



Jogos e desenvolvimento humano

Autor: Juliano Hoffman

Consultor CORE RH

Email: juliano@corerh.com.br

O ser humano é uma raça presente em praticamente todos os continentes, estando espalhado ao redor do mundo, do Alaska à Antártida. As diferenças entre as raças podem ser facilmente percebidas como: cor, estatura, tipo físico e capacidades orgânicas diferenciadas como para digerir melhor certos tipos de alimentos ou para enxergar de maneira mais apurada determinadas cores como acontece com os esquimós que percebem muito mais tonalidades de branco que um sul-americano ou europeu, por exemplo.

Indistintamente a essas muitas diferenças ainda sim todos são considerados seres humano e ligados uns aos outros por outro incontável de similaridades que perpassam o nível físico e chegam ao nível de psicológico, social e cultural. Aqui adentramos também o campo da linguagem e do pensamento que apesar de suas diferenças são características do homem. Existe ainda outra característica comum ao homem independentemente do continente ou da cultura em que ele esteja inserido; essa característica é a presença do jogo.

Os jogos emergem na realidade humana com força tremenda e se mostram presentes nessa realidade desde os tempos mais antigos. Huizinga (2000) em seu livro Homo Ludens considera jogos como aparte da cultura algo que auxilia na construção da cultura, mas que transcende a própria cultura, essa posição é defendida apresentando a idéia que o jogo não é um construto humano, mas algo presente na própria natureza entre os animais. Filhotes de cachorro, por exemplo, brincam de se caçarem, morderem e atacarem e um observador,



percebe facilmente que aquilo não é “sério” e não passa de um jogo, ou seja não é uma briga ou uma guerra real e sim diversão.

A partir desse argumento Huizinga pondera a respeito dos motivos que levam animais e humanos a jogar, considerando esse o ponto primordial para compreender o que é “jogo”. O autor questiona que se o motivo essencial da existência do jogo é meramente o treino de habilidades ou o exercício de faculdades porque o organismo não apresenta simplesmente o instinto de realizar um exercício? Porque utilizar algo tão complexo e relacional como o jogo?

Varias características podem ser apontadas para apresentar os benefícios de desenvolvimento proporcionados por jogar como: exercício e melhora do raciocínio, dos relacionamentos, o desenvolvimento de habilidades e de faculdades. No entanto todas essas características parecem muito mais se complementar do que se contrapor não se apresentando como únicas e definitivas para compreender porque jogar, Huizinga apresenta ainda um outro motivo: jogar é divertido.

Aqui começa um exercício interessante para entender o que é jogo, anteriormente foi mencionado no jogo de caçar dos cachorrinhos que aquilo não é “sério” e no parágrafo anterior aparece que o jogo é “divertido”. Ao levar o raciocínio por esse caminho começa a aparecer a ligação com o lúdico e passa-se a ser necessário para compreender o jogo não só suas características de ação, mas o que representa a palavra designada para identificar o conceito, algo extremamente complexo já que o jogo aparece ao redor do mundo com muitas denominações diferentes, cada uma carregando alguma idiossincrasia.

Lúdico provem de “ludere” palavra ligada a ludibriar, lograr, enganar, fingir, fazer de conta. Tudo muito formado sobre um alicerce de divertimento e leveza. Então como pontua Huizinga o jogo é a não seriedade? Nada disso, o próprio autor contrapõe essa idéia; se o jogo fosse definido como a não seriedade o riso seria jogo. E esse conceito não abrangeria o que



vivenciam muitas pessoas em suas “peladas” de fim de semana muitas vezes assunto tão serio como uma final de copa do mundo. Quantas coisas são tão serias para o brasileiro quanto disputar uma copa do mundo de futebol?

Ao redor do mundo palavras diferentes são utilizadas para diferenciar o jogo de adultos do jogo de crianças, em outras situações palavras diferentes também aparecem para descrever jogos de competição de outras formas de jogar. Já em algumas línguas não existe uma mínima diferenciação entre brincar, jogar ou competir.

Com esse pensamento global, lingüístico e histórico definir o conceito de jogo torna-se uma tarefa complexa, cheia de nuances, contrapontos, paradoxos, diferenças de pontos de vista. Conceituar jogo é quase como jogar um jogo, em termos racionais, lógicos e metodológicos uma tarefa árdua, mas também apaixonante.

A busca por esse conceito formatado não resultou em nenhuma definição clara e representativa, diante dessa realidade fica aqui proposta uma definição de jogo: Processo lúdico com estrutura de regras claras e bem delimitas, com objetivos específicos a serem alcançados, sejam objetivos coletivos ou individuais, cooperativos ou competitivos.

Após explanar aspectos antropológicos e conceituais a respeito dos jogos uma duvida surge: Os jogos são mesmo eficientes em processos de desenvolvimento de pessoas? Se sim porque?

Novamente pesquisas em materiais relativos a ensino, aprendizagem e elaboração de treinamentos não apontaram de maneira direta as razoes conceituais que podem conferir sustentação teórica a utilização de jogos em processos de desenvolvimento de pessoas. Segue então uma corroboração de idéias baseadas em dois Teóricos da Aprendizagem que conferem em suas teorias substrato para afirmar que jogos são ferramentas eficientes alem de divertidas no desenvolvimento humano.



