

95/11

UNIVERSIDADE DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE PEDAGOGIA
MONOGRAFIA II

O BRINCAR NA PRÉ-ESCOLA: POR QUÊ E PARA QUÊ

por

Rosane Hopperdizel Chaves

Rio de Janeiro
95.2

UNIVERSIDADE DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE PEDAGOGIA
MONOGRAFIA II
PROF.: GILDA
PROF.: ORIENTADORA SANDRA MEDEIROS

O BRINCAR NA PRÉ-ESCOLA: POR QUÊ E PARA QUÊ

por

Rosane Hopperdizel Chaves

Rio de Janeiro
95.2

DEDICATÓRIA

A todos os professores e demais profissionais da área de Educação, preocupados com a aprendizagem da criança e com o seu feliz desenvolvimento na escola.

AGRADECIMENTOS

A todos os professores do curso de Pedagogia da UNI-RIO que, ao longo dos meus anos de estudos, me estimularam no desenvolvimento do hábito da leitura e da escrita contribuindo assim, para a realização deste trabalho.

À minha querida amiga Rosineli Rodrigues Formoso, professora, pelo incentivo na escolha desta profissão e por ter participado junto comigo tanto dos momentos de desânimo quanto dos momentos de alegrias e descobertas que vivenciei durante estes anos de estudos.

“Não faça os meninos aprenderem
pela força e pela severidade;
ao contrário conduzá-os por aquilo que
os diverte, para que possam descobrir
melhor a inclinação de suas mentes”.

(Platão, A República. VII)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	1
2. DESENVOLVIMENTO	
2.1. Cap I - A Importância da Brincadeira	3
2.2. Cap II - Alguns conceitos: brincadeira, brinquedos e jogos.....	6
2.3. Cap.III - Teorias e Funções dos jogos.....	8
2.4. Cap. IV - Estágios Evolutivos do jogo infantil, segundo Jean Piaget	14
2.5. Cap V - Brinquedos que suscitam questionamentos: brinquedos bélicos, brinquedos industrializados e brinquedos educativos	16
2.6. Cap.VI - O Aprendizado por meio da brincadeira.....	21
2.7. Cap.VII - O Jogo na Instituição Escolar.....	24
3. CONCLUSÃO	30
4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	32

INTRODUÇÃO

Desde o século passado, vários estudiosos, especialmente no campo da Psicologia, vêm estudando sobre o brincar infantil, principalmente na área do desenvolvimento e assim deram uma grande contribuição à educação.

Alguns autores consideram o jogo ou brincadeira infantil como fator indispensável para a criança alcançar um equilíbrio psico-físico, desenvolver a personalidade e a criatividade e, através da socialização, incorporar padrões e desenvolver normas e regras.

“As brincadeiras das crianças deveriam ser consideradas suas atividades mais sérias”, escreveu Montaigne.

Observando-se brincadeiras infantis, pode-se obter uma quantidade e qualidade de informações a respeito das crianças, o que faz com que o jogo se constitua num valioso instrumento de investigação do psiquismo infantil e no tratamento de problemas da criança.

Segundo Bettelheim (1990), por meio da brincadeira, a criança exercita seus processos mentais, estimulando o desenvolvimento intelectual e aprende sem perceber, os hábitos mais necessários a esse crescimento, como a persistência, tão relevante em todo o aprendizado.

Jean Piaget estudou a função da brincadeira no desenvolvimento cognitivo da criança. Ele concebe o jogo como parte integrante do desenvolvimento da inteligência e apresenta uma descrição detalhada dos estágios evolutivos do jogo na criança, com os respectivos comportamentos e os mecanismos envolvidos.

Para Gisela França (1990), ao definirmos o jogo como atividade social específica e fundamental que garante a interação e construção de

conhecimentos da realidade pelas crianças, é possível estabelecer um vínculo com a função pedagógica da pré-escola. Segundo a mesma autora, a garantia do espaço do jogo na pré-escola é a garantia de uma possibilidade de educação da criança numa perspectiva criadora, voluntária e consciente.

