



DESENVOLVENDO O PENSAR DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES POR MEIO DA LUDICIDADE

Autores: Gustavo Griebler¹, Jaqueline Costa Dias²,
José Gabriel Adamastor Pereira Bonfim³

¹ Instituto Federal Farroupilha – Campus Avançado Uruguaiana | gustavo.griebler@iffarroupilha.edu.br,

² Instituto Federal Farroupilha – Campus Avançado Uruguaiana | jcd_jaque@hotmail.com,

³ Instituto Federal Farroupilha – Campus Avançado Uruguaiana | josegabriel.1111@gmail.com

DESENVOLVENDO O PENSAR DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES POR MEIO DA LUDICIDADE

*Gustavo Griebler, Jaqueline Costa Dias,
José Gabriel Adamastor Pereira Bonfim*

RESUMO

O texto apresenta o relato de um projeto de extensão desenvolvido de maio a dezembro de 2015 no *Campus Avançado Uruguaiana* do Instituto Federal Farroupilha, envolvendo crianças e adolescentes de 6 a 17 anos que trabalharam a ludicidade por meio de três jogos: xadrez, dominó e banco imobiliário. Pretende-se aqui discorrer sobre a experiência enquanto coordenador, com o auxílio de dois bolsistas, além de trazer um apanhado bibliográfico sobre ludicidade, infância e adolescência. Essa busca de referenciais vem ao encontro do que se buscou no projeto, trabalhado com o público com o apoio de jogos, no intuito de desenvolver o ato de pensar do jovem, de forma que, desde o início de sua jornada até o ingresso no mercado de trabalho, já execute esse ato, visando à tomada de melhores decisões no futuro.

Palavras-chave: Ludicidade. Infância. Adolescência.

1 INTRODUÇÃO

O *brincar* é uma das formas que têm de ser consideradas para a produção de aprendizado, pois brincar é uma atividade diferente e chamativa para a criança, que a aprecia. Pensando nisso e no desenvolvimento das habilidades de pensar da criança, apresenta-se o presente trabalho, com o qual se pretende, por meio de interações sociais da criança e do desenvolvimento do pensar, propiciar um ambiente diferente e divertido para a criança desenvolver habilidades, entre as quais o pensar, e, então, depois, desenvolver estratégias pessoais e profissionais em sua vida.

O presente trabalho apresenta o relato de um projeto de extensão desenvolvido durante o ano de 2015, no *Campus* Avançado Uruguaiana, em que foram utilizados três jogos – xadrez, dominó e banco imobiliário – no intuito de possibilitar o exercício do pensar de quem joga. Crianças e adolescentes de 6 a 17 anos constituíram o público-alvo da atividade e encontraram no Instituto Farroupilha um ambiente de troca com jovens de diferentes idades e escolas. Os pais das crianças e adolescentes, na maioria dos casos vindo de escolas públicas municipais localizadas no mesmo bairro do Instituto, levavam-nas até o *campus* uma vez por semana, onde praticavam o brincar com outras crianças e adolescentes.

Este artigo está estruturado em cinco diferentes seções: introdução; referencial teórico; metodologia do estudo; apresentação e discussão dos resultados; e, finalmente, referências utilizadas.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Ludicidade

A origem da palavra remonta a *jogo*, sua origem latina. Sua visão mais ampla remonta a brincadeiras, dinâmicas, exercícios, dramatizações. Alguns autores costumam dizer que o jogo expresso pelo brincar integra o indivíduo ao meio que o cerca e que a fantasia proporcionada pelo ato é característica da criança, mas não exclusiva, já que boa parte de sua vivência nessa fase da vida é brincar.

Lucci (1999) apud Freitas e Salvi (2016) salienta que a

Afirmção central da valorização do brincar encontra-se em Santo Tomás de Aquino: *Ludus est necessarius ad conversationem humanae vitae* – o brincar é necessário para a vida humana. Esta recreação pelo brincar – e a afirmação de Tomás pode parecer surpreendente à primeira vista – é tanto mais necessária para o intelectual, que é por assim dizer, quem mais desgasta as forças da alma, arrancando-a do sensível. E sendo os bens sensíveis naturais ao ser humano, “as atividades racionais são as que mais querem o brincar”. Daí decorre importantes consequências para

a filosofia da educação; o ensino não pode ser aborrecido e enfadonho: o *fastidium* é um grave obstáculo para a aprendizagem (LUCCI, 1999, p. 3).

