

JOGOS, BRINCADEIRAS E DESENVOLVIMENTO SIMBÓLICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Maria Carolina Branco Costa¹
Patrícia Lopes da Silva²

Resumo: O desenvolvimento humano é atravessado por intervenções sociais que produzem, entre outros, desenvolvimento cognitivo. Através da brincadeira mediada, a criança se apropria e produz cultura. Objetivou-se investigar em que medida jogos e brincadeiras influenciam a atividade simbólica e os processos de alfabetização, além de discutir quais iniciativas educacionais podem auxiliar este processo.

Caminhos iniciais

Sob os pressupostos teórico-metodológicos da Psicologia Histórico-Cultural, considera-se que o desenvolvimento humano é atravessado por intervenções sociais que produzem, entre outros aspectos, desenvolvimento psíquico.

Os jogos de tabuleiro e a brincadeira simbólica, mediados a níveis explícito (interpessoal) e implícito (semiótico), oportunizam a apropriação dos elementos culturais pela criança, que, mediante um processo de significação conduzido pela linguagem, desenvolve-se e produz cultura, a medida que atua em seu meio social.

O brinquedo, enquanto instrumento material, possibilita o desenvolvimento da atividade imaginária. Nestes termos, Vigotski afirma que:

A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, não está presente na consciência de crianças muito pequenas e está totalmente ausente em animais. Como todas as funções da consciência, ela surge originalmente da ação. (Vigotski, 2007, p. 109)

O autor ressalta que a interação da criança com o brinquedo colabora para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, cujo enfoque deste artigo será sobre a atividade simbólica e da imaginação, e ainda diz que: "sob o ponto de vista do desenvolvimento, a criação de uma situação imaginária pode ser considerada como um meio para desenvolver o pensamento abstrato" (p. 124).

Paralelo a isto, é sabido que o desenvolvimento psíquico é fundamental e basilar no processo de alfabetização:

[...] O domínio da linguagem escrita, por mais que no momento decisivo não se determinava pelo ensino escolar, é, na realidade, resultado de um longo desenvolvimento das funções superiores do comportamento infantil. Somente se abordamos o ensino da escrita do ponto de vista histórico, isto é, com a intenção de compreendê-lo a longo de todo o desenvolvimento histórico cultural da criança, poderemos nos aproximar da solução correta de toda a psicologia da escrita. (VIGOTSKI, 1996, p. 128)

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Campinas (FE/UNICAMP) e membro do Grupo de Pesquisa em Pensamento e Linguagem (GPPL). E-mail: ma.carolinabc@gmail.com.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Campinas (FE/UNICAMP) e membro do Grupo de Pesquisa em Pensamento e Linguagem (GPPL). E-mail: patricialopes_rp@hotmail.com.

Subjaz à conduta externalizada pela escrita e leitura, processos psíquicos muito anteriores ao ingresso da criança no Ensino Fundamental, os quais são fruto de interações sociais, dinâmicas discursivas e apropriação da cultural, em um movimento entre filogênese e ontogênese, no processo de constituição do indivíduo.

O jogo de tabuleiro como cenário promotor de desenvolvimento psíquico

O presente estudo objetivou analisar uma situação envolvendo um jogo de tabuleiro e verificar sua repercussão para o desenvolvimento psíquico, sobretudo, no que tange à imaginação e à atividade simbólica. Vislumbrou também ampliar as reflexões sobre o jogo como prática educativa lúdica potencializadora do desenvolvimento infantil e de habilidades psíquicas para o processo de alfabetização.

O campo empírico foi uma classe do 3º ano do Ensino Fundamental de escola pública da região de Campinas.

Em termos metodológicos, utilizou-se da pesquisa participante (Ezpeleta e Rockwell, 1989), sendo realizadas observações e intervenções durante o segundo semestre de 2017, com registros em diário de campo.

No momento de realização das atividades práticas, os alunos em um total de 25 crianças eram divididos em grupos de 6 participantes, semanalmente. Em um primeiro momento houve o espaço para jogar o jogo comercial “Eu sou” (Grow), nele houve a possibilidade do desenvolvimento de novas significações. Posteriormente, houve a construção coletiva de um jogo de tabuleiro, inspirado em outro jogo: “Perfil” (Grow), que envolveu habilidades de alfabetização (desenho, escrita e leitura), sob mediação da pesquisadora.

