

MARIA LUIZA MARQUETO RODRIGUES

RESUMO: As atividades lúdicas possibilitam a construção de habilidades mentais por meio do aprender fazendo, visto que quando se brinca, trabalha-se com regras, com equipes e com objetos que devem ser manipulados. Com isso, essas atividades possibilitam a formação do pensamento e proporciona meios de socialização.

PALAVRA CHAVE : Quando se brinca , trabalha - se com regras
ATIVIDADES LÚDICAS E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

O brinquedo e a formação do pensamento

A brincadeira é um ato lúdico que está com o ser humano desde sua infância até sua adolescência, muitas vezes, o acompanha pela vida adulta, adquirindo outras formas e outros significados. Nesse contexto, é importante que os alunos relacione o brincar com o significado das coisas e dos aprendizados. Uma das formas de estabelecer esse significado é pela imaginação, pois por meio dela o aluno é capaz de inventar conceitos e aprender a manipular o que aprende.

Outro fator importante da brincadeira é que ela permite às crianças fazer representações por meio de objetos concretos. Com isso, um objeto que está representando determinada coisa na brincadeira pode não ter sido, antecipadamente, pensado para exercer tal representação. Sobre isso, Lopes (2000, p. 48) afirmam que:

Ao brincar, a criança entra definitivamente no mundo das aprendizagens concretas. Ela elabora hipóteses e as coloca em prática, constrói objetos, monta e desmonta geringonças, enfim, ela manipula todas as possibilidades dos objetos de seu universo de acesso.

Além disso, a brincadeira possibilita à criança a interação com o meio sócio-cultural. Isso se deve ao fato de que a criança utiliza o imaginário em seu mundo de faz-de-conta que a coloca em contato com o mundo real pela imitação

deste. Cunha (1994, p. 55) referindo-se às ações do faz-de-conta afirma que:

A criança se apóia na imaginação para reproduzir recordações ligadas aos momentos em que toma banho, alimenta-se, dorme, passeia. Quanto mais ela puder brincar, refazendo diferentemente o seu dia-a-dia, melhor entenderá o significado dessas experiências e maiores condições de progresso o seu pensamento alcançará.

Através desse mundo de faz-de-conta a criança começa a aprender e desenvolver o relacionamento com as outras crianças, com os adultos e com o cotidiano que a cerca. Utilizando um brinquedo concreto inicia o processo de diferenciação do objeto e de seu significado. Esse significado que os objetos ganham, também depende das ações que as crianças realizam com eles e que as tornam parecidas com outros objetos aos quais elas o associam. O brinquedo, assim manipulado, torna-se uma maneira ilusória dela realizar-se no mundo, conforme afirma Vygotsky (1998, p. 107):

O brinquedo é para uma criança, uma maneira ilusória de realizar desejos impossíveis de serem concretizados na prática. O brinquedo tanto de apresenta como uma atividade que satisfaz a necessidade referente àquilo que motiva a criança a agir, quanto se revela como uma atividade que proporciona prazer.

O brinquedo, visto pela ótica de Vygotsky, tem um papel duplo na aprendizagem, pois representa ao mesmo tempo uma motivação e um prazer. Da mesma forma, também assume duas posturas importantes: a relação com o concreto e com o imaginário.

Quando as crianças se envolvem em situações imaginárias utilizam o chamado jogo de papéis. Neste jogo, mesmo quando não estão envolvidas regras predeterminadas, existem algumas normas que determinam o comportamento da criança na brincadeira. Pela brincadeira, a criança participa, com maior envolvimento e interação, no papel que sua imaginação atribui. Sobre isso, Vygotsky (1998, p. 108) afirma:

Sempre que há uma situação imaginária no brincar, há regras. Não regras previamente formuladas e que mudam durante o jogo, mas aquelas que têm sua origem na própria situação imaginária. Portanto a noção de uma situação imaginária se regras é, simplesmente incorreta.

Os jogos com regras aparecem numa etapa posterior aos jogos de papéis. Nas primeiras brincadeiras infantis e nas brincadeiras infantis e nas brincadeiras que envolvem situações imaginárias o prazer está inserido no processo da própria atividade. Enquanto que, nos jogos com regras o prazer é obtido pelo resultado alcançado e, pelo cumprimento das normas do jogo.

Estes elementos são demonstrativos suficientes de que a brincadeira, utilizando a imitação de gestos e desenhos, é uma atividade que produz alicerces para a língua escrita. Todavia, esta é toda pausada em representações de signos.

O brincar faz parte da vida da criança. Ele simboliza a relação entre o pensamento e a ação e, sob esse ponto, constitui provavelmente a matriz de toda a atividade lingüística e social da criança, ao tornar possível o uso do diálogo, do pensamento, da imaginação e a socialização. Tudo isso se concretiza porque as atividades lúdicas sempre vêm ao encontro das necessidades e interesses das crianças e jovens.

Além do que, o lúdico permite aprender brincando, o que estimula o aluno e faz com que ele incorpore valores e vá formando suas concepções, tirando suas conclusões e formando concepções, e tudo isso pode ser feito pela recriação da realidade. Sobre isto, Rizzi e Haydt (2002, p. 5) afirmam que:

Partimos do pressuposto de que é brincando e jogando que a criança ordena o mundo à sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atividades e valores. Portanto, é através do jogo e do brincar que ela reproduz e recria o meio circundante.

Ao realizar essas atividades proporcionadas pela brincadeira, a criança vai aprendendo a lidar com várias situações e isso permite que ela vá estabelecendo relações com a realidade. Há na brincadeira um conteúdo mais importante do que a simples diversão, ela revela uma lógica diferente da racional, uma lógica

subjetiva, muito necessária para a estruturação da personalidade, do pensamento lógico e das estruturas cognitivas na criança. Para Maluf (2003, p. 21):

Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente.

Assim, ao compreender, aceitar, submeter seus desejos e impulsos, conviver com frustrações, controlar sua agressividade, perceber e considerar o outro faz com que a criança tenha oportunidades de desenvolver suas habilidades, seu potencial, seu pensamento, seu aprendizado e sua socialização.