Segundo a teoria da aprendizagem significativa (Ausubel), o processo de ensino-aprendizagem é cheio de interdependências, mas devem ser encarados de tal maneira que as teorias de ensino sejam embasadas nas da aprendizagem. Todo pensamento sobre como ensinar deve obrigatoriamente levar em consideração como se aprende; esse ideal se faz presente e todo o trabalho de Ausubel e Novak. (Martín e Sole; 2004)

O elemento motivador que levou Ausubel a construir sua proposta é o de entender os tipos de aprendizagem. Assim iniciou os trabalhos que levaram à diferenciação entre duas possibilidades da aquisição de conhecimento: a primeira por Repetição e a segunda por Significado. No primeiro caso, a aprendizagem se dá pela quantidade de vezes em que dado conhecimento é repetido; já o aprendizado por significado se dá na medida em que um conceito encontra sentido frente a outros conhecimentos já detidos pelo aprendiz. Nesta visão, quanto mais significado se encontra para os conceitos, maiores as chances da assimilação, deixando de lado compreensões literais e memorísticas para entrar no campo do entendimento refletido e passível de aplicação prática (Martín e Sole; 2004)

Para Ausubel, a aprendizagem significativa está também correlacionada com a capacidade de encontrar aplicação para o conhecimento, pois só assim teria sentido aprendê-lo. Vale clarificar que a diferenciação entre aprendizagem Significativa e por Repetição, não é uma diferenciação binária, com duas únicas possibilidades, sendo uma coisa ou outra. Deve-se diferenciar esses dois modelos como pólos de uma escala com infinitas possibilidades de graduação. Assim, algumas aprendizagens podem ser mais significativas que outras e nas aprendizagens existem uma percentagem de repetição e outra de significado; porém, fica claro que quanto maior o significado maior a eficácia do aprendizado.

Outra diferenciação construída por Ausubel é com relação à maneira como o conhecimento se apresenta para ser aprendido. Aqui a diferenciação é feita entre aprendizagem



por descoberta ou por recepção. A diferença está no grau de organização do conhecimento a ser aprendido. Quanto mais organizado, menor o trabalho do aprendiz - portanto recepção - o aprendiz recebe o conhecimento. No outro pólo da escala, pois aqui também devem ser entendidas as diferenciações como polaridades, está a por descoberta; o baixo grau de organização do conhecimento faz com que o aprendiz tenha que encontrá-lo e extraí-lo da situação.

Ausubel não elege uma melhor ou pior forma de aprendizado, simplesmente entende como maneiras diferentes e que os professores devem saber optar pela forma mais adequada a cada contingência, apesar de ter eleito as estratégias verbais como base de sua teoria. Porém em 1998, Novak, promove uma releitura dos conceitos incluindo conhecimentos levantados e inserindo novos aspectos, nessa nova releitura ele “insiste particularmente na idéia de que construir significados implica pensar, sentir e agir”, a aprendizagem significativa depende de uma integração maior das capacidades humanas.

Outro autor também com idéias e contribuições bastante intensas ao entendimento do “aprender” é Vygotsky. Se por um lado Ausubel e seus colaboradores focaram os processos internos de assimilação, o trabalho de Vygotsky, embora também apresente seus conceitos próprios sobre a assimilação, prende sua atenção na importância da interface do indivíduo com o social entendendo a aprendizagem como uma relação dialética entre ambos.

De todas as contribuições da perspectiva sócio-histórica a que se vincula com mais intensidade a este projeto é o conceito “zona de desenvolvimento proximal”, no qual as capacidades de realizações humanas são divididas em três grupos distintos, no primeiro nível temos as realizações que dada pessoa consegue ter sem auxílio de outro qualquer, ele faz por conta própria; no segundo nível temos as realizações que só são possíveis com o auxílio de



outro e no terceiro as realizações que estão fora das capacidades mesmo com o auxílio. (Cubero e Luque, 2002)

O exercício das capacidades leva a ampliação dos limites de cada um dos níveis da zona, realizações que inicialmente só eram possíveis com auxílio, entram no domínio da pessoa e passíveis de realização sem ajuda externa e realizações até então impossíveis passam a ser possíveis, inicialmente com o auxílio de alguém, e talvez em um próximo estágio se tornando também uma realização possível sem nenhum auxílio.

A zona de desenvolvimento proximal retrata claramente como o relacionamento entre pessoas com capacidades diferentes pode ser fonte de desenvolvimento para ambas.

Tendo em mente esses conceitos, a utilização de jogos se apresenta como uma estratégia bastante adequada para desenvolvimento e ensino de pessoas. Os jogos são atividades presentes em toda a história da humanidade, em todos os povos conhecidos de todos continentes. Uma análise mais detalhada dessas atividades tão comuns a todas as culturas mostra mais que mera diversão. Os jogos são fonte de relacionamento a aproximação entre pessoas, assim como testes para limites e potencialidades como é o caso das competições olímpicas. Na história os jogos exercitavam técnicas e habilidades mais tardes cobradas pela vida real.

Os jogos conseguem corroborar os elementos necessários à construção de significatividade descrita por Ausubel e os elementos sociais descritos por Vygotsky. Fica como tarefa do educador especificar muito claramente os pontos de desenvolvimentos contidos em cada jogo utilizado para que a atividade não desperdice seu potencial.