**Um panorama sobre as concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski.**

Essa reflexão tem como objetivo abordar os jogos na concepção de três diferentes teóricos do desenvolvimento cognitivo: Piaget, Vygotski e Wallon, de maneira que as contribuições advindas do jogo sejam relacionadas ao desenvolvimento da criança.

Os docentes deparam-se com problemas no processo ensino-aprendizagem, que podem estar relacionados com os métodos de ensino que utilizam, muitos deles já ultrapassados. Vale ressaltar a importância de o educador oriente sua atuação, no sentido de variar e aumentar o repertório das crianças.

É importante a escolha de um jogo e dos meios adequados para oferecê-lo à criança, particularmente quando visamos retirar dele o maior proveito educativo. Advém disso a necessidade de transferir à escola as mesmas motivações que a criança encontra para jogar fora desse espaço. (PIMENTEL, 2004, p. 57)

Uma solução para o problema pode ser a introdução do jogo / lúdico no ato de ensinar. Através de uma prática prazerosa e lúdica, o educador / professor pode inserir conteúdos pedagógicos que pretende que os seus alunos alcancem. Com o jogo a criança desenvolvesse cognitiva, social e moralmente.

**O jogo na concepção de Piaget**

Como resultado das suas pesquisas, Piaget descobriu que a criança é um ser ativo, dinâmico no seu próprio desenvolvimento do conhecimento através da sua interação com o meio e pela formação de uma estrutura interna que se encontra em expansão continua.

A teoria defendida por Jean Piaget é uma teoria de etapas/estágios onde os seres humanos desde o nascimento até à fase da adolescência vão passando por várias mudanças de forma ordenada e previsível, ou seja, falamos dos estágios que tanto caracterizam a sua teoria.

De acordo com os estudos piagetianos a criança se desenvolve a partir da inter-relação com o meio, foi criada a teoria do desenvolvimento por estágios, cujo ponto de partida é o egocentrismo, em que a criança não se vê separada do mundo, ou seja, não considera a existência de um mundo externo.

As fases de desenvolvimento cognitivo segundo Piaget são:

- Adaptação: a inteligência é uma adaptação ao meio ambiente e é assimilada através da assimilação e da acomodação;

- Assimilação: depois de terem adquirido esquemas, a próxima etapa é assimilá- los. Este é um processo de interiorização das informações recolhidas das experiências nas estruturas do individuo.

- Acomodação: podemos apresentar a acomodação de duas formas: como a modificação constante das estruturas cognitivas do sujeito ou como a origem de novos esquemas;

- Equilibração: a todo o instante a ação está em constante assimilação e acomodação devido às experiências que temos com o meio que as rodeiam.

Piaget dividiu o processo de equilibração em quatro etapas ou estágios:

- Estágio sensório-motor (do nascimento aos 2 anos);

- Estágio pré-operacional (dos 2 anos aos 6 anos);

- Estágio das operações concretas (dos 6 anos aos 12 anos);

- Estágio das operações formais (a partir dos 12 anos).

O jogo para Piaget é em geral a assimilação que se sobressai à acomodação, uma vez que o ato da inteligência leva ao equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, sendo a última prorrogada pela imitação.

Vale ressaltar que para Piaget: o jogo constitui-se quando a assimilação é produzida antes da acomodação, sendo então o jogo considerado um complemento da imitação. Considerando a imitação, este autor reconhece a existência de seis estágios progressivos e a partir desses estágios define três grandes tipos de estruturas mentais que surgem na evolução do brincar: o exercício, o símbolo e a regra.

**O jogo na concepção de Wallon**

Ressaltamos que a história afirma que em momento algum Wallon quis organizar uma teoria para a educação, contudo, as suas pesquisas contribuíram e muito para a compreensão do desenvolvimento infantil.

Sendo assim, no estudo do desenvolvimento infantil, o autor propõe que se considere a criança como um ser global, total, que se constrói a partir da interação do seu potencial genético com a variedade de fatores que existem no meio em que está inserida.

