

INTERAÇÕES

PEDAGÓGICAS

MÓDULO 1º AO 3º ANO

UNIDADE 17 – 28/06/2016

JOGOS DE LINGUAGEM

Luiza Alves de Oliveira
Doutora em Educação
Mestre em Linguística
Professora de Língua Portuguesa – SME-RJ
Professora titular de Pedagogia – Feuc-FIC

Introdução

Jogo, brincadeira, ludicidade. Quem já não fez uso dessas palavras no dia a dia da experiência de viver? Mas o que nos vem à mente quando as pronunciamos ou ouvimos? A que sentidos nos remetem o jogar, o brincar?

Nas relações cotidianas, o jogo e a brincadeira atuam como mediadores entre os sujeitos e o mundo, ora brincando no viver, por vezes vivendo no brincar. Ao que tudo indica, brincar e jogar não somente fazem parte da vivência humana, como também protagonizam papéis importantes na memória do que somos e do que fazemos com nossos ideais, imaginários e significados, construídos historicamente no meio social em que vivemos.

Nesse sentido, nada melhor do que pensar na linguagem como um jogo com o qual se joga a vida social no encontro entre sujeitos de linguagem e que, por ela atravessados, (re)nascem e se (re)configuram em outros “eus” e muitos “nós”. Assim, a linguagem transita entre os corpos, fazendo de cada um de nós não um ser único, mas sujeitos múltiplos, polifônicos, que ocupam lugares, tempos e espaços verbais ou não.

A linguagem habita e transita entre corpos, tempos e espaços: cruza, atravessa, insiste, perambula, espera, acompanha, assedia, não deixa de dizer nem de escutar, sequer o interior das cenas extremas de privação, desaparecimento, desterro, clausura. Afoga-se e renasce. (SKLIAR, 2014, p. 18)

UNIDADE 17 – 28/06/2016

A linguagem joga e brinca de ser e de estar entre nós. Parece mesmo, como afirma Skliar (*idem*), que ela nos coloca em jogo quando dela nos apropriamos para viver a experiência que nos toca, que nos atravessa e que nos (trans)forma (LARROSA, 2004).

Ao vivermos o jogo da linguagem, também nos deslocamos de nossa individualidade e caminhamos ao encontro de alteridades que conosco possam viver outros tempos. Aprendemos e ensinamos atravessados pela linguagem, na linguagem, e com ela fazemos coisas, da mesma forma que ela faz outras, em cada um de nós.

Sendo assim, o jogar e o brincar estão associados à ludicidade, ao prazer, e tal fato não é uma simples coincidência, já que, etimologicamente, uma única palavra latina abrange os sentidos de jogo e ludicidade. Huizinga (1990), ao analisar o jogo na história da humanidade, descreve as aproximações entre a ação de jogar e o lúdico no terreno da palavra latina *ludus*, do verbo *ludere*.

Embora *ludere* possa ser usado para designar os saltos dos peixes, o esvoaçar dos pássaros e o borbulhar das águas, sua etimologia não parece residir na esfera do movimento rápido, e sim na da não seriedade, e particularmente na da 'ilusão' e da 'simulação'. *Ludus* abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar (HUIZINGA, 1990, p. 41).

Não é por acaso que, neste texto, traçamos a aproximação entre linguagem, jogo/ludicidade, vida e educação. Acreditamos que falar em linguagem pressupõe trazer para o jogo sujeitos e histórias de vida marcadas pelo encontro de diferenças, de palavras que se jogam e que se lançam para alcançar ou afastar nossa humanidade.

No entanto, que jogo jogar quando nos lançamos à docência? Nossos espaços de ensino-aprendizagem permitem jogar e brincar com a linguagem? Ou educar é coisa séria demais para se brincar?

Muitas são as questões e insuficientes, as respostas. Contudo, para acentuar as perguntas ou disparar alternativas, tratamos aqui de algumas possibilidades de discutir e jogar com a linguagem em sala de aula nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

UNIDADE 17 – 28/06/2016

Sobre teorizações do jogar

A afirmação de que o jogo e a brincadeira são vivências indispensáveis ao processo de desenvolvimento dos seres humanos, seja como forma de assimilação da realidade, ou mesmo como elemento culturalmente útil para as expressões coletivas, é fato inegável, principalmente entre os estudiosos da educação.