2.2 Infância e Adolescência e seu desenvolvimento

Marcadas por muitas incertezas, a infância e a adolescência são fases que já foram objeto de múltiplos estudos, por parte de diversos pesquisadores. Entre os mais conhecidos que estudaram essa etapa do desenvolvimento humano, estão Jean Piaget e Lev Vigotski.

Piaget estruturou o desenvolvimento infantil em estágios, que representam a evolução do raciocínio. No período de zero a dois anos, manifesta-se o raciocínio sensório-motor, fase marcada por reflexos neurológicos básicos, em que o bebê está se ambientando com o meio. Dos dois aos sete anos, ocorre a fase pré-operatória, em que a criança representa mentalmente pessoas e situações, entendendo o todo, mas sem detalhamento. A fase seguinte é conhecida como operatório-concreto, desenvolvendo-se dos sete aos onze anos, quando a criança já é capaz de abstrair dados da realidade. Dos doze anos em diante, etapa marcada pela transição da pré-adolescência à adolescência, existe a abstração total. Não existe o imediatismo, tão somente, e a criança é capaz de pensar em todas as relações possíveis. Essa fase é a denominada lógico-formal (PIAGET, 1969).

Igualmente foi Piaget quem conceituou o jogo e o agregou à experiência infantil, caracterizando-o como um conjunto de atividades que propiciam o desenvolvimento. Dessa forma, a atuação do sujeito é que o desenvolverá. Bacelar, ao relacionar o desenvolvimento infantil com o jogo, articulando-o com a ludicidade, afirma que:

A vivência da ludicidade, na fase de desenvolvimento infantil, pode contribuir para construir novos modos de agir no mundo ou compreender como eles acontecem, assim como também pode contribuir para restaurar alguma experiência que não tenha sido bem-sucedida para a criança. E, muitas vezes, ela repete a mesma brincadeira ou movimento, e nesse movimento pode estar processando informações necessárias para sua compreensão do mundo que a rodeia e sentimentos que acompanham esses acontecimentos. (2016, p. 4).

A teoria dos estágios do desenvolvimento infantil mostrou-se limitada em alguns aspectos, pelo fato de trabalhar o sujeito com um dado objeto, apenas, ou seja, sem a devida interação. Em vista disso, na mesma época, outro estudioso começou a desenvolver a sua teoria, chamada de Histórico-Cultural. Vigotski foi o expoente da área que, ao tornar público que a criança se constitui nas interações sociais, ou seja, no contato com o meio, ganhou muitos adeptos, fragilizando a teoria de Piaget, que limitava seus estudos na centralização da própria criança. A lingua-

gem é o ponto central da teoria vigostkiana, pois é a partir dela que se dá vida à comunicação e, por consequência, à interação social. Além do mais, a linguagem é que age no pensamento humano, que constrói o conhecimento. Ao contrário do que prega Piaget, o conhecimento, para Vigostski, primeiro se constitui intersubjetivamente, depois intrasubjetivamente, ou seja, primeiro entre as pessoas para depois internalizar-se no sujeito (VIGOTSKI, 1987).

2.3 Infância e ludicidade

A criança e o brincar são dois elos que se comunicam permanentemente. Trabalhar esse aspecto da melhor maneira para a criança é algo que deve ser feito de forma a desenvolvê-la da melhor forma.

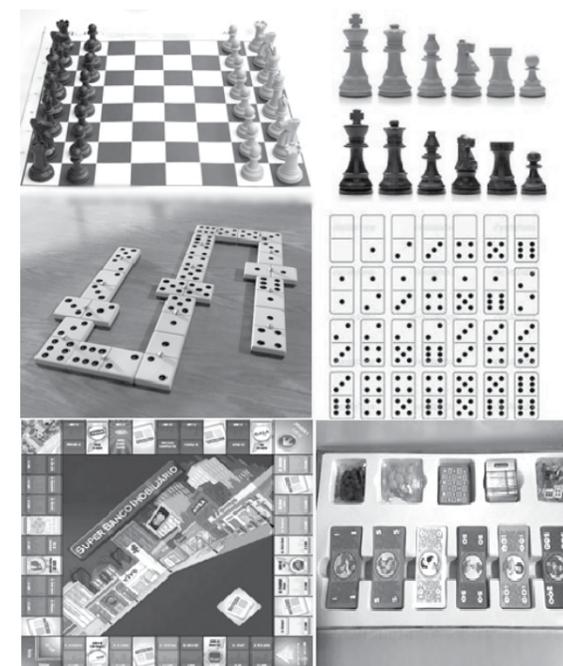
Maria et al (2009, p. 7) afirma que “é importante observar que no brincar as crianças tornam-se agentes de sua experiência social, estabelecem diálogos, organizam com autonomia suas ações e interações, construindo regras de convivência social e de participação nos jogos e brincadeiras”.