O desenvolvimento envolve a afetividade, motricidade e inteligência. O autor enfatiza o papel da emoção em sua teoria, visto que, através dela estabelecem vínculos afetivos.

Segundo estudos que servem para ampliar esse resumo, a psicogenética deste psicólogo apresenta cinco estágios de desenvolvimento que são:

- Estágio impulsivo-emocional;

- Estágio sensório-motor;

- Estágio do personalismo;

- Estágio categorial;

- Estágio da adolescência;

Wallon entende que o jogo compõe aquilo que foi assimilado pelo adulto, determinando assim, quatro fases:

Jogos Funcionais: São caracterizados por realizar movimentos simples com o corpo, por meio dos sentidos.

Jogos de Ficção: A ênfase será no “faz de conta”, na situação imaginária. A criança irá representar/ imitar situações, papéis do seu cotidiano.

Jogos de Aquisição: relaciona com a capacidade de olhar, escutar e realizar esforços que contribuam para a compreensão.

Jogos de Fabricação: A criança irá distrair-se, se divertir com atividades manuais de criar, combinar, juntar e transformar.

**Concepção de jogo para Vygotski**

Vygotski estuda o desenvolvimento humano considerando os aspectos social ou cultural dos indivíduos. Na opinião desse autor, se constitui “jogo”, uma vez que a imaginação como novo processo psicológico não está presente na consciência da criança pequenas e é totalmente alheia aos animais.

Segundo Vygotsky, os três níveis caracterizam-se da seguinte forma:

- nível de desenvolvimento real: são todas as atividades que a criança já consegue fazer sozinha sem necessitar da ajuda de alguém;

- nível de desenvolvimento potencial: é o que a criança consegue fazer só com ajuda, a ação é influenciada por outras pessoas;

- zona de desenvolvimento proximal: é a distância entre os dois níveis, ou seja, entre o nível de desenvolvimento real, o que a criança consegue fazer sozinha e o nível de desenvolvimento potencial (o que a criança consegue realizar com a ajuda de outras pessoas para resolver problemas).

Esse autor afirma que a criança avança essencialmente através de atividades lúdicas e que para um melhor desenvolvimento da criança é indicado o trabalho de norma como aberta, no qual se trabalha a ludicidade com as crianças, uma vez que a imaginação como novo processo psicológico não está presente na consciência da criança pequenas e é totalmente alheia aos animais.

Vale frisar que, segundo Negrine, o jogo é sempre uma atividade com objetivos, isto é, seu propósito decide o jogo e justificativa a atividade, sendo o objetivo o fim último, que determina duas variáveis relevantes nos jogos da criança. (NEGRINE, 1995 p. 10).

Para concluir ressaltamos a importância desse estudo sobre esses autores e suas teorias para reforçar a necessidade de continuar a difundir o jogo como fundamental na compreensão e evolução do ser humano, não somente entre os profissionais de Educação Física, mas também entre Pedagogos e demais envolvidos com a educação.

Assim, os jogos podem contribuir para o processo de formação do conhecimento, com o professor participando como mediador das aprendizagens significativas, onde o jogo tem o papel de despertar na criança a descoberta e o prazer, por novas experiências.

REFERÊNCIAS

EU ESCREVO – DIRETÓRIO DE ARTIGOS. As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski. Disponível em: http://www.euescrevo.com.br. Acesso em: 05 nov. 2012.

FREIRE, A. Cleudo, et al. O jogo segundo a teoria de desenvolvimento humano de Wallon. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos\_teses/Pedagogia/jogo\_teoria\_do\_desenvolvimento.pdf. Acesso em: 6 nov. 2012.

NEGRINE, Airton. Concepção do jogo em Piaget. In: \_\_\_\_\_\_ Aprendizagem & Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogo. Porto Alegre: Prodil, 1994, p. 32-45.

NEGRINE, Airton. Concepção o jogo em Vygotski: uma perspectiva psicopedagógica. Rev. Movimento, n. 02, ano 02, 1995.

PIMENTEL, Alessandra. *Jogo e desenvolvimento profissional: análise de uma proposta de formação continuada de professores.* São Paulo, 2004.