

1. Argumento

Através das sensações, percebemos o mundo. Nosso corpo experimenta os estímulos e “sente”. Essas experiências sensoriais, quando englobam vários dos nossos sentidos físicos, mentais e espirituais, aumentam consideravelmente a percepção do que estamos vivendo.

“Toda emoção está associada a um movimento”, afirma Alexander Lowen na sua prática bioenergética.

Nos jogos, inclusive os tradicionais, isso é visível na euforia de movimentos que crianças e adultos demonstram ao enfrentar os obstáculos que se sucedem numa partida. O simples atirar dos dados se transforma numa mímica teatral que cria suspense e reflete a emoção da jogada.

Entretanto, vivemos num mundo de complexa e sofisticada tecnologia, que, por um lado, permite vôos ilimitados da nossa imaginação, mas, por outro, nos cerceia na medida em que a imensa maioria das informações chega até nós através de dois únicos estímulos sensoriais: a visão e a audição.

Pode soar estranha esta afirmação, porque é tão corriqueira a “ditadura” dos canais visual e auditivo que nem nos damos conta dela. O mais abrangente meio de comunicação, por exemplo — a televisão —, é visual e sonoro. O

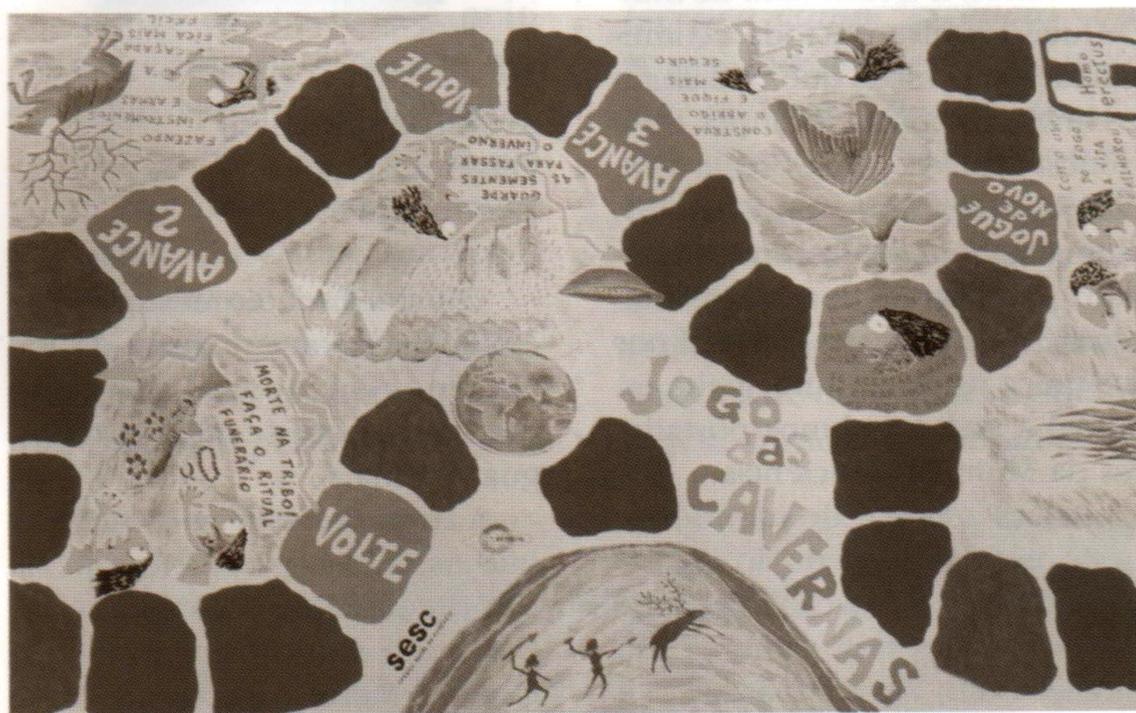
computador é imagem, o rádio é som. Até na escolha dos alimentos, nos supermercados, onde olfato, paladar e tato deveriam atuar, o que temos? Caixas e potes fechados com rótulos cheios de imagens e textos.

“Sentir” passou, infelizmente, a obedecer a uma dinâmica hierárquica, diferente dos mecanismos naturais que dão origem a nossos pensamentos e que operam simultaneamente e de forma não-linear.

Júnyor Palhares

Especialista em jogos
Conselheiro da ABRAPA –
Associação Brasileira de
Problemas de Aprendizagem

Jogos gigantes



2. Jogos gigantes

De alguma maneira, talvez inconsciente, essas observações me influenciaram na opção por desenvolver jogos gigantes.

