

No fascínio do jogo, a alegria de aprender



Simão de Miranda

Subsecretaria de Educação Pública,
Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal

Os professores das séries iniciais do ensino fundamental seguem, em geral, a tradição de incluir situações de jogo no planejamento de suas aulas. Por que essa prática é adotada? Quais as vantagens pedagógicas proporcionadas pelo uso de jogos infantis nessas séries iniciais? Discutir essa questão, mostrando a importância do uso de jogos como apoio ao processo educativo, é o propósito deste trabalho. Para isso, é preciso destacar cinco fenômenos diretamente ligados à aprendizagem que podem ser afetados de maneira benéfica pela adoção de atividades lúdicas na sala de aula. Tais fenômenos são a cognição, a socialização, a afecção, a motivação e a criatividade.

Cognição

A inserção de jogos na prática pedagógica do ensino fundamental geralmente objetiva desenvolver nos alunos a resolução de problemas, o pensamento lógico e a capacidade de abstração. Esses três aspectos estão envolvidos na cognição, ou seja, o processo pelo qual as pessoas adquirem conhecimentos e raciocínio. No entanto, outros processos cognitivos podem ser favorecidos pelos jogos, cabendo aos professores levá-los em conta e explorá-los em seu trabalho, por serem também importantes para a aprendizagem. São eles a percepção, o exercício da linguagem e a formação de conceitos.

O uso de jogos pode ter ainda outras vantagens pedagógicas. Para o biólogo e psicólogo suíço Jean Piaget (1896-1980), o jogo infantil – até a maturidade inte-

lectual, alcançada por volta dos 15 anos – proporciona o exercício do intelecto, por lidar com a observação, a atenção, a memória, a imaginação, o vocabulário e outras dimensões da natureza humana.

Por meio do jogo, que evidentemente mobiliza a cognição, a criança desenvolve a inteligência e a personalidade, fundamentais para a construção do conhecimento. A atenção do professor ao aspecto

intelectual é indispensável na prática pedagógica, mas não suficiente. Prazer e alegria não podem ser menosprezados. Isso significa que o desenvolvimento intelectual deve estar sempre aliado ao desenvolvimento afetivo. E não há época melhor para iniciar esse processo que a infância.

Não há dúvida de que a razão principal para o uso do lúdico nas aulas reside na sua função cognitiva. Cabe aos professores incorporar essa função ao próprio conceito que têm do jogo, passando a entendê-lo como um dispositivo que

facilita a percepção dos conteúdos pela criança. O jogo, portanto, torna-se um aliado na transmissão aos alunos dos conteúdos previstos para as séries iniciais, de certa forma 'suavizando' o trabalho predominantemente intelectual que a aprendizagem envolve.

É preciso destacar que o ensino e a aprendizagem são processos intermediados pela linguagem. Ela é o veículo do conhecimento. Assim, jogos que envolvem a comunicação dos participantes podem se tornar um recurso extraordinário para o enriquecimento da linguagem infantil.

**Por meio do jogo,
que mobiliza a cognição,
a criança desenvolve
a inteligência e a
personalidade, fundamentais
para a construção do
conhecimento**

Socialização

Todo jogo que tenha entre seus princípios ou regras os relacionamentos entre indivíduos e/ou grupos é um valioso instrumento de 'socialização'. As crianças (e também os adultos) preferem atividades lúdicas coletivas. Em sua vida fora da escola, a criança concebe um mundo onde tudo (ou quase tudo) é lúdico, porque as ações que ela pratica interativamente com outra criança são temperadas pelo entretenimento. Com essa leitura de mundo bem alicerçada, ela chega à idade escolar e é apresentada a uma sala de aula que, apesar de preenchida por seres iguais (o que de início pode trazer expectativas otimistas), em geral transmite uma áspera lição: a de que aprender a ler, a escrever e a contar é coisa séria e de que para brincar estão reservados apenas 15 minutos de recreio.

O jogo socializa, mas para que seu encanto seja mantido até seu final é preciso normatização. Por isso, é fundamental o papel do professor na condução de atividades lúdicas que visem efeitos pedagógicos. O acompanhamento e mesmo a participação do professor nos jogos em sala de aula também é importante no sentido de controlar a interferência de comportamentos insólitos.

Muitos professores, ao usar o jogo em sala de aula, enfatizam os seus objetivos socializadores, embora a finalidade principal dessa prática esteja associada aos seus aspectos cognitivos. O jogo funciona como uma simulação da vida em grupo, que naturalmente precisa ser aprendida, e a interação social é um dos fatores que ajudam a criança a construir sua personalidade. Na escola, o processo educativo é realizado em agrupamentos sociais, o que exige – antes mesmo que a prática essencialmente pedagógica se instale – o reconhecimento pela criança dessa nova realidade, com seus valores e regras.

Afeição

É importante ressaltar a importância da busca de uma articulação entre a afeição e a cognição. Todos os aspectos envolvidos na cognição devem ser trabalhados em conjunto, de modo entrelaçado e interdependente. No entanto, a afeição parece ser o fenômeno que leva a uma conexão mais fácil com a cognição, principalmente por abrir os canais da sensibilidade, o que favorece o aperfeiçoamento intelectual.

A própria relação entre professores e crianças-alunos é um misto de afeição e trabalho intelectual. O jogo desenvolve a sensibilidade e a estima das crianças, levando-as a experimentar fenômenos como simpatia e empatia e atuando no sentido de estreitar laços de amizade e de afetividade.

A aprendizagem pode ser estimulada dotando-se o processo educativo de meios para que ele alcance seus objetivos. Por isso é preciso que

os professores atentem mais para o aspecto afetivo contido no jogo. Ainda no final do século 19 e início do século 20, o educador suíço Édouard Claparède (1873-1940) defendia a necessidade de se fazer uma escola agradável, argumentando que o jogo poderia ser um meio para isso. Já naquela época, Claparède alertava que a escola, ao impor obrigações aos alunos, produz "associações afetivas desagradáveis" entre as duas partes.

A afeição presente no jogo, e trabalhada por essa prática, pode tornar-se uma predisposição para a aprendizagem, tornando os alunos mais sensíveis ao processo educativo. Por outro lado, impedir que as crianças usufruam da afeição, em qualquer ambiente e momento de suas vidas (e aí está incluída a escola), pode ser altamente danoso ao seu crescimento psicossocial. No caso de crianças socioculturalmente carentes, em especial, o cuidado com o afeto pode compensar um pouco os prejuízos que já trazem em sua formação.

O jogo desenvolve a sensibilidade e a estima das crianças, levando-as a experimentar simpatia e empatia e atuando no sentido de estreitar laços de amizade e de afetividade