Na mesma linha, Castoriadis (1992) apud Maria et al (2009, p. 9) traz a questão da imaginação da criança: “A imaginação não é apenas a capacidade de combinar elementos já dados para produzir um outro. A imaginação é o que nos permite criar um mundo, ou seja, apresentamos uma coisa, da qual sem imaginação não poderíamos nada dizer e sem a qual não poderíamos nada saber”.

3 METODOLOGIA

Este trabalho apresenta um relato de experiência acerca de um projeto de extensão desenvolvido no âmbito do *Campus Avançado Uruguaiana* do IF Farroupilha. Foram trabalhados três jogos – xadrez, dominó e banco imobiliário –, conforme a coletânea de imagens da Figura 1.

Figura 1: Imagens dos jogos trabalhados: Na parte superior, xadrez; na intermediária, dominó; e, na inferior, banco imobiliário.



Fonte: Google Imagens, 2016.

A metodologia de trabalho dos instrutores (bolsistas e coordenador do projeto) com os participantes compreendia, inicialmente, a cada aula, uma explicação sobre o que seria feito no turno, primeiramente de âmbito geral, depois com instruções particulares a cada grupo de trabalho. O xadrez permitia um trabalho para cada grupo de dois alunos; o dominó, de dois a cinco; o banco imobiliário era praticado, geralmente, pela turma toda, até dez pessoas.

Por se tratar de crianças e adolescentes, alguns valores tinham de ser trabalhados igualmente, como, por exemplo, a ordem, a organização, o respeito, o cuidado, a tolerância e a paciência. Ordem para jogar, organização das peças, respeito ao companheiro de jogo, cuidado com os jogos, tolerância ao companheiro que não aprendeu ainda e paciência para esperar sua vez de jogar.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os participantes foram divididos em dois turnos: manhã e tarde. Os que estudavam à tarde ou à noite, participavam no turno da manhã; os que estudavam no período da manhã ou da noite, participavam no turno da tarde.

Na primeira parte do projeto, foi trabalhado o xadrez. Os objetivos trabalhados e alcançados foram:

- Conhecer a posição correta do tabuleiro de xadrez para jogar;
- Conhecer as peças do xadrez;
- Montar corretamente as peças no tabuleiro;
- Conhecer os movimentos de cada peça;
- Identificar as casas do tabuleiro;
- Conhecer algumas regras do jogo, tais como: quem inicia, empates, xeque, xeque-mate, etc.;
- Iniciar jogadas com todas as peças;
- Conhecer jogadas especiais: roque e *en passant*;
- Treinar xeque-mate;
- Montar um tabuleiro com material reciclável (tabuleiro de papelão e peças de tampinhas de refrigerantes, com o desenho das peças impresso e colado nas tampas);
- Escrever as jogadas (notações);
- - Relacionar o xadrez com outras áreas do conhecimento e com algumas vivências do cotidiano dos participantes.

Com relação ao dominó, foram efetuados o reconhecimento visual das peças e o entendimento das regras e da vez de cada jogador, destacando-se a questão do jogar e pensar a curto, médio e longo prazo.

Com relação ao banco imobiliário, trabalhado na parte final do projeto no ano, foram efetuados o reconhecimento das notas de dinheiro fictício e da quantia que cada participante receberia e o entendimento dos conceitos de propriedade, aluguel, construção de casas e hotéis e falência.

