

O Jogo e os Processos de Aprendizagem e Desenvolvimento:

Aspectos Cognitivos e Afetivos

Autora: Thaís Cristina Rodrigues Tezani

Profissionais da área educacional, comprometidos com a qualidade da sua prática pedagógica, reconhecem a importância do jogo como um veículo para o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos.

O jogo não é simplesmente um "passatempo" para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive.

Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogar é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu.

O jogo cria uma situação de regras que proporcionam uma zona de desenvolvimento proximal no aluno. Assim **"comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende a separar objeto e significado."** (OLIVEIRA, 1999, p.67)

Vários tipos de jogos existem, entre eles jogos motores (correr, saltar), jogos intelectuais (damas, xadrez, etc.), jogos competitivos e jogos de cooperação. O jogo dramático se diferencia dos outros jogos porque envolve representação dramática, envolve personagens e sentimentos. Jogar significa alegria, divertimento, entusiasmo, confiança, aprendizagens e desenvolvimentos.

A ação, durante o movimento do jogo, provoca espontaneidade. Isto causa estimulação suficiente para que o aluno transcenda a si mesmo. Ele é libertado para penetrar no ambiente, explorar, aventurar e enfrentar sem medo todos os perigos.

Dessa experiência integrada, surge o aluno ativo e participativo dentro de um ambiente total, e aparece o apoio e a confiança que permite a ele desenvolver qualquer habilidade necessária para a comunicação dentro do jogo.

Os jogos proporcionam a criança adquirir o domínio da comunicação com os outros. **Algumas**

idéias de Vygotsky: aspectos cognitivos do jogo

Existe no uso dos jogos dois aspectos primordiais, um referente a afetividade expresso durante a ação e outro referente aos aspectos cognitivos, no qual o jogo proporciona avanços nos processos de aprendizagem e desenvolvimento.

Assim, iremos enfatizar no momento o aspecto cognitivo do jogo, embasado no referencial teórico de Vygotsky.

O desenvolvimento da espécie humana está baseado no aprendizado que, para Vygotsky, sempre envolve interferência, direta ou indireta, de outros indivíduos e a reconstrução pessoal da experiência e dos significados.

Vygotsky dedicou-se a estudar o que chamamos de funções psicológicas superiores ou processos mentais superiores, isto é, aquelas funções mentais mais complexas, típicas do ser humano, que envolvem o controle consciente do comportamento, como percepção, atenção e memória, que não estão presentes no ser humano desde o seu nascimento (as outras funções psíquicas elementares são aquelas que representam os mecanismos mentais mais simples como as ações reflexas, as reações automáticas ou os processos de associação simples).

Conforme aponta Rego (2000, p.39):

Vygotsky se dedicou ao estudo das chamadas funções psicológicas superiores, que consistem no modo de funcionamento psicológico tipicamente humano, tais como a capacidade de planejamento, memória voluntária, imaginação, etc. Estes processos mentais são considerados sofisticados e 'superiores', porque referem-se a mecanismos intencionais, ações conscientes controladas, processos voluntários que dão ao indivíduo a possibilidade de independência em relação às características do momento e espaço presente.

Muitos de seus conceitos são importantes para o entendimento da aprendizagem humana e conseqüentemente, muito contribuíram para a educação, enriquecendo as práticas pedagógicas.

Um dos conceitos de Vygotsky é o conceito de mediação. Ele substitui a idéia do simples estímulo-resposta, como proposta de aprendizagem, pela idéia de um ato mais complexo, o ato mediado.

A mediação seria um processo de intervenção de um elemento intermediário numa relação, ou seja, a relação deixa de ser direta e passa a ser mediada por esse elemento. A mediação se caracteriza como a relação de homem com o mundo e com outros homens, "é de fundamental importância justamente porque é através deste processo que as funções psicológicas superiores, especificamente humanas, se desenvolvem." Para Vygotsky há dois elementos básicos responsáveis por essa mediação: "o instrumento, que tem a função de regular as ações sobre os objetos e o signo, que regula as ações sobre o psiquismo das pessoas." (REGO, 2000, p.50)

O entendimento desse elemento mediador na relação organismo-meio vem provar que a relação mais importante do homem com o mundo não é a relação direta e sim a relação mediada. E são as funções psicológicas superiores que organizam essa relação entre o homem e o mundo real, através dos mediadores chamados instrumentos e signos.

