

OS JOGOS DE ADIVINHAÇÃO COM CARTAS E O PROCESSO DE CONCEITUALIZAÇÃO EM CRIANÇAS NO CONTEXTO ESCOLAR

Patrícia Lopes da Silva¹
Ana Lúcia Horta Nogueira²

Resumo: Esta pesquisa investiga a utilização de jogos de “tabuleiro” em situações escolares como meio alternativo à alfabetização, destacando como os alunos constroem novos conceitos e desenvolvem a leitura e a escrita. Releva-se a necessidade de compreender o aprendizado da linguagem escrita, a partir da interação e da mediação do adulto e pares de crianças, propiciadas pela atividade em grupo.

Este estudo entende que há a contribuição do uso de jogos de adivinhação com cartas em grupo no processo de ensino-aprendizagem escolar como um instrumento que através da interação social dos alunos há a troca de conhecimentos entre eles e a mediação professor-estudante. Assim como enriquece a atividade pedagógica na possibilidade de experiência com novos conceitos, no desenvolvimento da atenção e da memória, do pensamento e da linguagem. Tal pesquisa tem como base teórica a perspectiva histórica-cultural destacando alguns conceitos fundamentais para o debate em questão como a conceitualização, o desenvolvimento, a aprendizagem, a mediação, a imaginação e a criação.

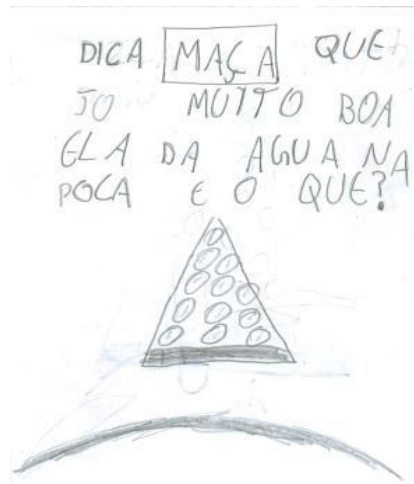
O trabalho tem como objetivo analisar o jogo em grupo como forma de auxiliar os alunos na sua aprendizagem escolar, principalmente ao que concerne ao processo da conceitualização. Buscou-se também a mudança do olhar carregado de objetivação e neutralidade em relação ao desenvolvimento infantil, um movimento que perceba o aluno enquanto um sujeito com subjetividade e perspectivas. Assim como, o aprendizado das crianças de diversos significados que as possibilitem desenvolver a atenção em conteúdos escolares que tragam sentido a elas promovendo o aprendizado, o desenvolvimento. Para tal finalidade foi realizada observação participante de uma sala de aula de 3º ano do ensino fundamental da rede municipal de educação de Campinas/SP, da escola e seus arredores. Na mesma turma houve a intervenção com 25 alunos, através da formulação de um jogo de adivinhação com cartas. Ao criar um jogo próprio, as crianças delimitaram assuntos que despertavam o interesse delas e que seriam expressos nas cartas. Esta proposta forneceu aos estudantes meios artificiais, de maneira que aplicassem novos métodos, signos e símbolos na incorporação de mais conhecimentos em outras atividades de aprendizagem escolar.

Na análise do resultado, considerou-se os processos que constituíram o desenvolvimento do psiquismo de cada criança durante todas as atividades propostas. Assim, foi ponderado como partes constituintes do aprendizado escolar, as associações que ela estabeleceu, as situações de interação social entre os alunos e destes com a professora, além do contexto histórico e social em que eles vivem. Também foram observados o interesse e o empenho da criança na atividade realizada, usando como indicadores de desenvolvimento o seu processo de produção (seja este a elaboração de desenhos, gestos, a leitura, a escrita e/ou a fala articulada com o conteúdo escolar em discussão durante os jogos), cujo qual demonstre apropriação de novos conceitos e objetivação de outros já incorporados anteriormente pela mesma.

Para a análise dos dados coletados foi selecionado um trecho das atividades realizadas com os alunos na construção das cartas:

¹ E-mail: patricialopes_rp@hotmail.com.

² Docente da Faculdade de Educação – UNICAMP. E-mail: alhnog@unicamp.br.



“Anderson: Como que foi feita a pizza?”

Pesquisadora: Como que é feita?

Anderson: É!

Pesquisadora: É massa....

Anderson: Peraí, peraí. [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 tentar acertar: “Dica: massa, queijo. Muito boa! Ela da água na boca. É o que?”

