Esta obra está sob o direito de
Licença Creative Commons
Atribuição 4.0 Internacional.

OS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO COMO UMA FERRAMENTA DE PRODUÇÃO DA SUBJETIVIDADE

Edivania Maria Silva de Lima¹

José Glicerio Augusto Canuto²

RESUMO

Este artigo tem como objetivo mostrar a importância dos jogos no processo de alfabetização como uma ferramenta de produção da subjetividade. Sendo seu objeto de estudo os jogos no processo de alfabetização e sua influência na sociedade, produzindo assim a subjetividade. Pois a cada dia que passa, novas modalidades são criadas, particularmente as que pertencem à denominação “jogos”. Além destas, é cada vez maior o espaço ocupado pelo videogame e pelo esporte. Estes novos dispositivos dão continuidade a uma tendência inaugurada na modernidade: a incidência do foco de visibilidade sobre o indivíduo comum, aspecto decisivo na produção da subjetividade e identidades. Em especial, fala-se sobre os jogos no pensamento educacional e nos conceitos de subjetivação, que nos parecem bastante apropriados para entender cada vez mais frequentes interações homem-máquina e subjetividade.

Palavras-chave: Jogos. Alfabetização. Subjetividade.

¹ edivania201210@hotmail.com

² gliceriocanuto5@gmail.com

INTRODUÇÃO

O desenvolvimento educacional no século XXI com as grandes intensidades de tecnologias mostra que a educação está se renovando para uma forma de aprendizagem mais participativa, união da comunidade escolar e de todo setor pedagógico para fortalecer esse desenvolvimento escolar. A educação procura se libertar de um passado autoritário e de uma elite privilegiada resgatando assim o direito de cidadania dentro da democracia social. Os jogos são práticas culturais que se inserem no cotidiano das sociedades em diferentes partes do mundo e em diferentes épocas da vida das pessoas. Por outro lado, eles também cumprem papéis diversos relacionados à expressão da cultura dos povos. Kishimoto (2003, p. 17) exemplifica tal dimensão histórica mostrando que “Se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca”, ou seja, que o brinquedo pode representar uma das maneiras de resguardar a história da humanidade.

Desta forma, a alfabetização é a fase em que se inicia o processo de formação intelectual e pessoal da criança, e começa na escola. Portanto, esse período deve ser caracterizado apenas como mais uma etapa de vida. O espaço escolar deve sempre ter

novidades para estimular os educandos. O educador deve ser dinâmico. Deste modo, terá mais facilidade em trabalhar com os jogos lúdicos, instrumento que serve para estimular o ensinar e o aprender. Estas atividades jamais devem ser deixadas de lado pelo docente alfabetizador.

Os jogos educativos de maneira simples, objetiva e pragmática realizam a simbiose dos aspectos teóricos e práticos da utilização do jogo pela Educação Física, como meio educativo e propiciador do desenvolvimento dos domínios cognitivo, socioafetivo e psicomotor do ser humano.

Nessa perspectiva a escola deve facilitar a aprendizagem, utilizando-se dos jogos como atividades lúdicas produtoras da subjetividade através das crenças e valores do indivíduo, com suas experiências e história de vida, formando a subjetividade que é bastante debatida e estudada em psicologia, como ela se forma e de onde vêm, favorecendo o processo de aquisição da autonomia da aprendizagem, pois os jogos como atividades lúdicas facilitam para a criança o progresso de sua personalidade integral.

Assim, esta pesquisa tem por objetivo refletir sobre a importância dos jogos no processo de alfabetização como ferramenta de produção da subjetividade na prática pedagógica, facilitando o processo ensino e aprendizagem na alfabetização.