A concepção de Vygotsky sobre os instrumentos como mediadores entre o homem e o mundo real tem base no materialismo de Marx e Engels. Ele acredita que com o surgimento do trabalho e a formação da sociedade humana com base no trabalho, o processo básico que vai marcá-lo como espécie diferenciada é o trabalho com finalidade de transformação da natureza. Através dele desenvolve-se atividades coletivas e, portanto relações sociais e seu produto têm grande importância na atividade humana.

Assim, Meira (1998, p.64) afirma que:

Ao evidenciar que o indivíduo interioriza determinadas formas de funcionamento que estão dadas pela cultura, mas que ao apropriar-se delas transforma-as em instrumentos de pensamento e ação, Vygotsky estabeleceu as bases para uma nova compreensão da relação entre o sujeito psicológico e o contexto histórico, que resgata o sentido subjetivo e pessoal do homem, mas situando-o na trama complexa das relações sociais.

Os signos seriam para Vygotsky os mesmos instrumentos, porém numa dimensão psicológica, já que são internos ao indivíduo, diferentemente dos instrumentos que são externos.

Para a concepção de Vygotsky, uma memória mediada por signos é mais poderosa do que a não mediada, daí a importância dada por ele a esse elemento, o signo, como mediadores do conhecimento psicológico.

Vygotsky e seus colaboradores (Luria e Leontiev) estudaram a formação dos sistemas simbólicos e os processos de internalização desses sistemas, considerando as transformações sofridas pelo indivíduo ao longo do seu desenvolvimento, a partir dos processos de mediação.

Segundo Vygotsky, as aprendizagens se dão em forma de processos que incluem aquele que aprende, aquele que ensina e mais, a relação entre essas pessoas. O processo desencadeado num determinado meio cultural (aprendizagem) vai despertar os processos de desenvolvimento internos no indivíduo. Assim, o desenvolvimento não ocorre na falta de situações que propiciem um aprendizado.

Essa conclusão levou Vygotsky a pensar o conceito de zona de desenvolvimento proximal. A criança em cada momento de seu desenvolvimento tem um nível de desenvolvimento real e um nível de desenvolvimento potencial. O primeiro representa a capacidade que a criança tem de realizar tarefas de forma independente. O nível de desenvolvimento potencial seria sua capacidade de desempenhar tarefas com ajuda de adultos ou de amigos mais capazes. À distância entre esses dois níveis é a zona de desenvolvimento proximal. Interferindo nessa zona, um educador estará contribuindo para movimentar os processos de desenvolvimento das funções mentais complexas da criança. É nessa zona que a interferência é mais transformadora.

Conforme ressalta Rego (2000, p.59) essas características humanas proporcionam a concepção do desenvolvimento como processo. "O desenvolvimento está intimamente relacionado ao contexto sócio-cultural em que a pessoa se insere e se processa de forma dinâmica (e dialética) através de rupturas e desequilíbrios provocados de contínuas reorganizações por parte do indivíduo."

Esse conceito sob a ótica da educação escolar é importante, pois sendo o aprendizado que impulsiona o desenvolvimento, a escola tem um papel fundamental na construção do ser psicológico adulto de nossas sociedades mais organizadas e coerentes.

Vygotsky denomina essa capacidade de realizar tarefas de forma independente de nível de desenvolvimento real. Para ele, o nível de desenvolvimento real da criança caracteriza o desenvolvimento de forma retrospectiva, ou seja, refere-se a etapas já alcançadas, já conquistadas pela criança. As funções psicológicas que fazem parte do nível de desenvolvimento real da criança em determinado momento de sua vida são aquelas já bem estabelecidas naquele momento. São resultado de processos de desenvolvimento já completados, já consolidado.

