

SETOR DE PSICOLOGIA

**Tema: “A importância do lúdico para a formação do sujeito”
Maternal à Educação Fundamental**

INTRODUÇÃO

A Bilboquê apresenta-se como uma instituição que respeita, valoriza e incentiva a formação da criança enquanto sujeito.

Acredita-se que o lúdico, representado aqui pelas brincadeiras, pelos desenhos e pelos jogos seja o instrumento capaz de viabilizar o desenvolvimento da criança (sujeito como um todo – aspectos cognitivo, social e psíquico).

DESENVOLVIMENTO

Enquanto o adulto se expressa através de palavras, a criança se expressa muito mais por outros meios, como por exemplo através de jogos simbólicos, brincadeiras que trazem à tona a imaginação ou ainda mais particularmente por desenhos, por produções gráficas que representam, além de objetos, muitas vezes familiares, suas preocupações mais essenciais.

O desenho pode ser encarado, não apenas sob o ponto de vista de sua forma, ou de seu sentido, mas igualmente em sua dimensão de ato, segundo Rolland Chemama.

Que ato decisivo o desenho constitui, uma vez que parece ser tão indispensável para a criança? Será que o desenho pode amenizar algo?

CHEMAMA diz que “aos assuntos mais graves os desenhos dão uma aparência alegre: tornam o insuportável, suportável”.

No texto “O ato de desenhar”, de CHEMAMA, o autor coloca que o fato de desenhar em si supõe dois tempos:

- Produção de uma marca. É o próprio fato de inscrever que parece ter um valor particular, como se concretizasse a existência do próprio sujeito.
- Num segundo tempo, com o controle do gesto, surge a possibilidade de limitar o domínio do grande outro (Outro), tentando alguma figuração dele.

Segundo CHEMAMA, a escritura da criança é para ela primordial, originária e conseqüentemente parte constitutiva de sua estrutura.

O recurso do desenho então, aparece como modo de estabelecer a comunicação e permite superar o mal estar. Não se pode dizer que o recurso do desenho desvia as angústias mais fortes mas sim, que faz marca e que esta marca esboça o diálogo.

É preciso salientar que o desenho pode constituir, para a criança, uma passagem ao simbólico. Sendo assim, pode-se dizer que a imagem que a criança desenha vem a ser considerada como produção manifesta de uma escritura latente a ser decifrada (fase que antecede a alfabetização).

Segundo Winnicot, as crianças dão escoamento ao ódio e à agressão nas brincadeiras e brincam para dominar angústias, controlar idéias ou impulsos que conduzem à angústia se não forem dominados. Diz ainda que a



angústia é sempre um fator na brincadeira infantil e, muitas vezes, um fator dominante. Winnicot afirma que a angústia está subjacente na brincadeira infantil e faz um paralelo entre o excesso de angústia e a relação com a brincadeira que se repete, repete, repete...

“A ameaça de um excesso de angústia conduz à brincadeira compulsiva, ou à brincadeira repetida, ou a uma busca exagerada dos prazeres que pertencem à brincadeira. (WINNICOT,1982, pg.162)”.

Vygotsky, Piaget e Wallon desenvolveram teorias sobre o desenvolvimento e o jogo sob um enfoque da psicologia do desenvolvimento de importante valia para a psicologia com suas diversas linhas de segmento e para a pedagogia, tais como:

Wallon sobressalta o jogo apresenta-se como consequência do contraste entre uma atividade liberada e as atividades nas quais normalmente a criança se integra, evolui em meio a oposições e se realiza superando-as (REGRAS/LINGUAGEM SIMBÓLICA).

Piaget afirma que o jogo se manifesta através de regras ou se adapta à imaginação simbólica e às necessidades da realidade, no que tange à socialização da criança. O jogo se realiza através de construções espontâneas que imitam o real, o símbolo de assimilação individual dá passagem à regra coletiva ou ao símbolo representativo ou objetivo.



O jogo/brincadeira permite a formação de verdadeiras combinações lúdicas. As atividades lúdicas da criança parecem obedecer a um certo ritual que culminam num processo de amadurecimento psíquico e/ou estruturação psíquica na qual aparece o símbolo lúdico distinguindo-se do ritual através dos esquemas simbólicos.

Vygotsky diz que a criança imagina ao atuar e que ao imaginar, joga.

Vygotsky define que a situação imaginária é uma característica definitiva do jogo em geral. Em síntese, o que se passa de forma inadvertida na vida real pela criança se converte em uma regra de conduta no jogo. Afirma a evolução dos jogos a partir de uma situação imaginária e algumas regras ocultas para jogos com regras manifestas e situações imaginárias pouco evidentes.

OBJETIVO

Todos os educadores devem respeitar o sujeito em formação (criança) ao trazerem suas fantasias e questionamentos. Esse respeito se dá a partir da construção do afeto, do cuidado e da tarefa de educar. Um viés do educar pode ser retratado através das regras e limites a serem colocados para a criança.

CONCLUSÃO

Através da produção de uma marca, o sujeito torna-se capaz de concretizar a sua própria existência. Essa concretização possibilita a esse sujeito em formação, a capacidade para limitar o domínio do outro e para conhecer seus próprios limites.

Segundo Martinez Santos, Piaget vê no jogo um processo de ajuda ao desenvolvimento da criança. Sendo também uma atividade consequente de seu próprio crescimento e preparação para a alfabetização.

Cabe ao educador direcionar a criança para que o percurso do seu desenvolvimento transcorra da melhor forma possível, dentro das possibilidades de cada criança.