

O PAPEL DOS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO

DE HABILIDADES EXECUTIVAS

Profa. Ms. Miriam Esperidião de Araújo



O brincar é uma atividade intrínseca ao desenvolvimento humano que nos conecta com a criatividade, imaginação, prazer e a sensação de liberdade. Funciona como um trampolim para o desenvolvimento de habilidades muito importantes. Todas as crianças brincam quando não estão doentes ou impedidas de exercitar esta atividade. Neste texto vamos conversar sobre como os jogos podem favorecer o desempenho escolar ao estimular as habilidades executivas. Antes disso, gostaria que você refletisse sobre estas questões:

E você? Quais tipos de jogos e brincadeiras fizeram ou fazem parte da sua vida? Você brincava na rua quando era criança? Onde costumava brincar? Quais eram seus jogos prediletos? Com quem costumava brincar? Quais eram os objetos que faziam parte destas atividades? O que você sentia quando estava jogando ou brincando?

Nesse momento de rememoração, é comum que algumas pessoas sintam saudades de brincar na rua, de jogar bola, sentar-se no chão, brincar de esconde-esconde, pular corda, carrinho de rolimã, jogar taco, três marias, dentre outras! Muitas comentam: as brincadeiras de hoje mudaram, as crianças só ficam no tablet!

Vamos conversar sobre estas questões? Como os jogos e brincadeiras contribuem com o desenvolvimento infantil? Com a memória, a atenção e outras habilidades que englobam as funções executivas? Será que os jogos favorecem a aprendizagem? E os jogos eletrônicos? Estes auxiliam ou prejudicam? Vamos lá?

Afinal, o que podemos chamar de jogo?

Uma das mais antigas e influentes definições de jogo é a de Johan Huizinga, que o define como um *elemento da cultura* com função social e cultural desde os tempos mais remotos até a atualidade e é uma atividade que caracteriza o ser humano. Deste ponto de vista abrangente, ele chama de jogo não apenas as brincadeiras infantis, mas os jogos esportivos, as atividades artísticas, tais como a dança, o cinema, o teatro e as festas.

Atualmente, chamamos de Jogo toda atividade que possui um sistema de regras, objetos (tabuleiro, peças, cartas, bolinhas de gude) e objetivos claros e que exigem o desempenho de habilidades específicas. O jogo termina quando se chega ao objetivo final ou quando há um ganhador. São exemplos de jogos: quebra-cabeça, dama, charadas, dominó, palavras cruzadas, paciência, dama, futebol, jogos de videogames, queimada, amarelinha, buraco, pega-bandeira, esconde-esconde, dentre outros.

Neste sentido, Brincadeira é toda a atividade coletiva ou individual na qual não há um tempo ou objetivo determinados para terminar. A brincadeira depende muito mais de uma motivação interna do que de regras externas. Na brincadeira, pode-se modificar a ordem das situações vivenciadas, as regras, incluir novos membros, adotar as próprias regras. Essa modalidade oferece uma liberdade maior e contribui de modo fundamental para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança pequena. Por meio do brincar livre a criança incorpora papéis sociais, elabora sentimentos e se expressa.

Já o Brinquedo é um objeto que dá suporte à brincadeira. Ele pode ser estruturado, ou seja, pronto e comercializado (carros, boneca, super-heróis) ou não estruturado, a partir de objetos que serão usados conforme a criatividade e imaginação da criança adquirindo outro significado ou representação, tais como a vassoura que pode “transformar-se” em um cavalo.

É importante salientar que, de forma geral, os brinquedos industrializados podem interferir negativamente no desenvolvimento das crianças, na sua capacidade de criar e imaginar e favorecer o isolamento. Os brinquedos também podem carregar certas concepções identitárias do que é ser criança, estimular a adultização da infância, o consumismo e promover certos padrões de beleza, estilo, gênero e prestígio implícito em bonecas, bonecos e histórias infantis. Por exemplo, atualmente (e finalmente!) vemos bonecas negras sendo cada vez mais produzidas no Brasil, o que era dificilmente encontrado.

Em relação aos jogos eletrônicos, alguns estudos apontam que eles podem favorecer o aprimoramento de habilidades cognitivas, tais como memória, atenção, o raciocínio lógico, dentre outras. Por outro lado, ressaltam que o uso excessivo destas tecnologias pode trazer prejuízos para as crianças e adolescentes, inclusive ao desenvolvimento da inteligência. Assim, é preciso saber empregá-las com moderação. As escolas e os pais devem organizar e limitar o tempo nos quais elas interagem com o computador e com outros aparelhos eletrônicos.

Em síntese, é importante que sejam oferecidas possibilidades amplas e diversificadas para as crianças brincarem, exercitando suas habilidades cognitivas, perceptivas e as capacidades de escolher, de criar e interagir. Pois, brincando experimentamos o mundo e desenvolvemos capacidades que permanecerão conosco durante nossa vida.

As funções executivas e as dificuldades de aprendizagem

Nos últimos anos, temos visto um aumento significativo de pesquisas nacionais e internacionais sobre as contribuições das descobertas realizadas no campo das neurociências para a educação. Estas pesquisas mostram como os aspectos neurobiológicos, a herança genética, a interação com o meio ambiente e o contexto cultural no qual os estudantes estão inseridos, exercem grande impacto sobre a forma como o estudante aprende. Deste modo, podemos criar e selecionar estratégias mais favoráveis para a aprendizagem.

Dentre uma série de aspectos, as neurociências investigam as funções executivas, habilidades que dizem respeito às nossas capacidades de planejar, direcionar atividades, executar ações, controlar movimentos e controlar nossas emoções. Essas habilidades estão ligadas à nossa capacidade de sustentar a atenção, iniciar atividades, controlar impulsos e realizar tarefas com foco e persistência. Ou seja, são essenciais não apenas para a aprendizagem, mas para a vida!