O desenvolvimento individual se dá num ambiente social determinado e a relação com o outro, nas diversas esferas e níveis de atividade humana, é essencial para o processo de construção do ser psicológico individual.

Há tarefas que uma criança não é capaz de realizar sozinha, mas que se torna capaz de realizar se alguém lhe der instruções, fizer uma demonstração, fornecer pistas, ou der assistência durante o processo.

A zona de desenvolvimento proximal refere-se, assim, ao caminho que o indivíduo vai percorrer para desenvolver funções que estão em processos de amadurecimento e que se tornarão funções consolidadas, estabelecidas ao seu nível de desenvolvimento real. A zona de desenvolvimento proximal é um domínio psicológico em constante transformação: aquilo que uma criança é capaz de fazer com a ajuda de alguém hoje, ela conseguirá fazer sozinha amanhã. Rego (2000, p.73) afirma:

À distância entre aquilo que ela é capaz de fazer de forma autônoma (nível de desenvolvimento real) e aquilo que ela realiza em colaboração com os outros elementos de seu grupo social (nível de desenvolvimento potencial) caracteriza aquilo que Vygotsky chamou de „zona de desenvolvimento potencial ou proximal'. Neste sentido, o desenvolvimento da criança é visto de forma prospectiva, pois a zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentes em estado embrionário.

A concepção de Vygotsky sobre as relações entre desenvolvimento e aprendizado, e particularmente sobre a zona de desenvolvimento proximal, estabelece forte ligação entre o processo de desenvolvimento e a relação do indivíduo com seu ambiente sócio-cultural e com sua situação de organismo que não se desenvolve plenamente sem o suporte de outros indivíduos de sua espécie. É na zona de desenvolvimento proximal que a interferência de outros indivíduos é mais transformadora.

O processo de ensino e aprendizagem na escola deve ser construído, então, tomando como ponto de partida o nível de desenvolvimento real da criança, num dado momento e com sua relação a um determinado conteúdo a ser desenvolvido, e como ponto de chegada os objetivos estabelecidos pela escola, supostamente adequados à faixa etária e ao nível de conhecimentos e habilidades de cada grupo de crianças. O percurso a ser seguido nesse processo estará demarcado pelas possibilidades das crianças, isto é, pelo seu nível de desenvolvimento potencial.

O uso dos jogos proporciona segundo Rego (2000, p.79), uns ambientes desafiadores, capazes de "estimular o intelecto" proporcionando a conquista de estágios mais elevados de raciocínio. "Isto quer dizer que o pensamento conceitual é uma conquista que depende não somente do esforço individual mas principalmente do contexto em que o indivíduo se insere, que define, aliás, seu „ponto de chegada'."

Vygotsky trabalha constantemente com a idéia de reconstrução, de reelaboração, por parte de indivíduo, dos significados que lhe são transmitidos pelo grupo cultural.

Com relação à atividade escolar, é interessante destacar que a interação entre os alunos também provoca intervenções no desenvolvimento das crianças. Os grupos de crianças são sempre heterogêneos quanto ao conhecimento já adquirido nas diversas áreas e uma criança mais avançada num determinado assunto pode contribuir para o desenvolvimento das outras. Assim como o adulto, uma criança também pode funcionar como mediadora entre uma outra criança e às ações e significados estabelecidos como relevantes no interior da cultura.

Essa posição explícita de Vygotsky sobre a importância da intervenção do professor e das próprias crianças no desenvolvimento de cada indivíduo envolvido na situação escolar, sugere uma recolocação da questão de quais são as modalidades de interação que podem ser consideradas legítimas promotoras de aprendizado na escola.

Comparada com a situação escolar, a situação do jogo parece pouco estruturada e sem uma função explícita na promoção de processos de desenvolvimento, mas sabemos que o jogo é essencial como recurso pedagógico, pois no brincar a criança articula teoria e prática, formula hipóteses e as experiências, tornando a aprendizagem atrativa e interessante.