Tomamos aqui, como grandes nomes que tratam desse tema em suas teorizações, embora por meio de pressupostos distintos, Jean Piaget (1982, 1999) e Lev Vygotsky (1991, 1993), uma vez que ambos reconhecem a íntima relação entre jogo e desenvolvimento humano.

Jean Piaget

Piaget (1999), ao refletir sobre a linguagem e o pensamento infantil, afirma que a criança representa simbolicamente suas ações e suas habilidades motoras por meio do jogo simbólico. Isto é, por meio do exercício do pensar, imaginar, fantasiar, ela modifica sua vontade, usa o “faz de conta” para jogar com a realidade, expressando-se simbolicamente e aprendendo a respeitar os limites concretos do mundo real.

Nesse jogo, as crianças vivenciam e assimilam novas experiências, acomodando suas estruturas mentais, desenvolvendo a fantasia, a imaginação e intuição. Esse autor descreve algumas estruturas básicas dos jogos infantis, que seguem a seguinte ordem: jogo de exercício, jogo simbólico/dramático, jogo de regras (PIAGET, 1982).

Em Piaget (*idem*) encontramos a afirmação de que o jogo de exercício encontra suas origens na imitação, na reprodução de um objeto – primeiramente na presença do mesmo; depois, em sua ausência – e, quando isso acontece, passa a existir uma evocação simbólica da realidade ausente: o conhecido “faz de conta”. A partir daí, o jogo simbólico/dramático entra em cena e o símbolo passa a agregar o real aos desejos e interesses das crianças. Ao viver o simbólico, é preciso, ainda, aprender a lidar com a delimitação do espaço e do tempo, de forma a garantir a regularidade

UNIDADE 17 – 28/06/2016

e a organização das ações. Assim, o jogo simbólico dá lugar ao jogo de regras, o que pressupõe relações sociais por meio de regras coletivas.

Lev Vygotsky

Vygotsky (1991, 1993), por sua vez, teoriza que o lúdico influencia de forma decisiva o desenvolvimento da criança. Jogando e brincando, os pequenos são estimulados em sua curiosidade, adquirem iniciativa, autoconfiança, desenvolvem a linguagem e o pensamento.

Embora seguindo pressupostos distintos de Piaget (1982), Vygotsky (*idem*) também descreve três características do brincar: a imaginação, a imitação e a regra, que estão presentes nas diversas brincadeiras infantis. Assim, o brincar (objeto do brincar) possibilita a experiência do agir com objetos concretos para a construção de significados, além de favorecer o desenvolvimento de uma Zona de Conhecimento Proximal, que se constitui no caminho que o sujeito percorre para desenvolver funções em processo de amadurecimento, até que se consolidem.

Jogos e brincadeiras: a ludicidade em sala de aula

Conhecer as contribuições de Jean Piaget e Lev Vygotsky ajuda a entender a importância dos jogos nos espaços escolares e, em especial, nas práticas pedagógicas dos professores.

Os docentes, ao se utilizarem de situações lúdicas para mediar a construção de saberes e o desenvolvimento de habilidades de seus alunos e alunas, contribuem, de forma decisiva, para a participação coletiva e individual do grupo, além de mobilizar esquemas mentais, estimular o pensamento, a ordenação das ações no tempo e no espaço.

Para que não se configurem apenas como moeda de troca para se alcançar disciplina e tampouco preencher espaços ociosos no planejamento de professores e professoras, os jogos e brincadeiras devem possibilitar a reelaboração de sentimentos e conhecimentos de forma a se construir possibilidades outras de interpretação e representação da realidade. Portanto, importante

UNIDADE 17 – 28/06/2016

se faz planejar atividades pedagógicas em que a linguagem atravesse, transpasse, costure, alinhe e sublinhe as experiências com a palavra, o corpo, o pensamento e as subjetividades que nos constituem humanos. Nesse sentido, descrevemos, neste texto, algumas formas de trabalhar a ludicidade e o jogo nos espaços escolares.

Como produções culturais, os jogos e as brincadeiras são infinitos, diversos e plurais, assim como incontáveis e multifacetadas são as histórias, tempos e espaços de cada ser. Por isso, limitaremos esta exposição por meio de escolhas que levem em consideração aspectos culturais populares, mantidos pela tradição oral, e também caracterizações mais modernas, tecnológicas, produtos da sociedade industrial e contemporânea.