O jogo consiste em, a partir da construção de diversas dicas, proporcionar que os demais alunos adivinhem o conceito sugerido pelos cartões. Os participantes em sua maioria, se embasaram em categorias que apareceram no primeiro jogo usado, como: “comida, profissão e animal”. Cada criança pensou em um conceito referente a estes temas e registrou as dicas a partir da escrita e do desenho.

Cita-se um episódio do momento de elaboração das cartas, cuja temática era “comida” e no qual Anderson, um dos alunos, pede ajuda à pesquisadora:

Anderson: Como que foi feita a pizza?

Pesquisadora: Como que é feita?

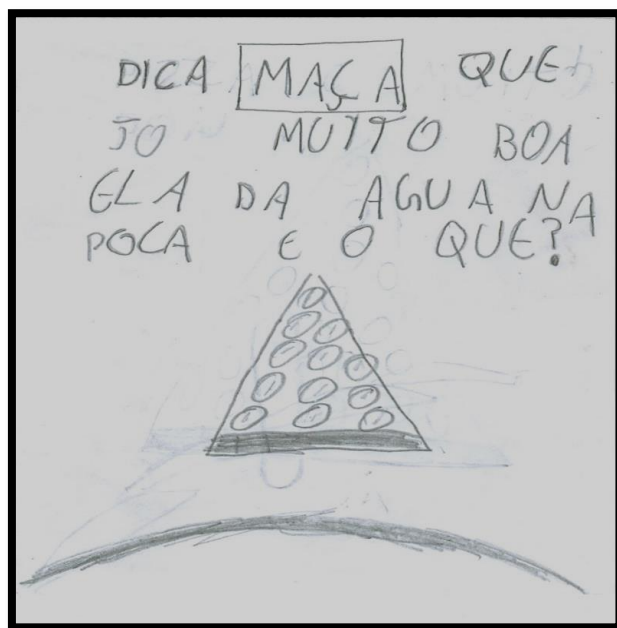
Anderson: É!

Pesquisadora: É massa....

Anderson: Pera aí, pera aí. [Ele vai escrevendo enquanto a pesquisadora fala]

Pesquisadora: Tem a massa embaixo né? [...] É uma massa embaixo e o recheio em cima".

Após o auxílio, Anderson finaliza seu cartão e lê para seus colegas: “Dica: massa, queijo. Muito boa! Ela da água na boca. O que é?”



Fonte: Arquivo pessoal das autoras.

Neste contexto, notou-se a mobilização de aspectos entremeados pela linguagem (verbal e escrita), como: mediação (implícita - registros gráficos e explícita- interpessoal), atividade simbólica, imaginação, processos de significação e habilidades de alfabetização.

O incentivo à escrita sobre um tema conhecido, provocada pela linguagem e situação de jogo no contexto lúdico, permitiu desvelar os processos psíquicos da criança, como afirma Vigotski:

[...] o desenvolvimento da criação literária infantil torna-se de imediato bem mais fácil e bem-sucedido quando se estimula a criança a escrever sobre um tema que para ela é internamente compreensível e familiar e, o mais importante, que a incentiva a expressar em palavras seu mundo interior” (VIGOTSKI, p. 66, 2009).

A linguagem assume lugar provocativo, mediador e importante neste cenário. Vigotski (1934, apud Góes e Cruz, 2006, p. 06), "reconhece o imprescindível vínculo do pensamento com a ação, porém reafirma a importância da palavra, prototípica da atividade semiótica humana".

O significado da palavra é considerada como unidade de análise entre a relação pensamento e linguagem.

O significado pertence às esferas tanto do pensamento quanto da linguagem, pois se o pensamento se vincula à palavra e nela se encarna, a palavra só existe se sustentada pelo pensamento. O autor define o significado da palavra como uma generalização, que reflete a realidade num processo diferente daquele que envolve o sensorial e o perceptual, que prenderiam o homem às condições situacionais imediatas. Por isso, a generalização é concebida como o fundamento e a essência da palavra. (GÓES & CRUZ, 2006, p. 06).