Oliveira (1999, p.61) afirma que:

A implicação dessa concepção de Vygotsky para o ensino escolar é imediata. Se o aprendizado impulsiona o desenvolvimento, então a escola tem um papel essencial na construção do ser psicológico adulto dos indivíduos que vivem em sociedades escolarizadas. Mas o desempenho desse papel só se dará adequadamente quando, conhecendo o nível de desenvolvimento dos alunos, a escola dirigir o ensino não para as etapas de desenvolvimento ainda não incorporados pelos alunos, funcionando realmente como um motor de novas conquistas psicológicas. Para a criança que frequenta a escola, o aprendizado escolar é elemento central no seu desenvolvimento.

Tanto pela criação de situações imaginárias, como pela definição de regras específicas, o jogo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. No jogo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende a separar objeto e significado.

Existe a trajetória do pensamento desvinculado da linguagem e a trajetória da linguagem independente do pensamento.

O surgimento de pensamento verbal e da linguagem como sistema de signos é um momento crucial no desenvolvimento da espécie humana, momento em que o biológico transforma-se no sócio-histórico.

Antes do pensamento e a linguagem se associarem, existe também na criança pequena, uma fase pré-verbal no desenvolvimento do pensamento e uma fase pré-intelectual no desenvolvimento da linguagem. Antes de dominar a linguagem, a criança demonstra capacidade de resolver problemas práticos, de utilizar instrumentos e meios indiretos para conseguir determinados objetivos.

Quando os processos de desenvolvimento, de pensamento e da linguagem se unem, surge então, o pensamento verbal e a linguagem racional, o ser humano passa a ter possibilidade de um modo de funcionamento psicológico mais sofisticado, mediado pelos sistemas simbólicos da linguagem.

Entende-se assim que a relação do homem com o mundo não é uma relação direta, pois é mediada por meios, que constituem nas 'ferramentas auxiliares' da atividade humana. A capacidade de criar essas 'ferramentas' é exclusiva da espécie humana. O pressuposto da mediação é fundamental na perspectiva sócio-histórica justamente porque é através dos instrumentos e signos que os processos de funcionamento psicológico são fornecidos pela cultura. É por isso que Vygotsky confere à linguagem um papel de destaque no processo de pensamentos. (REGO, 2000, p. 42).

No significado da palavra é que o pensamento e a fala se unem em pensamento verbal.

Não podemos deixar de mencionar nesse processo a interação entre pensamento e linguagem, na qual vários aspectos são significativos para a espécie: a comunicação entre as pessoas, o contato social, a expressão dos seus pensamentos e vontades, dentre outros.

Rego (2000, p.63) Vygotsky estabelece que a relação entre pensamento e linguagem "passa por várias mudanças ao longo da vida do indivíduo." Mesmo tendo diferentes origens e de desenvolverem de modo independente, "numa certa altura, graças à inserção da criança num grupo cultural, o pensamento e a linguagem se encontram e é origem ao modo de funcionamento psicológico mais sofisticado, tipicamente humano."

De modo similar ao que acontece na história de uma língua, a transformação dos significados também ocorre no processo de aquisição da linguagem pela criança.

Esse processo de transformação de significados ocorre de forma muito clara nas fases iniciais da aquisição da linguagem, quando tanto o vocabulário, quanto seu conhecimento sobre o mundo concreto em que vive crescem muito rapidamente a partir de sua experiência pessoal.

Não é apenas por falar com as outras pessoas que o indivíduo dá um salto qualitativo para o pensamento verbal. Ele também desenvolve, gradualmente, o chamado "discurso interior", que é uma forma interna de linguagem, dirigida ao próprio sujeito e não a um interlocutor externo. É um discurso sem vocalização, voltado para o pensamento, com a função de auxiliar a criança nas suas operações psicológicas.

Assim, a criança passa a ser capaz de utilizar a linguagem como instrumento de pensamento, com a função de adaptação pessoal. Isto é, a internalização do discurso é um processo gradual, que se completará em fases mais avançadas da aquisição da linguagem.