É com a concepção do jogo defendida pela autora citada acima, que desenvolveremos o estudo do brincar infantil considerado na pré-escola.

Cap. I - A Importância da Brincadeira

O gosto pelo brinquedo é uma característica observada em todos os animais jovens, inclusive o homem. Na criança, a ficção é grande fonte de prazer. O brinquedo e a ficção são necessidades vitais da criança e por isso temos que dar oportunidade para que ela brinque, se a desejarmos saudável e feliz, isso independentemente das possíveis utilidades futuras que o brinquedo e a fantasia possam vir a ter.

Para Bettelheim (1988), a maior importância da brincadeira está no prazer imediato da criança, que se estende e se transforma num prazer de viver. Segundo o mesmo autor, através das brincadeiras, a criança prepara-se para ocupações futuras, exercita seus processos mentais e desenvolve a linguagem. Além disso, a brincadeira dá-lhe confiança na sua capacidade de vencer (devido às tentativas repetidas que conduzem ao sucesso) e proporciona a aquisição de hábitos de paciência, perseverança e aplicação que ajudarão a tornar possíveis aprendizagens mais complexas.

“Quando a criança moderna parece perdida em devaneios, muitos pais preocupados podem sugerir (ou insistir) que use o tempo mais objetivamente. Isso não é aconselhável. Não apenas demonstra menosprezo pela importância de a criança modelar a própria vida interior para tornar-se um autêntico indivíduo (o que requer grande quantidade de energia, ainda que o trabalho seja invisível), como transmite ao jovem a noção de que fazê-lo é errado. Os pais podem exprimir da boca para fora o desejo de que a criança se torne uma pessoa de verdade, mas se não lhe permitirem concentrar sua energia nesse esforço árduo-energia que nesse momento não pode ser usada para qualquer outra coisa, ela não estará apta a realizar esse desejo” (Bettelheim, 1988).

Ao contrário do que acontece com os adultos, as crianças não procuram no brinquedo uma forma de fuga as preocupações e problemas cotidianos. Desejam sim, explorar e conhecer melhor o real, criando-o ou recriando-o à sua maneira.

Nas brincadeiras, as crianças podem experimentar papéis existentes nas sociedades em que vivem, recriando o mundo que as cercam e assim melhor o compreendem. Por exemplo, uma criança que acaba de entrar na pré-escola pode brincar de ensinar seus bichinhos de brinquedo aos seus irmãos menores. Ao fazer isso, está aprendendo a dominar uma experiência a qual está vivenciando. Se brinca de representar o papel de professora, torna esta mais aceitável como pessoa, instrutora e disciplinadora o que faz com que suporte mais facilmente a relação aluno-professor. Uma menina que brinca de boneca antevê sua possível maternidade futura e também tenta enfrentar pressões emocionais do presente, por exemplo, sentimento de ciúme em relação à um irmão menor. Aliás, é uma pena que raramente se dê aos meninos oportunidade de brincar com bonecas, impedindo-os de lidar com problemas familiares e outras questões desse modo simbólico. É errado pensar que brincar de boneca feminize o menino. O modo como brincar com bonecas é bem diferente do modo como as meninas o fazem. Sua abordagem é bem masculina, em geral muito mais agressiva e manipulativa do que a delas.

Não podemos conceber a criança sem risos e sem brincadeiras. Aquelas crianças que não brincam podem sofrer prejuízos intelectuais, pois deixam de exercitar processos mentais importantes para o seu desenvolvimento. Representando as suas fantasias no mundo do “faz de conta”, a criança vai construindo uma ponte entre a sua subjetividade e o mundo exterior, ao mesmo tempo em que aprende a ter respeito pelas

limitações que a realidade lhe impõe. A brincadeira é o trabalho da criança que devemos respeitar mesmo que não a compreendamos.

Cap. II - Alguns Conceitos: Brincadeiras, Brinquedos e Jogos

Muitos autores distinguem os termos brincadeiras brinquedos e jogos.