Diferente dos conhecidos jogos de tabuleiro e mesa, a sua dimensão original permite a participação corporal “dentro” do campo de jogo. Como um tapete de quatro, seis e até quatorze metros quadrados, ele se transforma num cenário horizontal reple-

to de cores, formas, situações, números e todos os signos que se queira utilizar.

Nesse cenário, onde a pessoa passa a ser peça do jogo e o dado já não se esconde na mão, os referenciais se subvertem e a mente deixa de ser soberana nas ações. Você se posiciona fisicamente por inteiro e a interatividade corporal entre os jogadores ocorre com mais liberdade. Os limites físicos se ampliam, o toque interpessoal não é apenas permitido, mas faz parte integrante da dinâmica. As relações se facilitam pelos estímulos sensoriais diversos que ocupam o cenário do jogo.

Essa proposta não é, entretanto, nenhuma novidade. É apenas o resgate de brincadeiras, como a amarelinha e tantas outras, que se praticavam quando a rua ainda era o espaço de brincar e conviver. A idéia se amplia na variação das temáticas que abrangem conteúdos de linguagem, matemática, meio ambiente e geografia entre tantos outros, ou tudo misturado de acordo com as características culturais que cada grupo pretende trabalhar.

3. Construções mentais

Relações táteis e sensoriais ocorrem desde o nosso nascimento. São experiências de reconhecimento do mundo e, via de regra, são incentivadas no meio familiar. Porém, a maioria das famílias vive em situações bastante restritas do ponto de vista material, e

ções coletivas, que estimulariam a sociabilização e a cooperação. A opção se direciona, quase sempre, para uma peça única, macia, maleável, às vezes até com cheiro, preferencialmente de plástico ou borracha. O brincar é solitário, e não solidário. Produzir jogos coletivos para esta idade exige peças e acessórios graúdos, o que talvez não seja economicamente interessante.

É a pré-escola que possui a possibilidade e a responsabilidade de desenvolver jogos e atividades sensoriais e psicomotoras criativamente estimulantes. Ao trabalhar com "tribos" semelhantes, de idade, cultura e especificidades próprias, os educadores

"A língua de sinais, que tem uma estética tridimensional, e a acuidade visual, que a falta de audição amplia, são ferramentas naturais que, através do uso do corpo e dos demais sentidos, possibilitam ganhos na linguagem de uma forma lúdica e prazerosa."

o tempo livre para pais e parentes se dedicarem aos filhos é exíguo. Nesse universo, as crianças não têm acesso a atividades que favoreçam construções psicomotoras mais elaboradas.

A grande indústria de brinquedos e jogos produz para esta faixa etária diversos produtos que permitem descobertas sensoriais individuais, mas que oferecem poucas possibilidades de constru-

podem criar relações mais ricas e frutíferas.

Brincadeiras e jogos de proporções gigantes já são uma prática usada pelos educadores. A inserção de tapetes interativos é mais uma opção para se agilizar esta prática, tanto do ponto de vista da variação estética e artística, como da adequação do conteúdo ao projeto pedagógico diferenciado de cada escola.

MATERIAL TÉCNICO-PEDAGÓGICO

INES

ESPAÇO

JUN/00

78

4. Formas e cores

O diferencial qualitativo do jogo coletivo em relação à brincadeira individual é a iniciação a regras e posturas. Estas favorecem a associação de idéias e o entrosamento do grupo em torno delas.

Ao empilhar blocos em conjunto, a criança age em sintonia com a ação anterior da outra, que modificou a construção. Da mesma forma, jogos com dinâmicas simples, de busca de figuras ou corrida de cores, permitem esta sintonia, interrelacionando não só o agir como também o pensar.

Em crianças que possuem a imagem e o canal visual como base de comunicação, como no caso da deficiência auditiva, os ganhos na formulação das idéias e linguagem podem ser maiores.

Refazer o trajeto, repassar as situações até a sua fixação, é uma forma de organização do pensamento. Na aquisição da linguagem interna da criança surda, esta possibilidade visual e coletiva de se construir história e regras a partir de imensos cenários aguça a curiosidade dos participantes e libera o uso dos outros sentidos, fator que, certamente, enriquece o desenvolvimento neuro-psíquico.

A língua de sinais, que tem



uma estética tridimensional, e a acuidade visual, que a falta de audição amplia, são ferramentas naturais que, através do uso do corpo e dos demais sentidos, possibilitam ganhos na linguagem de uma forma lúdica e prazerosa.

Minha experiência pessoal na área é de origem prática, pois acompanho os avanços e trope-

ços que meu filho, com surdez congênita, e seus amigos enfrentam na aquisição da linguagem.

Ainda como uma semente, a produção de jogos interativos gigantes dirigidos à educação especial é, para mim, um campo de atuação fértil e promissor, aberto à participação de educadores e pesquisadores do tema.