

O pequeno cientista e o pequeno artista

"Tudo o que já foi é o começo do que vai vir"
João Guimarães Rosa

Segundo a teoria de Jean Piaget a inteligência se constrói pela interação da criança com o mundo físico e as pessoas. Esta construção acontece em estágios. Em cada estágio a criança desenvolve um repertório de esquemas, isto é, de recursos, de "ferramentas" que lhe permite apreender o mundo, primeiro pela percepção e pela ação, depois pela imagem e pelo conceito.

No estágio, sensório-motor, de zero a dois anos, a criança apreende o mundo agindo sobre objetos e situações. É neste momento que é plantada a semente do futuro "cientista", curioso e explorador.

É importante, nesta fase, que a criança possa explorar o mundo tendo o adulto como mediador, aquele que vai chamar a atenção da criança sobre os "espetáculos interessantes" do mundo, como uma folha balançada pelo vento, uma bola que rola, o carro que passa na rua, um passarinho que canta, a chuva que cai... Também vai estimulá-la a explorar objetos de diferentes texturas, tamanhos, formas, a deslocar-se pelo espaço quando já puder rolar o corpo, arrastar-se, engatinhar, andar... É neste estágio que se constroem as bases dos futuros conceitos espaciais e temporais. Como o cientista que precisa desmontar, dissecar, para, depois, classificar, o nosso "pequeno cientista" de 18 meses, também precisa "desorganizar" o mundo para organizar seu pensamento!

A partir de dois anos até os seis anos, a criança entra em um novo estágio da construção da sua inteligência: é o estágio pré-operatório ou inteligência simbólica. Nesta fase, se constrói o pensamento simbólico, isto é, o pensamento imagístico. Aquele mundo, até então apreendido pela percepção e pela ação, vai aos poucos sendo interiorizado, podendo então ser evocado através de imagens. É neste momento que é plantada a semente do futuro "artista", alguém capaz de ir além do real, pela imaginação e pela criatividade. É nesta fase que a criança aprende a ter um mundo interior, a poder distrair-se com seus brinquedos, primeiro na presença de alguém familiar, depois sem esta presença, por períodos cada vez mais longos. Para que tudo isto seja possível é preciso que esta criança tenha sido estimulada na sua imaginação e na sua criatividade.

O jogo simbólico, jogo do faz-de-conta, é característico desta fase, devendo ser explorado ao máximo, sem muita pressa em introduzir a criança na escolaridade sistemática.

O interesse pela palavra escrita e o número vai começar a aparecer em algum momento desta fase, porém esses temas devem ser abordados de forma lúdica e contextualizados, isto é, numa situação de jogo dramático, história, música. A criança de três e quatro anos gosta de brincar de nomear letras, repetir a sequência dos números, reconhecer a sua letra ou mesmo o seu nome, a letra do nome do papai e da mamãe. Deve-se responder ao seu interesse, porém sem nenhuma preocupação, ainda, de ensinar-lhe o conceito de número e a combinação de letras para formar palavras.

Outra aprendizagem fundamental deste momento é o da interação social com outras crianças e com outros adultos "diferentes de mamãe e papai". É nesta troca com seus iguais e com outros adultos que a criança vai saindo do seu egocentrismo, e descentrando seu pensamento. Esta descentração é fundamental para a passagem, a partir dos 6 anos, para o estágio seguinte da construção da inteligência: o estágio operatório-concreto. Nesta fase a criança constrói os conceitos básicos do pensamento lógico que são: o de classificação (lógica das semelhanças), de seriação (lógica das diferenças) e de quantificação. Estes conceitos vão lhe dar condições de operar com números, construir e compreender textos.

Não podemos deixar de mencionar a importância das experiências afetivas no desenvolvimento da inteligência. São as relações com as pessoas significativas na sua vida que

vão determinar o modo como a criança se aproxima do conhecimento. Não basta a possibilidade de aprender: tem que haver o desejo de aprender!

A riqueza das experiências vivenciadas pela criança nos estágios sensório-motor e simbólico vai determinar a maleabilidade e a originalidade do seu pensamento e, conseqüentemente, da sua produção intelectual no estágio operatório-concreto e no seguinte, que é o da construção da lógica abstrata (a partir dos 11, 12 anos).

O computador não deve ser priorizado como atividade entre os dois e os seis anos, por não abarcar todas as experiências necessárias à criança nesta fase do seu desenvolvimento cognitivo e afetivo. Mais importante do que ele são os jogos de faz-de-conta, as brincadeiras de boneca, de carrinhos, os livros de história, a hora da música, da dança, das rimas, da pintura, das experiências com a massa de modelar, com a argila, com água, as brincadeiras com os amiguinhos, as conversas com a mamãe, o papai, o vovô, a vovó, os passeios, o contato com a natureza, com os animais...

O computador pode e deve ser apresentado à criança desta fase, sempre de forma lúdica, sendo, junto com a TV e o vídeo, apenas mais uma das atividades que vão ampliar e enriquecer o seu repertório de conhecimentos. Só assim ele contribuirá para a construção de um indivíduo criativo e capaz de autoria de pensamento e não de um mero reprodutor de "aprendizagens" mecânicas.

Anna Maria Lacombe - Psicopedagoga