

O JOGO SEGUNDO A TEORIA DO DESENVOLVIMENTO HUMANO DE WALLON

Cleudo Alves Freire
Daiane Soares da Costa
Ronnáli da Costa Rodrigues
Rozeli Maria de Almeida
Raimunda Ercilia Fernandes S. de Melo
Graduandos do Curso de Pedagogia

O presente capítulo compreende um trabalho de revisão bibliográfica. Promove uma reflexão a partir de estudos teóricos evidenciados no Curso de Pedagogia pela Faculdade CDF Ponta Negra, na disciplina A criança de zero a seis anos: formação pessoal e social, ministrada pela professora Ms. Tânia Câmara Carvalho de Araújo em que nos situamos na condição de alunos pesquisadores.

Nos propomos a discutir o desenvolvimento educacional através dos conceitos de atividade lúdica, jogo e trabalho na perspectiva de Wallon. O que a psicogênese diz em relação ao jogo, qual a sua importância, como Wallon aborda o pensamento de outros teóricos, quais os pontos convergentes e divergentes, qual a sua justificativa face às opiniões de grandes nomes, como Piaget, Vygotsky, Janet entre outros.

Wallon foi um estudioso que dedicou-se ao psiquismo humano na perspectiva genética, ou seja, ele defende a gênese da pessoa, na qual justifica o seu interesse pela evolução psicológica da criança.

A psicogenética walloniana oferece subsídios para reflexão sobre as práticas pedagógicas. Ele considera que não é possível selecionar um único aspecto do ser humano e perceber o desenvolvimento nos vários campos funcionais nos quais se distribuem a atividade infantil (afetivo, motor e cognitivo). Pois o estudo do desenvolvimento humano deve considerar o sujeito como “geneticamente social” e estudar a criança contextualizada, nas relações com o meio.

Partindo desse pressuposto, podemos dizer que a infância é um momento real e distinto de todos os outros, por isso mesmo, deve ser considerado de acordo com as suas peculiaridades. É neste período que expressamos nossos sentimentos, nossa criatividade da forma mais espontânea possível quando as atividades lúdicas são predominantes. Sabemos que é através das brincadeiras que as crianças estabelecem relação com o meio, interagem com o outro, para construir a própria identidade e desenvolver sua autonomia.

As idéias de Wallon foram baseadas em quatro elementos básicos que se comunicam o tempo todo: afetividade, movimento e inteligência.

A afetividade tem papel predominante no desenvolvimento da pessoa. É por meio dela que o aluno exterioriza seus desejos e suas experiências. Em geral são manifestações que expressam um universo importante e perceptível, mas pouco estimulado devido a influência dos modelos tradicionais de ensino.

O movimento depende fundamentalmente da organização dos espaços para elaboração de atividades que promovam o desenvolvimento motor com fins educativos. A motricidade, portanto, tem caráter pedagógico tanto pela qualidade do gesto e do movimento quanto por sua representação social. No entanto, a escola insiste em tratar a criança como um ser passivo, limitando a fluidez do movimento, das emoções e do pensamento, tão necessárias para o desenvolvimento completo da pessoa.

A inteligência depende essencialmente de como cada indivíduo interage com o meio e compreende os seus signos, articulando as informações de uma forma que lhe permita uma participação efetiva na realidade circundante.

A identidade e a autonomia têm uma relação direta com o desenvolvimento afetivo, motor e cognitivo; necessitando para tanto a promoção de situações de aprendizagem que possibilitem experiências no sentido de oportunizar ao indivíduo a consecução dos valores morais, culturais e éticos da sociedade onde vive, de modo a se tornar participativo e a contribuir para o desenvolvimento da mesma.

O Jogo

As pesquisas em relação à importância do jogo na infância não são poucas, são várias as concepções, mas, para Wallon, as concepções “se confundem enquanto essa atividade se mantém espontânea e não recebe o seu objeto das disciplinas educativas”(WALLON, p. 75, cap. V).

Segundo Winnicott (1975), “o brincar facilita o crescimento” e, em consequência, promove o desenvolvimento. Uma criança que não brinca não se constitui de maneira saudável, tem prejuízos no desenvolvimento motor e sócio/afetivo. Possivelmente tornar-se-a apática diante de situações que proporcionam o raciocínio lógico, a interação, a atenção etc.

Brincar é parte integrante da vida social e é um processo interpretativo com uma textura complexa, onde fazer realidade

requer negociações do significado, conduzidas pelo corpo e pela linguagem. (FERREIRA, 2004, p. 84)

Ao discutir autores como W. Stern e Ch. Buhler, Wallon percebe que o jogo é concebido a partir de como foi assimilado pelo adulto, com quatro fases determinadas que devem ser levadas em consideração, quais sejam:

- Os jogos funcionais acontecem da forma mais simples e natural, quando a criança descobre o prazer de produzir som, executar as funções que a evolução da motricidade lhe possibilita e sentir necessidade de pôr em ação as novas aquisições, do tipo: gritar, explorar os objetos, entre outros.
- Os jogos de ficção são atividades em que o faz-de-conta, a imitação estão presentes, ou seja, ela usa um brinquedo assumindo papéis de pessoas que estão presentes no seu dia-a-dia. (brincar de imitar os pais, o professor ou até mesmo um animal).
- Nos jogos de aquisição a criança é “todo olhos, todo ouvidos”, começa por compreender, conhecer, imitar músicas, gestos, imagens.
- Por último, os jogos de fabricação, que são jogos onde a criança se entretém com atividades manuais de criar, combinar, juntar e transformar objetos. Os jogos de fabricação são quase sempre as causas ou conseqüências do jogo de ficção, ou se confundem num só. Quando a criança cria e improvisa o seu brinquedo: a boneca, os animais que podem ser modelados, isto é, transforma matéria real em objetos dotados de vida fictícia.