Para Bettelheim (1990), a brincadeira não é pautada por regras, a não ser aquelas que a própria criança impõe às atividades, podendo alterá-las a qualquer momento. Já os jogos possuem regras e estruturas definidas e aspectos competitivos que se aproximam mais do jeito do adulto passar o tempo. A criança na brincadeira estabelece uma ordem interna e no jogo aceita e trabalha com a ordem externa, a fim de atingir seus objetivos.

Em sua tese, Marcio Xavier Figueiredo observa que para Oliveira (1987), tanto as brincadeiras quanto os jogos são práticas coletivas, que exigem uma série de conhecimentos e regras. Além disso, este autor estabelece uma diferença entre o brinquedo e a brincadeira: “trata-se, primeiramente, de um objeto palpável, finito e materialmente construído podendo-se construir segundo formas variadas de criação, desde aquelas artesanais até as inteiramente industrializadas, sendo que o brinquedo separa-se da brincadeira e do jogo, de vez que ambos se expressam muito mais por uma ação do que propriamente por um objeto. Nunca será demais insistir que essa associação do brinquedo ao objeto e do jogo e da brincadeira à ação não é mutuamente excludente, tanto a manipulação de um brinquedo qualquer implica necessariamente numa ação, enquanto um jogo ou brincadeira socorrem-se de objetos, suportes materiais para se realizarem” (Oliveira, 1987, pg 30 apud Marcio Figueiredo, 1989).

Por outro lado, Piaget (1978) não estabelece tais distinções, denominando jogo toda a atividade lúdica infantil. Porém, ele realiza uma classificação dos jogos de acordo com a complexidade de suas estruturas: o jogo do exercício, que é o que não supõe qualquer técnica particular; o jogo simbólico que implica a representação de um objeto ausente, e o jogo de

regra, que supõe relações sociais ou interindividuais. Estudaremos mais detalhadamente esta classificação num capítulo posterior.

Cap. III - Teorias e Funções dos Jogos

Inúmeros trabalhos se propõem a explicar a origem, a significação e os limites do jogo infantil.

Alguns autores atribuem ao jogo um papel instrumental para o desenvolvimento físico e motor, preparando a criança para o exercício de atividades no plano psicomotor e mais abrangentemente no cognitivo. O aspecto cognitivo é especificamente tratado por alguns investigadores de destaque como é o caso de Jean piaget.

Há os que consideram o jogo como condição essencial para a saúde da criança, o situando entre os fatores indispensáveis para se alcançar um equilíbrio psico-físico.

Outros observam no jogo funções que vão desde a ficção e a catarse até a socialização, decorrendo desta a incorporação de padrões e conseqüentemente o desenvolvimento de normas e regras-função nômica do jogo.

Finalmente, há os que enfatizam no jogo, o sentido de lazer, característica atribuída com mais frequência. O jogo é visto geralmente como recreação. É o momento em que a criança se expande, “dá asas” à sua imaginação, mostrando-se livre para expressar sua identidade. Em sua tese, Sheila P. de Azevedo diz que segundo J. Leif e L. Brunelle (1981), é importante que se dê a criança a oportunidade de criar seus próprios jogos, de brincar só ou em grupo, ou até mesmo a possibilidade de optar por não brincar quando assim o desejar.

De acordo com a mesma autora, a concepção de E. Erickson (1976), sobre o jogo infantil representa uma oposição parcial a essa tese. O jogo não é equivalente na criança ao jogo do adulto, não é recreação, jogar é a forma

infantil da capacidade humana de exploração e experimentação para dominar a realidade.

Segundo M. Klein (1981), o jogo é a ponte entre a fantasia e a realidade. Ao brincar a criança projeta no jogo seus medos, ansiedade e aspirações. Através da repetição dos fatos e da troca de papéis, descarrega no jogo suas realidades dolorosas e seus medos instintivos. No desenrolar do jogo, pode-se observar como se relaciona com pessoas e objetos; como enfrenta conflitos e frustrações; se é criativa ou não, e se consegue se reestruturar frente às situações.