Os objetivos com o xadrez foram alcançados, bem como os pretendidos com o dominó e o banco imobiliário. Tentou-se sempre manter o foco no objetivo primeiro do projeto, o desenvolvimento da habilidade de pensar do aluno: em cada situação em que o aluno demonstrava alguma jogada certa, duvidosa ou errada, os bolsistas e o coordenador do projeto atentavam para o fato e questionavam o participante sobre o que havia feito. O participante, criança ou adolescente, tinha a opção de refazer a jogada ou mantê-la; nesta hipótese, quando a jogada não era boa, lembrava-se a ela que, na vida, pode não existir oportunidade de voltar atrás, e, às vezes, precisamos fazer uma escolha entre outras opções.

A coletânea de imagens da Figura 2 mostra alguns participantes aprendendo e jogando xadrez, em uma das salas do *Campus Avançado Uruguiana*.

Figura 2: Participantes jogando xadrez.



Fonte: Elaboração do autor, 2016.

Já a coletânea de imagens da Figura 3 mostra a construção, pelos participantes, de um tabuleiro de xadrez, com material reciclável, e um dos tabuleiros prontos.

Figura 3: Construção do tabuleiro reciclável.



Fonte: Elaboração do autor, 2016.

Para além da parte exposta no presente artigo, em que se buscou o desenvolvimento do ato de pensar na criança e no adolescente, algo que notadamente se constitui como uma habilidade fundamental para a sociedade contemporânea baseada no conhecimento, propiciou-se a integração entre os participantes, oriundos de escolas diversas, que, uma vez por semana, encontravam-se no Instituto Farroupilha para conversar, brincar, integrar-se. Além disso, como o *Campus Avançado Uruguiana* está inserido em uma área notadamente carente da cidade, formada por diversos bairros e comunidades, na maioria com pessoas de baixa renda, pensa-se que o projeto contribuiu igualmente para mostrar a essas pessoas, em especial aos pais, que o Instituto Farroupilha está de portas abertas à comunidade. Dessa forma, mostra-se o lado social que o Instituto também pode desempenhar.

5 CONCLUSÕES

No mundo contemporâneo, em que estamos cercados de tecnologias da informação e da comunicação, com a sociedade consumista nos ofertando, a cada dia, produtos ditos tecnológicos, nos quais uma máquina centraliza nossas ações, é de se pensar na oferta de um outro lado para um público em desenvolvimento,

como são as crianças e adolescentes. De um projeto de pesquisa que não visa à operação de computadores, celulares, *tablets*, entre outros, de forma a trabalhar o olho no olho, o mexer com coisas reais, e não virtuais, por mais que estes últimos ofertem um mundo sem fronteiras. Tecnologias da informação e da comunicação são o presente e o futuro, mas o físico, as relações humanas presenciais são mais do que necessárias e vívidas para pessoas em formação.

O presente artigo trouxe um relato de um projeto de extensão trabalhado no *Campus Avançado Uruguaiana* do IF Farroupilha com o desenvolvimento de jogos para crianças e jovens, de forma a não somente jogarem, e, sim, jogarem pensando, jogarem com estratégia, jogarem se relacionando, jogarem buscando o melhor, sempre com base no que pensaram.

Além disso, o ganho social evidenciado foi grande, em vista do relacionamento estabelecido entre crianças e jovens de diferentes faixas etárias e escolas do seu bairro e de outros.

6 REFERÊNCIAS

BACELAR, V.L.E. **A importância da ludicidade no desenvolvimento infantil:** as contribuições de Jean Piaget e André Lapierre podem nos ajudar na compreensão dessa fenomenologia? Disponível em: <<http://www.revistadogepel.faced.ufba.br/artigos/artigo%2007%20-%20a%20importancia%20da%20ludicidade%20no%20desenvolvimento%20infantil.pdf>>. Acesso em: 5 ago. 2016.

FREITAS, E.S. de; SALVI, R.F. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia.** Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf>>. Acesso em: 8 abr. 2016.

GOOGLE IMAGENS. **Xadrez, dominó e banco imobiliário.** Disponível em: <<https://www.google.com.br/imghp?hl=pt-PT>>. Acesso em: 8 abr. 2016.

MARIA, V.M. et al. A ludicidade no processo ensino-aprendizagem. *Corpus et Scientia*, v. 5, n. 2, p.5-17, set. 2009. Disponível em: <<http://apl.unisuam.edu.br/revistas/index.php/corpusetscientia/article/viewFile/159/125>>. Acesso em: 5 ago. 2016.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia.** Rio de Janeiro: Forense, 1969.

VIGOTSKI, L. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.