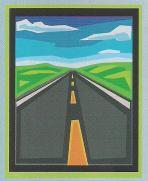
### 2. Dança Criativa

Peça para os alunos dividirem-se pela sala de aula ou de preferência, em um espaço livre ou no pátio, para que possam explorar melhor as possibilidades. Proponha um tema bem genérico, sugerindo que eles pensem nos elementos que compõem este tema.

O circo é um bom exemplo. Os seus personagens, bichos, palhaços etc. Coloque uma música e peça para eles dançarem pela sala como se fossem tais personagens.

Outro exemplo: Coloque uma música com ruídos da natureza sugerindo então que eles imaginem a selva, as árvores, os animais. De repente começa a chover e eles agora são pingos de chuva, devendo mentalizar como são os pingos. Troque a música e o grupo dançará como se fosse pingos d'água.

Num primeiro momento coloque uma música bem conhecida das crianças, permitindo que elas



dancem livremente. Em seguida, proponha que elas inventem movimentos diferentes para a música. Alerte que cada um deve pensar no colega como companheiro de dança.

Descubra mais exemplos observando como as crianças dançam suas músicas no recreio. Tente sempre aproximar as músicas do universo infantil.

Resumo: A partir de uma música, todos dançam soltos (exemplo: o mundo do circo / os esportes / bailarinos malucos).

3. Riscando no Paint e descobrindo imagens (ou outro software

## No computador

Depois, explicamos aos alunos como se utilizam as ferramentas de pintura, mas sem detalhar muito os procedimentos. Eles devem descobri-las ao seu modo, riscando aleatoriamente no papel virtual. Em seguida, o professor mostra como limpar a tela e solicita que a atividade seja repetida por algumas vezes, sem que se salve o desenho produzido. Isso serve para estimular a experimentação do uso do aplicativo.

Passada essa etapa, os alunos selecionarão uma das ferramentas de desenho. Logo o professor coloca uma música relaxante e pede que todos fechem seus olhos e risquem no papel virtual, deixando a música conduzir os movimentos do mouse e alternando a respiração de profunda a relaxada.

Acabado o tempo para a criação, os alunos abrem os olhos e observam atentamente os traços feitos, buscando descobrir formas concretas, figuras da natureza ou mesmo ícones do computador. Contando com a ajuda de ferramentas adicionais, eles vão colorir e destacar as figuras encontradas.

Agora o professor demonstra as diferentes possibilidades para alterar o tamanho da imagem e salvá-la. É todos salvam seus desenhos na memória do computador ou em discos

adicionais. Por fim, os alunos reúnem-se em grupos de 5 a 8 colegas. Usando um pedaço de papel pardo de 1,5m aproximadamente, giz, ou giz de cera, ou carvão, ou tinta



têmpera, cada grupo criará um painel com os desenhos feitos e tentará contextualizá-los em algum ambiente conhecido.

4. Vamos terminar esta história

Esta técnica já é conhecida por muitos, feita a partir de textos ou mesmo nos programas de auditório da televisão. Porém vamos usá-la de maneira mais criativa.

Separe o trecho de um desenho animado, de um filme ou vídeo (de preferência coisas do universo dos seus alunos e que não ultrapasse 5 minutos). Você projetará apenas o início. Num determinado ponto você pára a fita e pede para os alunos se reunirem em grupos de 5 ou 6 colegas. Reunidos, os grupos irão completar a história

com uma dramatização do que eles

imaginam que seja o final.

É importante que você selecione uma história que em pouco tempo defina os personagens.

Após combinarem o fim da história, os grupos apresentarão para os colegas. Se você tiver tempo, pode projetar o fim da história para eles, traçando comparações. Isto, no entanto, não é tão importante. O fundamental é a visão deles da história. @



Max G. Haetinger

Mestre em educação. Especialista em criatividade, tecnologias aplicadas na educação, psicopedagogo e autor de vários livros. www.institutocriar.com

Comente este artigo no nosso fórum: www.revistacriar.com.br