A palavra assume sentido e significado no contexto de seu uso, na interação entre os falantes, o que é notado quando a criança questiona a pesquisadora. Após generalizar os elementos característicos da pizza, encontra um referente já conhecido (pizza), mas, a medida que abstrai as informações fornecidas pela pesquisadora, imagina e registra elementos que

experienciou, evocando adjetivos perceptuais, como: muito boa" e "dá água na boca". Além disto, cria um novo conceito de pizza, a partir de sua vivência concreta, ao mencionar características singulares e atribuir sentido pessoal a partir do processo de significação.

No início do desenvolvimento da elaboração conceitual, a palavra da criança possui apenas uma função nominativa, designativa, que implica a referência objetiva. Semanticamente, o significado possibilita a remissão a objetos, independentemente de um funcionamento categorial, em que os significados têm alto nível de generalidade. Esta independência é fundamental para a imersão da criança nas interações verbais, já que o acordo entre criança e adulto sobre o referente da palavra garante a possibilidade de compreensão mútua, apesar das diferenças de formas de significação dos sujeitos (GÓES & CRUZ, 2006, p. 03).

A atividade simbólica implica-se em todas as funções e sustenta a dinamicidade do sistema psicológico. Paralelo a este desenvolvimento, a imaginação, entrelaçada à dinâmica discursiva, possibilita a significação e a elaboração conceitual.

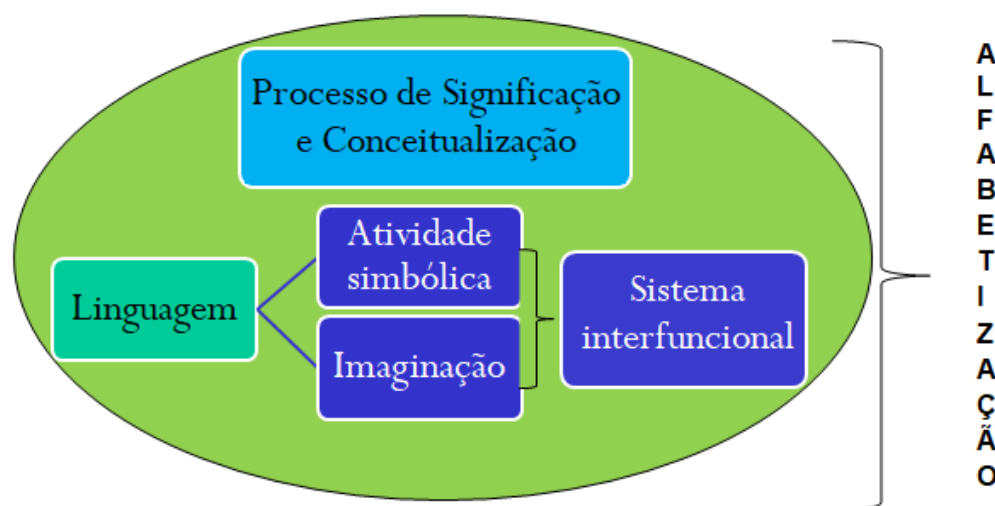


Gráfico 1: Articulação conceitual. – Fonte: Arquivo pessoal das autoras.

Sob a perspectiva *vigotskiana*, segundo Góes e Cruz (2006, p. 33), "não há conceito sem atividade semiótica verbal. [...] Embora outros signos – que não os verbais – possam mediar o conhecimento humano, ele vincula explicitamente o conceito à palavra". Nestes termos, inicialmente, a criança é norteadada pela palavra do "outro" e posteriormente, ela utiliza as próprias palavras para orientar o seu pensamento.

A imaginação combina elementos de situações vivenciadas, gerando ideias e/ou imagens novas. Na criança, encontra solo fértil nas brincadeiras, a medida que reproduz acontecimentos já explorados, à sua maneira, colocando desejos, exigências e percepções.

A atividade criadora necessita de experiências e, neste sentido, o trabalho pedagógico com o jogo de tabuleiro colaborou para a formação mediada de conceitos, de significação e de atividade criadora, através da elaboração de um jogo adaptado.

Nestes termos, a mediação, através da linguagem, provocou o processo de significação e de outras instâncias psíquicas, a partir do sistema interfuncional (com enfoque à atividade imaginária e simbólica). Observou-se a imaginação articulada ao processo interfuncional de elaboração psíquica.