Podemos destacar nesta situação, um exemplo da significação. Esta se relaciona estritamente a memória do sujeito em busca de conceitos já conhecidos em sua realidade se associando aos novos apropriados e se objetiva através de processos internos da imaginação pelas criações dos mesmos. Estas produções tomam formas únicas que correspondem ao processo histórico e cultural do indivíduo que se lembra (VIGOTSKI, 2009). Assim, a imaginação e a criação possuem uma ligação estreita ao se concretizar na mente humana ou se externalizar no meio. Para que o processo de objetivação de conceitos tenha se realizado na produção dos cartões, foi basal a ocorrência da atividade criadora. Para Vigotski (2009), ela possibilita o indivíduo refletir sobre seu passado, mudar seu presente de modo a melhorar o futuro conforme suas necessidades por meio da criação artística, científica e técnica, ou seja, tudo que pode ser considerado como produto da cultura humana e não foi dado pela natureza.

Uma outra forma de criação é a relação entre a realidade e a elaboração sobre um acontecimento, que não necessariamente foi vivenciado, mas é imaginado a partir de relatos, leituras de outrem. Para isto é preciso que a pessoa envolvida tenha um grande arcabouço de materiais semelhantes aos da situação em evidência para reconstruir uma imagem sobre ela. Este tipo de imaginação é importante para aprimorar a experiência do sujeito ouvinte, sem ter de vivê-la na concretude. A influência de cada uma dessas impressões sentidas pela criança é um complexo formado por variadas partes que sofre a dissociação de seus componentes, salientando umas, mantendo outras e dissipando as demais; ao passo que a associação é a junção das parcelas anteriormente dissociadas, remodelando-as. Tal decurso é essencial no pensamento abstrato da formação de conceitos, partindo deste acontecimento ao mesmo tempo que a fatores internos, a criança os reformula a seu modo (VIGOTSKI, 2009). Isto tem visibilidade na criação da carta sobre o alimento “pizza” feita pelo aluno Anderson. Para a construção dela, a criança pede auxílio da pesquisadora questionando como é feita esta comida e ao ouvi-la elabora mentalmente o conceito a partir do relato

dado, mas escreve sobre ela com suas próprias definições, como pode ser percebido no diálogo desenvolvido pelos dois e a produção final do cartão.

Sabemos que as necessidades e os desejos servem de estímulos para que a invenção ocorra. Contudo, para que tudo se dê de modo favorável à criação, o meio deve promover elementos que auxiliem no desenvolvimento da imaginação. Vigotski (2009) complementa que a educação tem grande relevância neste seguimento, devendo facilitar e proporcionar fatores para ampliar a apropriação de diversos conhecimentos e conseqüentemente possibilite novas criações. Ele argumenta também que em muitos momentos, exige-se da criança na escola que ela escreva sobre assuntos que não lhe despertam interesse, nem trazem sentido. Elas acabam por buscar referências em livros escritos por adultos de modo a norteá-las, contudo continuam sem se apropriar do que é lido ou escrito pelas mesmas, somente reproduzindo o que encontra.

Tudo isto pôde e pode ser modificado, como o proposto e demonstrado com o auxílio dos jogos, sejam eles jogados e/ou criados enquanto ferramentas pedagógicas em grupo de alunos que propiciem curiosidades e anseios uns aos outros. Seguindo este pensamento, a criança consegue se expor melhor quando lhe propõe que escreva acerca de algo que ela tenha conhecimento e lhe cause interesse, chame sua atenção, oferecendo-lhe uma grande quantidade de exemplos e conteúdos para escolha, respeitando sempre a linguagem própria da criança e afastando a influência da escrita adulta (VIGOTSKI, 2009).

Um ponto ressaltado por Vigotski (2009) - e que consuma a importância da construção do jogo como atividades pedagógicas no contexto escolar - é a de que assim como na brincadeira, a criação infantil é construída a partir de impressões que a criança tem do seu meio, ela o significa captando suas informações, mas também lhe inculca sentido próprios vivenciados, gerando um maior sentimento e entendimento da realidade.

A partir da formulação do jogo, pode-se perceber que as atividades realizadas em grupo, permitiram a interação social e a mediação entre pares gerando um ambiente propício ao desenvolvimento da linguagem e objetivação da mesma. Os alunos tiveram espaço para objetivar os conceitos já apreendidos a partir das criações subjetivas de cartões, através da escrita e do desenho, dando voz ativa a estes sujeitos que muitas vezes são silenciados.

Referências

VIGOTSKI, L S. *Imaginação e criação na infância*. São Paulo: Ática, 2009.