Essas possibilidades de operação mental não constituem uma relação direta com o mundo real fisicamente presente, a relação é medida pelos signos internalizados que representam os elementos do mundo, libertando a criança da necessidade de interação concreta com os objetos de seu pensamento.

É a partir de sua experiência com o mundo objetivo e do contato com as formas culturalmente determinadas de organização do real, e com os signos fornecidos pela cultura, que as crianças vão construindo seu sistema de signos, o qual consistirá numa espécie de "código" para decifração do mundo.

A interação face a face entre indivíduos particulares desempenha papel fundamental na construção do ser humano, é através da relação interpessoal concreta com outros do grupo é que o ser vai chegar a interiorizar as formas culturalmente estabelecidas de funcionamento psicológico. Portanto, a interação social, seja diretamente com outros membros da cultura, seja através dos diversos elementos do ambiente culturalmente estruturado, fornece a matéria-prima para o desenvolvimento psicológico do indivíduo.

"O desenvolvimento está intimamente relacionado ao contexto sócio-cultural em que a pessoa se insere e se processa de forma dinâmica (e dialética) através de rupturas e desequilíbrios provocadores de contínuas reorganizações por parte do indivíduo." (REGO, 2000, p.58)

A cultura não está pronta, nem acabada, ela está em constante movimento de recriação e reinterpretação de informações, conceitos e significados.

A criança aprende em relação a objetos, situações ou conceitos concretos e precisos, mas o aluno não aprende sozinho.

Ao seguir as idéias de Oliveira (1999, p.64) temos que:

Com relação a atividade escolar, é interessante destacar que a interação entre os alunos também provoca intervenções no desenvolvimento das crianças. Os grupos de crianças são sempre heterogêneos quanto ao conhecimento já adquirido nas diversas áreas e uma criança mais avançada num determinado assunto pode contribuir para o desenvolvimento das outras. Assim como o adulto, uma criança também pode funcionar como mediadora entre uma outra criança e às ações e significados estabelecidos como relevantes no interior da cultura.

Quando uma criança exprime suas dificuldades para compreender, interpretar ou manejar algum conhecimento novo, já não é apenas o professor que deve ser ativo e encontrar a forma de motivar os alunos em relação ao problema, mas sim todos os integrantes do grupo devem colaborar para que isso ocorra, através de jogos e atividades lúdicas.

Se o método é ativo, ou seja ao aprender algo a criança participa de uma atividade concreta, essa mesma atividade pode tornar evidente sua dificuldade, assim a compreensão dos passos pode colaborar para a realização de uma nova atividade articulando aprendizagem e desenvolvimento.

À medida que a criança vai construindo os significados, pode usar as palavras para nomeá-los.

Esforços para que a criança realize uma aprendizagem ativa, que resultem em estruturas de pensamento e conseqüentemente, em instrumentos de assimilação do conhecimento. As palavras terão em tal processo de aprendizagem, a função de fixar esse conhecimento que será construído gradualmente pela criança à medida que experimentar suas hipóteses.

Embora a linguagem não seja um fator determinante do pensamento, se for utilizada ao lado da maturação biológica e da experiência com objetos, constituirá um importante elemento para a construção mental do real.

A representação permite a criança evocar o significado (objetos, pessoas, acontecimentos, etc.) por intermédio de significantes (imagens, palavras, etc.).

A inteligência conceptual, característica das crianças nas séries iniciais do Ensino Fundamental, possibilita o uso de signos ou palavras para referi-se a significados como conceitos de classe, série, número de objetos.

O amadurecimento do ser humano depende da intervenção do ambiente, mas isso acontecerá apenas em ambientes onde há momentos de significativos desenvolvimentos.

Não existe indivíduo desvinculado de seu meio cultural.

As aprendizagens não acontecem de forma espontânea, mas dependem da interferência do professor ou de algum colega, que sirva como mediador entre o conteúdo e a aprendizagem.