METODOLOGIA

Trata-se de uma revisão de literatura tradicional, não sistemática, descritiva, de

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os jogos como ferramenta da subjetividade na alfabetização

Algumas teorias o virtual dos filósofos Felix Guattari e Pierre Lévy. Para o primeiro, as máquinas, particularmente as novas tecnologias de comunicação (NTC), podem contribuir com o que chama de “produção de subjetividades”, desde que a sua utilização caminhe para a heterogênesse do humano e para a criação de novos Universos de Referência. Para o segundo, a virtualização se refere à própria humanização, deste ponto de vista, as NTC não devem ser pensadas em termos de impacto, mas de um aprofundamento deste mesmo processo. Falta, porém, desenvolver alguns elementos que, poderão subsidiar uma “atualização” da educação física que possa corresponder à “produção de novas subjetividades”, conforme proposição de Félix Guattare (1992). Parece-me que um bom caminho para dar conta desta tarefa é o entendimento de como se constrói a inteligência coletiva (IC), a partir dos processos de “subjetivação” e “objetivação”, propostos por Lévy (1996).

Para este autor, a inteligência refere-se ao “conjunto canônico das aptidões

natureza qualitativa, com análise de conteúdo de livros e documentos adquiridos em bibliotecas físicas e virtuais.

cognitivas, a saber, as capacidades de perceber, de lembrar, de aprender, de imaginar e de raciocinar” (1996, p. 97). Ao mesmo tempo em que os indivíduos humanos são inteligentes, por serem capazes de realizar as operações acima, deve-se levar em conta uma dimensão coletiva ou social, em geral não levada em consideração. “É impossível exercermos nossa inteligência independentemente das línguas, linguagens e sistemas de signos (notações científicas, códigos visuais, modos musicais, simbolismos) que herdamos através da cultura e que milhares ou milhões de outras pessoas utilizam conosco” (Lévy, op. Cit., p. 97).

Pode-se perceber, portanto, uma dimensão da inteligência que transcende o indivíduo, sem jamais descartá-lo, sob pena da diminuição desta faculdade humana, uma aprendizagem que se transforma em instrumento valioso para a educação e a interação entre as pessoas e o desenvolvimento integral do ser humano.

Os jogos e os esportes, como fenômenos sociais, podem ser entendidos como moderadores do comportamento humano, capazes de canalizar o impulso agressivo presente no desenvolvimento social do homem ao longo do tempo. Esse

processo foi fundamental para a humanidade desenvolver-se em torno de leis que pautassem o comportamento e a convivência, que atualmente conhecemos como direitos humanos.

Os jogos e esportes proporcionam experiência de situações de convivência e conflito, transferíveis para o cotidiano familiar, escolar e do mundo do trabalho, em dinâmicas com diferentes graus de competitividade e cooperação.

Adorno (1995), Dewey (1956) e Orlick (1989) relatam que, durante o jogo, forma-se uma minissociedade que estabelece as regras e normas para sua realização, transformando ou reforçando valores e atitudes da sociedade maior. Assim, o jogo é ambíguo, podendo ser canalizado para o “bem” ou para o “mal”.

Os jogos são atividades ricas em situações imprevistas, às quais o indivíduo tem de responder prontamente assumindo responsabilidades e riscos. O comportamento dos jogadores é determinado pela interligação complexa de vários fatores de natureza psíquica, física, tática e técnica. Os jogos devem resolver situações que exijam elevada adaptabilidade, ou seja, a capacidade de elaborar e operar respostas às situações aleatórias e diversificadas que ocorrem no jogo, o que supõe o trabalho em equipe para alcançar a vitória ou conquistar os objetivos.

Para Brougere (1998), Elkonin (1984), Huizinga (1996) e Vigotsky (1984), o jogo é uma atividade representativa / interpretativa, e não apenas imaginária, um misto das vivências concretas com fantasia (imaginário).

Os autores concordam que o jogo é fator de desenvolvimento do ser humano, um meio de interação entre os participantes, no qual a criança expressa seus comportamentos e valores. Para participar e ser aceito no grupo, a criança deve adotar o comportamento, as atividades e as normas instituídas pela minissociedade formada em torno da prática do jogo, potencializando, assim o desenvolvimento da socialização.