Em sua teoria Wallon diz que é através da imitação que a criança vive o processo de desenvolvimento que é seguido por fases distintas, no entanto, é a quantidade de atividades lúdicas que proporcionarão o progresso, e diante do resultado, temos a impressão que a criança internalizou por completo o aprendizado, mas, ela só comprova seu progresso através dos detalhes. Não existe na criança um jogo natural, portanto: “[...] a brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar.” (BROUGÉRE, 1989, p.39 apud WAJSKOP, 1999, p. 29)

Portanto para que o movimento alcance eficácia, para que seja uma ação verdadeiramente completa, necessariamente a criança experimenta as quatro fases comentadas acima. A isto Janet denomina função do real.

Wallon compreende que as etapas do desenvolvimento evidenciam atividades em que as crianças buscam tirar proveito de tudo. Os jogos comprovam as múltiplas experiências

vividas pelas crianças, como: memorização, enumeração, socialização, articulação, sensoriais, entre outras.

Ele recorreu a outros campos de conhecimento para aprofundar a explicação dos fatores de desenvolvimento (neurologia, psicopatologia, antropologia, psicologia animal). Manteve interlocução com as teorias de Piaget e Freud, destacando contradições entre as teorias, pois para ele essa seria a melhor forma de se buscar o conhecimento. O seu método era totalmente voltado à observação “só podemos entender as atitudes da criança se entendermos a trama do ambiente no qual está inserida” (WALLON).

Nos debruçando nas idéias de Wallon percebemos que os jogos para a criança é progressão funcional, já para o adulto é regressão, “porque o que existe é a desintegração global da sua atividade face ao real” (WALLON, p. 79). Ou seja, para o adulto acontece o contrário, pois ao longo da vida o homem se aborrece por ser criança e quer o mais rápido possível se desligar completamente das atividades lúdicas, aproximando-se de atividades como o trabalho. Posteriormente deseja ser criança outra vez, então relaxa quando está ao lado de uma criança, se permitindo realizar atividades sem compromisso.

Por isso, o jogo é visto como “uma infração às disciplinas ou às tarefas práticas” (WALLON, p. 80), mas por outro lado, as crianças não as negam nem ignoram, mas as colocam sob as necessidades das ações lúdicas.

Vimos que sua concepção diz que, o lúdico e infância não podem ser dissociados, toda atividade da criança deve ser espontânea, livre de qualquer repressão, antes de tornar-se subordinada a projetos de ações mais extensas e transformadas. Portanto, o jogo é uma ação voluntária, caso contrário, não é jogo, mas sim trabalho ou ensino.

Sendo assim, ao papel do adulto/educador se faz necessário numa vivência em todas as fases da infância, pois é importante ter atrelado ao seu auto-conhecimento e autoconsciência, o conhecimento teórico. Desta forma, ele estará preparado para intervir no jogo infantil, de maneira adequada, destacando o progresso e proporcionando mais crescimento. O adulto deve ser um facilitador do jogo e não um jogador. Brincar com criança não é perder tempo, é ganhá-lo ; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.

Considerações

A brincadeira acontece independente do local que a criança esteja. Basta ter algo que a estimule, que logo ela começa a imaginar e consequentemente ela assume um papel, tomando como referência pessoas que são importantes no seu dia-dia, viajando em um mundo de criações e fantasias, com muito movimento, expressando sentimentos.

É da natureza do ser humano, ser expressivo, afetivo e social, embora, em algumas pessoas estes aspectos em parte estejam bloqueados. Por isso, é preciso trabalhar o ser humano por completo, para que essas características sejam desenvolvidas, independente de idade. Assim, o educador deverá estar preparado para ter condições de intervir e proporcionar com maior intensidade o desenvolvimento da criança, sabendo que ela é como todo mundo, uma mistura extremamente completa de capacidades e limitações.

Percebemos que ao dialogar com vários teóricos a respeito do jogo, Wallon articula idéias aparentemente contraditórias de forma a nos fazer entender em que momentos elas se complementam e se afirmam; como elas se refletem no desenvolvimento da criança, o que representam para o adulto e qual a significância que têm para relação do homem com o meio em que vive.

Referências

ESPÍNDOLA, Matilde. **A construção da afetividade**. Disponível em www.espirito.org.br/portal/palestras/piaget/afetividade.html Acesso em 13 out. 2002.

FERREIRA, Patrícia V. P. **Afetividade e cognição**. Disponível em www.psicopedagogia.com.br. Acesso em 21 fev. 2003.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. São Paulo: Zahar, 1975.

WALLON, Henri, **A Evolução Psicológica da Criança** – Lisboa: edição 70, 1981.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: IMAGO, 1975.

VYGOSTKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.