Espaço potencial, espaço lúdico, relaxado, apresentando informações onde o educando esteja pronto para recriá-las, apropriar de conteúdos relevantes de forma criativa, singular, segundo suas concepções e necessidades.

Nesta direção Oliveira (1999, p.78) completa:

Na concepção que Vygotsky tem do ser humano, portanto, a inserção do indivíduo num determinado ambiente cultural é parte essencial de sua própria constituição enquanto pessoa. É impossível pensar o ser humano privado do contato com um grupo cultural, que lhe fornecerá os instrumentos e signos que possibilitarão o desenvolvimento das atividades humanas. O aprendizado, nesta concepção, é o processo fundamental para a construção do ser humano. O desenvolvimento da espécie está, pois, baseado no aprendizado que, para Vygotsky, sempre envolve a interferência, direta ou indireta, de outros indivíduos e a reconstrução pessoal da experiência e dos significados.

Neste momento analisamos o aspecto cognitivo do uso dos jogos em sala de aula e sua importância para os processos de aprendizagem e desenvolvimento. Percebemos assim, que o jogo atua na zona de desenvolvimento proximal realizando um intercâmbio entre a zona de desenvolvimento real, a qual abrange as aprendizagens já consolidadas, à zona de desenvolvimento potencial, que representa as aprendizagens que ainda vão se consolidar.

Nesta perspectiva, o jogo é fundamental para que os processos de desenvolvimento se efetivem, resultando em saltos nos processos de aprendizagem e desenvolvimento, pois um está relacionado e articulado ao outro.

No próximo momento, analisaremos o aspecto afetivo da utilização dos jogos enfatizando sua importância para a aprendizagem e o desejo em buscar cada vez mais conhecimentos.

O aspecto afetivo do jogo

A libertação da inteligência aprisionada, somente poderá dar-se através do encontro com o perdido prazer de aprender. (FERNANDEZ, 1990. p.18)

Ao relatarmos sobre aprendizagem, desenvolvimento, processos de interação, educação escolar não podemos deixar de mencionar sobre a vontade de aprender, o desejo em buscar e realizar a construção do conhecimento o acreditamos que pode ser resgatado através dos jogos em sua dimensão afetiva.

Sucesso e fracasso escolar estão diretamente relacionados com essa vontade de aprender. A educação escolar deve objetivar manter seus alunos em situação de constantes aprendizagens, mas muitas vezes a correria do dia-a-dia acaba por abafar esse processo e torna o prazer pelo aprender cada vez mais complicado, deixando espaço para o fracasso na aprendizagem.

Ao desenvolver em sala de aula um trabalho com jogos está não só desenvolvendo os aspectos cognitivos das crianças, mas passando também a enfatizar os aspectos afetivos que são resgatados durante um momento lúdico (jogos e brincadeiras).

Conforme Rego (2000, p.80):

É interessante observar que, para Vygotsky, o ensino sistemático não é o único fator responsável por alargar horizontes na zona de desenvolvimento proximal. Ele considera o brinquedo uma importante fonte de promoção de desenvolvimento. Afirma que, apesar do brinquedo não ser o aspecto predominante da infância, ele exerce uma enorme influência no desenvolvimento infantil.

Para trabalhar com os jogos em todas as suas dimensões, tanto cognitivas quanto afetivas, temos que traçar e definir os objetivos que se quer alcançar, para não ficar um momento solto e sem significado dentro da sala de aula.

Estamos então, interligando a educação escolar com a apropriação de conhecimentos, o que resultaria em processos de aprendizagem e desenvolvimento. Assim ao trabalharmos com os aspectos afetivos que norteiam o processo de aprendizagem poderemos buscar através de atividades significativas o sucesso escolar.

De acordo com Weiss (2000, p.23) os "aspectos emocionais estariam ligados ao desenvolvimento afetivo e sua relação com a construção do conhecimento e a expressão deste através da produção escolar. Remete aos aspectos inconscientes envolvidos no ato de aprender."