O caráter interfuncional e sistêmico concebe a consciência em sua totalidade, sem isolar funções psíquicas particulares e "ganha sentido num dado jogo das relações sociais (Delari Junior, 2011, p. 01) A partir disto, considera-se que não apenas imaginação e atividade simbólica foram mobilizadas, mas todas as funções psicológicas superiores, como atenção, concentração, memória, raciocínio, entre outras.

As letras, enquanto símbolos arbitrários, significados e historicamente convencionados, adquirem sentido a partir do desenvolvimento cultural da criança, através do processo de apropriação cultural e significação. A medida que opera semioticamente, se desenvolve psiquicamente e se constitui enquanto sujeito social, concebendo-se como fruto das relações estabelecidas em seu meio.

As interlocuções estabelecidas a partir da análise do episódio aqui apresentado permitiram ampliar o olhar sobre uma prática pedagógica lúdica e suas potencialidades, enquanto atividade que oportuniza o desenvolvimento da atividade simbólica e da imaginação de crianças em fase escolar.

Considerando todo o processo de ensino implicado neste estudo e não apenas os resultados objetivos finais, foi possível observar a atividade do sistema funcional das crianças, através dos mecanismos psicológicos mobilizados na elaboração do jogo, expressos por meio da linguagem e das representações sistematizadas nos cartões. A partir da dinâmica discursiva, notou-se o desenvolvimento do processo conceitualização, de imaginação, de simbolização e de significação. Ademais, a linguagem e as habilidades de alfabetização permearam todo o processo.

Considerações finais

Como resultados, considera-se que o jogo potencializou o desenvolvimento psíquico e habilidade de alfabetização. Além disto, pôde observar-se dois jogos: um jogo discursivo durante a produção do material, enfatizando as dinâmicas do processo, e outro realizado após a finalização do jogo, enquanto produto.

A atividade de produção do jogo e da brincadeira mediada, pode ser considerado como um dos (muitos) exemplos de uma prática pedagógica que permite trabalhar com a diversidade de elementos do processo de aprendizagem e desenvolvimento, condensados de forma lúdica e integrada com as habilidades escolares previstas curricularmente.

A análise da situação descrita permitiu desvelar a potencialidade de um jogo de tabuleiro para o desenvolvimento infantil, favorecendo a reflexão sobre outros exemplos de jogos, brincadeiras e atividades pedagógicas igualmente profícuas. Também configurou-se como atividade em defesa do espaço do lúdico no Ensino Fundamental, enquanto estratégia pedagógica para o trabalho com habilidades de alfabetização articulada à linguagem (verbal e escrita).

Diante do exposto, ressalta-se a importância da mediação e dos processos discursivos para que a ação de brincar reverbere em saltos qualitativos e complexificação psíquica.

O desenvolvimento da atividade simbólica, da imaginação e dos processos de significação são alicerce para os processos de apropriação da linguagem escrita, enquanto signos arbitrários, que carregam significação e que são sociocultural e historicamente convencionados.

Referências

CRUZ, M. N. Multiplicidade e estabilização dos sentidos na dinâmica interativa: a convencionalização das primeiras palavras da criança. In. GÓES, M. C. R.; SMOLKA, A. L. B. (Org.) *A significação nos espaços educacionais: interação social e subjetivação*. Campinas: Papirus, 1997.

DELARI JUNIOR, A. *Quais são as “funções psíquicas superiores”?* anotações para estudos posteriores. Disponível em: <<http://www.vigotski.net/fps.pdf>>. Acesso em: 04/07/2018.

EZPELETA, J.; ROCKWELL, E. *Pesquisa participante*. São Paulo: Cortez Editora, 1989.

GÓES, M. C. R; CRUZ, M. N. *Sentido, significado e conceito: notas sobre as contribuições de Lev Vigotski. Pro-posições*, Campinas, v. 17, 2006.

LEONTIEV, A. N. *O desenvolvimento do psiquismo*. Lisboa: Livros Horizonte, 1978.

VIGOTSKI, L. S. *A Formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VIGOTSKI, L. S. *Imaginação e Criação na Infância*. São Paulo: Ática, 2009.