Pierre Lévy (1996, p. 122) ilustra o processo de IC por meio de exemplo mais do que pertinente para a área da Educação Física. Trata-se do comportamento de espectadores e jogadores em um jogo de futebol. Com relação aos primeiros, o filósofo francês argumenta que a IC deste grupo é baixa, à medida que o indivíduo se perde na massa dos torcedores, o que o compromete sua capacidade de raciocínio, aprendizagem e de imaginação. Por outro lado, os jogadores em campo expressam ações de grande complexidade, que constroem estratégias, desestabilizam as jogadas do time adversário, demonstra um grau de coordenação “como um homem só.” Em poucas palavras, “o jogo se constrói.”

Para Levy (op cit., p. 123), é a bola que torna possível o comportamento da inteligente dos jogadores, por ela se caracterizar como objeto – ligação imanente. “Sagazes, os jogadores fazem da bola ao mesmo tempo um indicador que gira entre os sujeitos individuais, um vetor que permite a cada um designar cada um, e o objeto principal, a ligação dinâmica do sujeito coletivo.

O autor em foco argumenta que, tal qual a bola, são os objetos que permitem a constituição da IC.

A descrição de “objeto” proposta por Lévy remete, do meu ponto de vista, ao processo de produção de novas subjetividades, conforme vimos em Guattari (1992). Sem mencionar o autor de Coosmose, ele propõe que a virtualização se constitui por um duplo movimento complementar de subjetivação e objetivação. Respectivamente, a “implicação de dispositivos tecnológicos, semióticos e sociais, no funcionamento psíquico e somático individual e a implicação mútua de atos subjetivos ao longo de um processo de construção de um mundo comum” (Lévy, 1996, p. 135).

Considero ser possível depreender, a partir do que foi colocado acima, importantes implicações para a educação, de modo geral, e para a Educação Física, de modo particular. Em primeiro lugar, é preciso considerar as mais diversas

manifestações físicas, de modo particular. É preciso considerar também, as mais diversas manifestações oriundas do que estamos denominados de “virtualização do esporte”, ou seja, a prática, os jogos eletrônicos, os esportes radicais, as listas de discussão pela internet, etc. Pode-se perceber que este procedimento vai ao encontro do que Pierre Lévy chama subjetivação, que do meu ponto de vista, corresponde à produção de subjetividade de Guattari, à medida que amplia o leque de Universos em interação.

Os jogos no pensamento educacional

Ao longo do tempo, o conhecimento produzido através de contato entre os diferentes povos em torno das atividades lúdicas, práticas religiosas, exercícios preparatórios para combate, manutenção, saúde, caça e pesca acumulado é passado de geração em geração, formou o que atualmente chamamos de cultura corporal.

Os jogos e esportes se destacam como elementos de integração social, troca de conhecimentos de integração social, troca de conhecimentos, ampliação das possibilidades de convivência e instrumento educacional capazes de reduzir o comportamento antissocial, prevenindo a violência por meio de regras e normas de conduta estabelecidas para garantir a convivência, o espírito esportivo.

Devemos, no entanto, nos precaver de uma interpretação exclusivamente utilitária do jogo como instrumento educacional, possível de transferência para outras situações do cotidiano, relacionadas a outras disciplinas escolares ou, ainda, a situações relativas à convivência na comunidade. O jogo, para a criança, não é uma atividade do passado ou futuro, mas do presente, do “agora”, da realidade criada por suas características. Segundo Callois (1990) e Wallon (1981), a finalidade do jogo encontra-se nele mesmo. Callois (1990) é mais enfático ao apontar o jogo como uma suspensão temporária da realidade.

O jogo e o esporte, como instrumentos educacionais, devem contribuir para a construção de valores morais e éticos, coibindo a competição exacerbada e a conquista de resultados a qualquer custo.

Assim, o foco da intencionalidade educativa do jogo deve apontar para os seguintes objetivos:

- Resgatar valores humanos, como amizade, cooperação, solidariedade e respeito.
- Favorecer a interação entre os alunos e o ambiente.
- Construir regras, normas e atitudes positivas.

- Ampliar as oportunidades de desenvolvimento psicomotor, cognitivo e socioafetivo.
- Contribuir para a formação de cidadãos críticos, participativos e cientes de seu papel na sociedade, visando a torná-la mais justa e democrática.