Para tanto, utilizaremos, de forma generalizada e para fins de organização dos elementos lúdicos aqui destacados, as expressões “jogos e brincadeiras populares” e “jogos e brincadeiras industriais/tecnológicos”. Os primeiros englobam as atividades lúdicas mantidas pela tradição oral, que fazem parte da herança cultural de nossa gente, como as parlendas, trava-línguas, adivinhas, entre outras. Já os jogos e brincadeiras industriais/tecnológicos são aqueles produzidos pelas grandes indústrias, disponíveis em diferentes suportes e materiais, geralmente comercializados em grandes lojas de departamentos ou por meio digital: livros, palavras cruzadas, ludo, caça-palavras, jogo da memória e muito mais.

Mas por que dividir os jogos nesses dois grupos? Primeiramente, porque (nem sempre temos recursos disponíveis para adquirir) de um lado nos deparamos com este ou aquele jogo industrializado/tecnológico e, segundo, por conta da importância de valorizarmos nossas tradições e manifestações populares nas vivências em sala de aula. Não importa qual tipo de jogo jogar, o importante é que a ludicidade esteja presente nos espaços escolares para além de meros recursos pedagógicos em tempos de intervalo entre atividades consideradas mais produtivas, como escrever e ler em quadros ou cadernos. Viver a ludicidade como experiência é muito mais do que brincar, mas viver a fruir a infância na dimensão de nossa humanidade.

Como sujeitos de linguagem, as crianças, desde muito pequenas, têm acesso a um vasto repertório cultural, seja por meio da família ou de outras pessoas com quem mantêm laços afetivos cotidianos. Assim, considerar os pequenos como agentes e produtores de cultura requer (re)conhecer seus saberes e práticas sociais. Daí ser muito interessante o trabalho pedagógico com “jogos e brincadeiras populares”, pois além de valorizar o conhecimento prévio dos alunos e alunas,

UNIDADE 17 – 28/06/2016

também possibilita a reconstrução de identidades sociais, tradições e histórias de vida. Alguns bons exemplos para refletir sobre a linguagem e a própria língua materna são brincadeiras com parlendas, trava-línguas, adivinhas, quadrinhas, cantigas de roda, língua do “p”, adedonha, piadas, forca, palíndromos e o que mais nossa memória afetiva e cultural fizer aflorar. Essas brincadeiras, planejadas e vivenciadas de forma cuidadosa, possibilitam o pensar sobre a estrutura da língua: concordâncias, dissonâncias, ritmo, significados, fronteiras vocabulares, composição de frases, palavras, sílabas e muito mais.

Por outro lado, também não podemos negar que vivemos em um mundo onde a tecnologia e as novas formas de interação digital predominam em nossas ações cotidianas mais corriqueiras. Logo, encontra-se disponível uma infinidade de produtos lúdicos industrializados que, da mesma forma que os jogos e brincadeiras populares, podem (re)configurar espaços e tempos de ensinar e aprender, tais como jogos da memória, ludo, caça-palavras, dominó, trilhas, cartas, jogos digitais e muitos outros, além dos livros de todas as formas, tamanhos e cores. Cumpre ressaltar que optamos por abordar os livros como obras de arte literária que, enquanto produto editorial, possuem as marcas da sociedade industrializada e, por isso, foram aqui inseridos como possibilidade de viver a ludicidade da palavra em forma de livro.

Considerações a jogar

Neste breve discurso escrito, pretendemos discorrer sobre a relevância do trabalho pedagógico com jogos e brincadeiras para além de meros recursos para preencher espaços e tempos “vazios” no planejamento docente.

A experiência com a ludicidade, se bem planejada por professores e professoras, torna-se momento de prazer e de aprendizagem, de socialização, desenvolvimento cognitivo, corporal e emocional, para sujeitos aprendentes e ensinantes.

Ao jogar, somos impelidos a viver espaços e tempos de regras e interações, vivemos e nos apropriamos de realidades outras e, de alguma forma, retomamos o real com sentidos diferentes. Brincar e viver aproximam saberes por meio da linguagem, e esta, de imagem a imagem, de gesto

UNIDADE 17 – 28/06/2016

a gesto, de letra a letra, de ponto a ponto, busca uma brecha para (re)nascer em nós muitos outros.

Referências:

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1990.

LARROSA, Jorge. *Linguagem e educação depois de Babel*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

PIAGET, Jean. *A linguagem e o pensamento da criança*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. *O nascimento da inteligência na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

SKLIAR, Carlos. *Desobedecer a linguagem: educar*. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

_____. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.