As Funções executivas começam a desenvolver-se durante a primeira infância e atingem sua maturidade no final da adolescência e início da vida adulta, ativando principalmente as áreas do lobo frontal do cérebro. Por isto, esta é a última parte do cérebro a tornar-se “amadurecida”. As funções executivas se desenvolvem por muitas influências e compreendem um conjunto de habilidades e conhecimentos que podem e devem ser ensinadas, ou seja, não se desenvolvem de forma autônoma. Não vêm prontas, assim como as habilidades de leitura e escrita. Esse aprendizado começa nas interações entre pais e filhos, expandem-se muito nas brincadeiras e florescem nas atividades acadêmicas, culturais, sociais, recreativas e esportivas.

Enquanto pais, quando perguntamos para nossos filhos: “Já escovou os dentes? Já tomou banho? Guardou o material? Está na hora de jantar, desligue o videogame!” estamos “emprestando” nossas habilidades executivas para eles, até que gradualmente eles tornar-se-ão capazes de se organizar, controlar, fazer escolhas, manter o foco, cuidar de suas responsabilidades, objetos, dentre outros, com muito mais autonomia. Desse modo, os primeiros anos de vida requerem a ajuda de um cuidador ou responsável para nos ajudar a desenvolvermos estas competências até que possamos incorporá-las e executá-las com autonomia.

Algumas teorias do neurodesenvolvimento nos têm mostrado que as funções executivas têm íntima relação com o desempenho escolar. Quanto melhor o desenvolvimento das funções executivas das crianças, melhor ela se sai nos estudos. Por isso, muitos alunos apresentam dificuldades escolares por conta de prejuízos em funções executivas. Prejuízos nas funções executivas podem ser percebidos nos “esquecimentos”, na dificuldade de prestar atenção, de organizar o material, de planejar, de focar na realização de uma tarefa e abdicar de elementos distratores (mensagens, televisão, etc.), de avaliar sua produção e até mesmo na maneira de controlar seu comportamento.

Alguns alunos precisam de estimulação mais intensiva nas habilidades executivas estimuladas: aqueles que apresentam dificuldades em reter as informações lidas como ocorre na dislexia, aqueles com dificuldades na compreensão de fatos numéricos como ocorre na discalculia e também os com problemas de controle do comportamento como quem apresenta mais impulsividade, hiperatividade e desatenção. Assim, é importante que pais e professores possam melhor auxiliar crianças a aprimorar essas habilidades, tanto para favorecer a aprendizagem, quanto o sucesso na vida. O sistema de ensino, por si só, já estimula as funções executivas, por meio da rotina, do trabalho com regras, calendários, ao orientar os alunos a organizarem os materiais utilizados, as tarefas propostas e objetivos a ser alcançados, ao ordenar e retomar os conteúdos.

A criança também aprende com a organização, as regras e as rotinas do ambiente doméstico. Delegar tarefas com responsabilidades gradativas para a criança (ex: busque um livro no armário perto da janela; ajude-me a colocar a mesa), pedir para que ela descreva como foi seu dia e o que aprendeu na escola fazem parte deste aprendizado. Também é possível treinar as habilidades executivas brincando! Por exemplo, no jogo de Dama, os participantes precisam seguir as regras, planejar suas ações, coordenar movimentos, tomar decisões, prestar atenção nas jogadas dos oponentes e nas suas, dentre outros!

Todos os jogos de raciocínio (de damas aos jogos eletrônicos), bem como os esportes, desenvolvem competências e habilidades que são essenciais para que as crianças passem a ter outros posicionamentos diante dos desafios. Elas praticam essas habilidades no momento do jogo e as utilizam para resolver questões do dia a dia. Assim, promover momentos de jogos entre a família é um ótimo exercício para o cérebro, além de favorecer a interação e aproximação afetiva! As situações de jogo envolvem a cooperação, a competição, o ganhar

e o perder, o sucesso e o fracasso, reforçando nossa capacidade de gerenciar e controlar nossas emoções, adiar gratificações e fortalecer nossa determinação, perseverança e autodisciplina.

Além dos jogos, o ensino de música para crianças aumenta a capacidade de comunicação, atenção, memória, leitura e o desempenho acadêmico. Os alunos que estudam música têm muitos benefícios em relação ao desenvolvimento da linguagem, da fala e da memória de trabalho. A memória de trabalho é responsável, por exemplo, pelo armazenamento e organização das últimas palavras lidas de um texto e, por consequência, sua interpretação. O estudo da música exercita esse tipo de memória.

Assim, os jogos de raciocínio, os esportes e a música favorecem o desenvolvimento de habilidades físicas, cognitivas, sociais e afetivas, estimulam a criatividade, a alegria, o raciocínio lógico, a capacidade de representar o mundo simbolicamente, de planejar, respeitar regras, interagir, considerar diversos pontos de vista. Por isso, são algumas das estratégias que aumentam as chances de aprendizagem para todos, especialmente para as crianças que têm mais dificuldades com as funções executivas.



REFERÊNCIAS

- COSENZA, R.M.; GUERRA, L.B. Neurociência e Educação: como o Cérebro Aprende. Porto alegre: Artmed, 2011.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Editora da USP:1971.
- KISHIMOTO, T.M. (Org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1999.
- MACEDO, L.M.; PETTY, A.L.S.; PASSOS, N.C. Os Jogos e o Lúdico na aprendizagem escolar. São Paulo: Artmed, 2008.