Neste momento, é imprescindível lembrar Freire (1989), para quem os sentimentos se formam com a vida, “[...] assim, se não nascemos definidos, nosso amor, nosso ódio ou compreensão serão produtos de nossa relação com o mundo.”

Ao falarmos que os jogos estão presentes em diferentes épocas da vida das pessoas, estamos evidenciando o quanto eles participam na construção das personalidades e interferem nos próprios modos de aprendizagem humana. Eles estão presentes desde os primeiros momentos da vida do bebê. Piaget (1987) dá especial atenção aos jogos de exercício no período sensório-motor, momento em que as crianças, ao brincarem, aprendem a coordenar visão e movimento das mãos e dos pés, visão e audição; enfim, a perceber o mundo a sua volta, e começam a agir para dele participar.

Ainda em etapas muito iniciais do desenvolvimento podemos destacar os jogos de construção, tão bem estudados por Chauncey (1979) e Venguer (1988). Por meio desses jogos as crianças desenvolvem

noções de equilíbrio, de formas, de espaço, dentre outras habilidades.

Concebe-se, ainda, que o jogo, além de constituir-se como veículo de expressão e socialização das práticas culturais da humanidade e veículo de inserção no mundo, ou seja, produto da subjetividade, é também uma atividade lúdica em que crianças e/ou adultos se engajam num mundo imaginário, regido por regras próprias que geralmente são construídas a partir das próprias regras sociais e de convivência.

Framberg (1987), ao discutir sobre os jogos, destaca algumas de suas características: representam a realidade e as atitudes humanas; possibilitam a ação no mundo (mesmo que de modo imaginário); incorporam motivos e interesses da própria criança; estão sujeitos a regras, sejam elas explícitas ou implícitas; e têm grau de espontaneidade na ação.

Se tomarmos como foco de discussão os princípios de que os jogos possibilitam a ação no mundo e estão sujeitos a regras, entramos no debate acerca da importância dos jogos no desenvolvimento humano e produção da subjetividade. Autores representantes da abordagem sócio-histórica do desenvolvimento têm enfatizado tal temática. Leontiev (1988), por exemplo, defendia que as brincadeiras seriam as atividades principais durante a infância e

que, brincando, as crianças aprenderiam a se inserir no mundo adulto.

Portanto a aprendizagem depende do vínculo criado entre professor e aluno. Em uma relação de segurança e cumplicidade, a aprendizagem acontece de forma mais eficiente, prazerosa e duradoura. “É preciso mais do que um conhecimento metódico de técnicas de dar aulas para formar um educador [...] uma relação educativa pressupõe o conhecimento de sentimentos próprios e alheios” (Freire, 1989).

Cabe aos educadores utilizarem-se dos jogos de forma contextualizada para reproduzir a cultura e os valores de uma sociedade desigual e opressora, mas para produzir conhecimentos, valores e procedimentos que contemplem o ser humano de forma integral, contribuindo para a superação do paradigma de individualismo e cooperativismo que resulta na aceitação das desigualdades sociais.

Para os professores empenhados na construção de uma boa pedagogia esportiva-educacional não basta ensinar, é preciso ensinar bem. Planejamento, ação e reflexão fazem parte do plano do professor que, com os melhores métodos e estratégias, com maior carinho e atenção, ensino cada aluno a fazer esporte ou jogar com boa qualidade educacional.

Não importa se em menor ou maior tempo, é preciso ter paciência e conhecer cada aluno, acreditando que todos, dentro

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreende-se por formação todos os processos educativos, formais ou não, que permitem a intervenção do sujeito no universo, agindo crítica e responsavelmente, aprimorando pela ética nas relações, refletindo, avaliando e reformulando suas atitudes. Onde viveremos este momento de resignificados do espaço escolar, para além das paredes de sala de aula e da transmissão de conteúdos, tornando a escola um lugar sintonizado com direitos sociais contextualizado ao meio e ao tempo presente, nos quais os sujeitos constroem, com autonomia e em cooperação, seus conhecimentos e sua própria história.

Percebe-se, também, que os jogos são investidos estudos desde tempos mais remotos. Sua aplicabilidade foi percebida e incluída no pensamento educacional, tornando-se um reconhecido instrumento pedagógico. Essa aplicabilidade também foi percebida e utilizada pela pedagogia teatral, passando a constituir a didática e a metodologia para o aprendizado.