Ao ensinar com carinho e respeito às individualidades e potencialidades estaremos mais próximo de prevenir os fracassos escolares. É ampliar a saúde educacional, é dar sentido ao que é realmente significativa para quem quer aprender. Aos educadores envolvidos com o processo de aprendizagem cabe resgatar em nas crianças o gosto pelo aprender, à vontade pela busca de conhecimento. Consideramos que através de jogos isso se processaria mais facilmente.

Observar a criança como um sujeito pensante, orgânico, corporal, intelectual e simbólico é ponto de partida para uma nova concepção de aprendizagem, aquela que realmente buscará o sucesso.

Investigar, pesquisar, propor e mediar situações de jogos em sala de aula ocasionaria momentos de afetividade entre a criança e o aprender, tornando a aprendizagem formal mais significativa e prazerosa.

"Descobrir o que a criança sabe e gosta de fazer produziria uma relação na qual ela era capaz. É possível intensificar a problematização por pior que sejam as dificuldades econômicas, intelectuais ou afetivas por que passam algumas crianças." (MACHADO, 1996, p. 09)

A construção de um espaço de jogo, de interação e de criatividade proporcionaria o aprender com seu objetivo máximo, com sentido e significado, no qual o gostar e o querer estariam sempre presentes.

Ao seguir as idéias de Ronca e Terzi (1995, p. 96):

O jogo, a brincadeira e a diversão fazem parte de uma outra importante dimensão da aula, a ser desenvolvida pelos Educadores, a qual denominamos amplamente de 'movimento lúdico'. O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidade, ou cria condições mentais para sair de enrascadas. Vai, então assimilando e gostando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades que passam a ser fundamental, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como, também, ao longo da construção de seu organismo cognitivo.

Quando os problemas de aprendizagem ou fracassos escolares ocorrem devido a anulação das capacidades e o bloqueio das possibilidades de aprendizagem a construção de situações mais significantes de ensino podem auxiliar na busca pelo sucesso escolar.

Analisar este aspecto nos permite compreender que as dificuldades não se encontram apenas nas crianças, mas na estrutura educacional em que se está inserido, temos que compreender essas dificuldades como a articulação entre o estrutural e o dinâmico. Então, Fernández (1990. p.30) afirma que "a origem do problema de aprendizagem não se encontra na estrutura individual."

Um aspecto da educação escolar que proporcionaria o sucesso escolar é o resgate do jogo, proporcionando um ambiente de amor, nas relações entre criança, conhecimento, meio, aprendizagem e educadores.

Trabalhar com a dimensão lúdica é muito mais do que brincar com as crianças é proporcionar espaços onde seus desejos e sentimentos, ou seja, sua afetividade, esteja presente. O que proporcionaria para a aprendizagem um significado ainda maior.

Para Ronca e Terzi (1995, p.96) o movimento lúdico proporciona compreender os limites e as possibilidades da assimilação de novos conhecimentos pela criança. Esta situação "desenvolve a função simbólica e a linguagem, e trabalha com os limites existentes entre o imaginário e o concreto e vai conhecendo e interpretando os fenômenos a sua volta."

Ao negar-se a aprender ou rejeitar a aprendizagem, a criança se negará a participar do seu processo de desenvolvimento, o que dificultará cada vez mais as assimilações no processo educativo.

O jogo seria então a articulação entre o desejo, a afetividade, e inteligência e os processos de apropriação do conhecimento e avançar das zonas de desenvolvimento.

Momentos de aprendizagem significativa que proporcionem processos de desenvolvimento ressaltariam o valor do sucesso escolar como algo verdadeiro e realmente importante para a criança. A relação entre educadores e alunos

deve ser verdadeira e de trocas de experiências e opiniões, favorecendo um clima harmónico para a socialização do conhecimento.