Num plano de estruturação cognitiva, Jean Piaget entende a brincadeira como um desdobramento inicial de um ato motor por outro ato motor que o simula, e finalmente deste para uma representação mental. Ele coloca a atividade lúdica num “continuum”, que prepara o ser humano desde o início de sua existência até as mais complexas elaborações de sua atividade cognitiva e social.

O jogo tem para Jean Piaget, uma função essencialmente biológica como repetição e experiência ativa que “recopila mentalmente” novas situações e experiências. Através do mecanismo de assimilação, que consiste em mudar a informação de entrada de acordo com as exigências do indivíduo, a criança adapta a realidade às suas próprias necessidades. O jogo ajuda a desenvolver a percepção, a inteligência, a experimentação e a promover a socialização.

Nas diversas concepções sobre a atividade lúdica há um grande número de funções, que se desdobram, se complementam e/ou se superpõem, afirmando a contribuição dos jogos para o desenvolvimento do ser humano, tanto emocional quanto cognitivo. As mais importantes são:

A Construção Imaginária: Para M. Klein, a fantasia além de construir a representação mental dos instintos e de funcionar como defesa,

acompanha as experiências reais, mantendo com elas uma constante interação. Fantasia e realidade se complementam. Há uma relativa semelhança entre este processo e o que Piaget denominou acomodação. Principalmente porque o uso da fantasia a serviço da realidade fornece a base da organização das atividades de pensamento. Quanto mais rica e maleável for a fantasia inconsciente e sua capacidade para se submeter ao teste da realidade, maior será a riqueza do pensamento do indivíduo adulto.

Segundo Sheila P. de Azevedo, ao brincar a criança explora seu potencial criador, rompendo os limites físicos e sociais da realidade. “O homem que aprendeu a adaptar-se e a mudar percebe tal como C. Rogers (1972), que nenhum conhecimento é seguro e que só o processo de buscar conhecimento dá alguma base para a segurança. E ainda, que as pessoas são menos resistentes à mudança, quando elas próprias determinam tais mudanças. As crianças em muitas de suas atividades lúdicas procuram tornar as coisas mais excitantes, mais perigosas do que o necessário, introduzindo o risco”(Sheila P. de Azevedo, 1984).

A Exploração: Uma importante função do jogo é a exploração e o aprendizado concreto do mundo exterior. Através do jogo a criança aprende sobre si mesma, a conhecer os outros e a controlar o mundo a sua volta. A função exploratória presente nos jogos e brincadeiras se realiza através dos órgãos dos sentidos e, conseqüentemente, a exploração do mundo por meio do brincar realiza a estimulação sensorial da criança, completando a integração para seu desenvolvimento. O treinamento das funções motoras, igualmente, está presente no ato de brincar desde os primeiros meses da criança. O jogo ativo é essencial para desenvolver os músculos e para exercitar as partes do corpo. Serve também para descarregar o excesso de energia levando a um equilíbrio de tensões. O desenvolvimento de

atividades ao ar livre e a prática de esportes são essenciais para que o indivíduo adquira o controle geral de seu próprio corpo.

Segundo Sheila P. de Azevedo (1994), a falta de jogo priva a criança de muitas oportunidades de aprendizagens essenciais para um desenvolvimento sadio. Nos primeiros anos de vida, deve-se permitir à criança manipular e explorar o mundo ao seu redor. Sua atividade pode parecer desestruturada e desorganizada. No entanto, a criança está assimilando experiências e formulando substratos para os futuros conceitos. Com o aumento da idade, vai acumulando uma série de experiências do ambiente físico e social e passa a uma representação mais precisa da realidade.

Em sua tese, a autora observa que o jogo substitui a realidade porque é semelhante a ela. No entanto, uma diferença essencial entre ambos é apontada: “é o jogador que tem todas as cartas na mão enquanto que, no mundo, são sempre as coisas que impõem as suas necessidades. Ao jogar, a criança constrói-se através da exploração das coisas: experimenta-se. (in: Ferran et alii, p.23)”.

Com seus jogos a criança adquire importantes conhecimentos sobre as propriedades das coisas, resolve problemas e desenvolve sua capacidade criadora. Para isso, é essencial que disponha de muitos materiais que estimulem sua fantasia e lhe permitam inúmeras possibilidades lúdicas.