Assim, a contribuição da psicanálise na educação possibilita pensar a subjetividade do educando, agregando à análise da aprendizagem, para além do

de suas limitações e potencialidades físicas, motoras, cognitivas e socioafetivas, podem jogar com qualidade e bom desempenho.

olhar direcionado ao conhecimento, também o olhar direcionado ao saber. Com base nas referências teóricas convocadas para a leitura deste trabalho, pode-se pensar muitas queixas de aprendizagem, verificadas nos espaços escolares e familiares, oriundas dos aspectos da subjetividade, ou seja, ligadas ao sujeito e não ao indivíduo. Pode-se ler o discurso pedagógico – direcionado aos aspectos da cognição – como insuficiente para responder às questões vinculadas ao sujeito; e é neste momento que se justifica a necessidade de convocar a psicanálise.

Sendo assim, posso ressaltar que foi uma experiência valiosa adquirida na realização deste trabalho, onde é importante destacar que estas colocações remetem a uma nova prática pedagógica que transcenda o mero ensino dos jogos e técnicas de movimentos dos conteúdos culturais da Educação Física – a dança, o esporte, a ginástica, a capoeira, etc. Percebem-se esforços importantes, nestes últimos quinze anos, na construção de novas tendências pedagógicas da Educação Física, tais como a desenvolvimentista, a cultural, a sistêmica, a histórico-crítica, que por sua vez ultrapassam o ensino tradicional.

Frente a isso, pode-se concluir que, os jogos e as brincadeiras são excelentes meios para fazer com que a criança aprenda de forma dinâmica, divertida, desde que sejam organizados com objetivos bem definidos. De acordo com Wajskop (1999, p. 34), a brincadeira, como atividade

denominante da infância tendo as condições reais da vida da criança, é a forma pela qual esta começa aprender.

Assim, conclui-se a apresentação deste trabalho, pensando-o como um incentivo a novos começos; como um ponto de partida.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W. **Palavras e Sinais: modelos críticos 2. Tradução de Maria Helena Ruscher**. Petrópolis: Vozes, 1995.
- BROUGERE, Gilles. **Jogo e Educação. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Revisão técnica e apresentação de Gisela Wajskop**. São Paulo: Artes Médicas, 1998.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CHAUNCEY, Henry. **La educación preescolar em la Unión Soviética**. Barcelona: Editorial Fontanella, 1979.
- DEWEY, John. Democracia e Educação: introdução à filosofia da educação. Tradução de Godofredo Rangel e Anísio Teixeira. 3ª Ed. São Paulo: Nacional, 1956.
- ELKONIN, D.B. **Psicologia del juego**. Havana: Pueblo y Educación, 1984.
- FRONBERG, D. **Promin – Play in the Early Childhood Curriculum. A review of current research** Seefeldt, Cord (Ed), USA, Teachers College Press, 1987.
- GUARTTARI, Félix. **Caosmose: Um novo paradigma estético**. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. 4ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- KISHIMOTO, J. **O jogo e a educação infantil**. KISHIMOTO, J. (org.) jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2003.
- LÉVY, Pierre. **O que é virtual**. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.
- LEONTIEV, A. **Os princípios psicológicos das brincadeiras pré-escolar**. In VIGOTSKII; L.; LURIA, A.; LEONTIEV, **A Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone; Editora da Universidade de São Paulo, 1988.
- ORLICK, Terry. **Vencendo a competição**. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.
- PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 1987.
- VIGOTSKY, Lev. **A Formação Social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- VÉNGUER, L.; VENGUER, A. **El hogar: una escuela Del pensamiento**. Moscu: Editorial Progreso, 1988.
- WALLON, Henry. **A evolução psicológica da criança**. Tradução de Ana de Moura e Rui de Moura. 3ª Ed. rev. São Paulo: Andes, 1981.

WAGSKOP, Gisela. Brincar na pré-escolar. 3ª Ed. São Paulo: Cortez, 1999; v. 48.