Conforme aponta Fernández (1990. p.51):

Encaramos a aprendizagem como um processo e uma função, que vai além da aprendizagem escolar e que não se circunscreve exclusivamente à criança. Fazendo uma simplificação, uma abstração do processo de aprendizagem, encontramos-nos ante uma cena em que há dois lugares: um onde está o sujeito que aprende o outro onde colocamos o personagem que ensina. Um pólo onde está o portador de conhecimento e outro que é o lugar onde alguém vai tornar-se um sujeito. Quer dizer que não é sujeito antes da aprendizagem, mas que vai chegar a ser sujeito porque aprende.

Quem ensina e que aprende possuem as mesmas características, como: organismo, inteligência, desejo e corpo, ambos se relacionando entre si e com a aprendizagem que se dá na interação dos corpos com a aprendizagem. A interação e os processos de construção dos conhecimentos adquiridos são fundamentais para alcançarmos o significado da educação escolar para as crianças, levando ao prazer pelo aprender quando se deparam ao domínio do estudado. E, o uso dos jogos pode auxiliar todo esse processo, tanto no aspecto cognitivo quanto no aspecto afetivo.

Somente ao relacionar-se com o saber, interar-se com o conhecimento é que pode se compreender o significado da aprendizagem. A sala de aula deve ser um espaço de confiança, de liberdade (sem libertinagem, mas com limites), de conteúdos interdisciplinares, de inclusão dos diferentes, de aceitação do novo e de afetividade. É nesse espaço de interação que a aprendizagem irá ocorrer.

O sucesso escolar está na realização de um trabalho com prazer.

Os problemas de aprendizagem aqui compreendidos são considerados de ordem reativa, ou seja, aqueles que afetam o sujeito na anulação do aprender, gerando um choque entre o aprender e a instituição educativa, bloqueando o aprender, nesses casos as atividades lúdicas auxiliam a busca pela vontade de aprender, o despertar do afeto pelo aprender.

Jogar em sala de aula proporciona momentos ricos em interação e aprendizagem, auxiliando educadores e educandos no processo de ensino e aprendizagem. O conhecimento é a apropriação do objeto de conhecimento, através das constantes interações entre criança, meio e objeto de conhecimento.

Portanto, é no jogo que se cria, antecipa e inquieta, assim, transforma-se, levanta-se hipóteses e traça estratégias para a busca de soluções.

No jogar o desejável passa a ser algo obtido através da sua imaginação na qual o abstrato se concretiza e resulta no processo de construção do conhecimento.

As situações de jogos atuam no imaginário e estabelecem regras, o que proporciona desenvolvimentos na medida que impulsionam conceitos e processos em desenvolvimento.

Analisamos então, os jogos como estratégia de ensino, na qual ao agir a criança projeta seus sentimentos, vontades e desejos, buscando assim a afetividade na aprendizagem.

Acreditamos que os jogos podem também resgatar o desejo pela busca de conhecimento e tornar a aprendizagem prazerosa, na qual a criança passe a gostar cada vez mais de aprender.

Referências

FERNÁNDEZ, A. A inteligência aprisionada: abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família. 2.ed. Porto Alegre: Artmed, 1990.

MACHADO, A. M. Avaliação e fracasso: a produção coletiva da queixa escolar. In: AQUINO, J. G. Erro e fracasso na escola: alternativas teóricas e práticas. São Paulo: Summus Editorial, 1996.

MEIRA, M. E. M. Desenvolvimento e aprendizagem: reflexões sobre as relações e implicações para a prática pedagógica. Revista Ciência e Educação, volume 5, n.2. Bauru: UNESP, 1998.

OLIVEIRA, M. K. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico. 4.ed. São Paulo: Scipione, 1999.

REGO, T. C. Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação. 10.ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

RONCA, P. A. C.; TERZI, C. A. A aula operatória e a construção do conhecimento. 9.ed. São Paulo: Edesplan, 1995.

WEISS, M. L. Psicopedagogia clínica: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar. 7.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

Thaís Cristina Rodrigues Tezani - Mestre em Educação (UFSCar), Pedagoga e Psicopedagoga (USC), Professora da Faculdade Fênix e do Ensino Fundamental da rede municipal de Bauru

www.damasciencias.com.br