A Elaboração e a Incorporação de Regras: Piaget enfatiza a importância de a criança aprender as regras do jogo no processo de socialização, porque ela precisa tornar-se capaz de controlar-se, dominando, sobretudo, suas tendências a agir agressivamente para alcançar seus objetivos.

Bettelheim (1990) observa que obedecer às regras e controlar nossas tendências egoístas e agressivas não é coisa que se possa aprender da noite

para o dia; é o resultado final de um longo processo. Quando começa a jogar, a criança tenta comportar-se como podia em suas primeiras brincadeiras: muda as regras para agradar a si própria, mas então o jogo se desfaz. Depois, acredita que as regras são inalteráveis e vê a desobediência às regras como um crime sério. Após ter aprendido a obedecer as regras, a criança consegue compreender e aceitar que elas são cumpridas porque só desta forma o jogo pode acontecer de forma ordenada. Somente então, a criança compreende que concordamos voluntariamente com as regras e que estas podem ser alteradas, desde que com a concordância de todos os participantes do jogo. Esta compreensão, acontece tarde no desenvolvimento da criança, com frequência não antes da adolescência e algumas vezes mais tarde.

Este autor ainda ressalta a importância do tempo que as crianças dedicam ao planejamento do jogo: “Quando elas (as crianças) têm liberdade de agir como desejam em jogos não-supervisionados por adultos, com bastante frequência as discussões sobre o que vão jogar e de que forma, assim como as regras que seguirão, toma a maior parte do tempo, de modo que pouco acaba sobrando para jogar. Deixadas à vontade, as crianças podem levar horas em deliberações frutíferas até chegar a um acordo sobre regras e questões correlatas, como, por exemplo, quem deverá iniciar o jogo e qual será o papel de cada criança. E é assim que deve ser, quando o jogo visa a socializá-las. Só ponderando extensivamente as vantagens dos vários jogos possíveis e sua relativa adequação à situação em que se encontram, como o tamanho do grupo, as condições do local, etc., e que regras devem ser aplicadas e por quê, as crianças desenvolverão suas capacidades de raciocinar, de julgar do que é e o que não é apropriado, de pesar argumentos, de aprender como se pode chegar a um consenso e de como esse consenso é importante para dar início a um empreendimento. Aprender isso tudo é

infinitamente mais relevante para o desenvolvimento da criança como ser humano do que qualquer capacidade que possa desenvolver no jogo em si".(Bettelheim, 1990, pg.248).

Para Sheila P. de Azevedo (1984), através dos jogos e brincadeiras, as crianças aprendem a cooperar e a desenvolver um elevado grau de disciplina. Ao brincar, representa papéis-bebê, professora, pai, mãe e outros, nesse processo, podem expressar o desejo de ferir alguém, ou de se submeter à dor, autopunindo-se; por outro lado, o próprio grupo exerce um controle da criança com respeito a obediência às regras estipuladas, de tal forma que aquele que trapaceia deve ser castigado, até mesmo impedido de permanecer no jogo.

Esta autora observa ainda que, sob um prisma Piagetiano, a concepção da criança a respeito das regras do jogo, a questão da responsabilidade e o sentido de justiça parecem progredir de uma base "heterônima" para uma base autônoma, ressaltando-se a importância da interação da criança com seu grupo, embora também seja admitida a relevância da atitude adotada pelos pais. Mas esta transição da heteronomia para a autonomia é mediada a cada instante através da regra vivenciada num plano imaginário na atividade lúdica. O jogo torna-se assim um teste não apenas para verificar modos e meios de transformação do real, mas também para avaliar perspectivas de integração social no plano da norma estabelecida.

Cap. IV - Estágios Evolutivos do Jogo Infantil, segundo Jean Piaget

Vários autores estudam o desenvolvimento do jogo e suas diferentes características. Para a maioria deles, a evolução do jogo passa por estágios, nos quais há predominância de um tipo de jogo.

Dentre estes autores, Jean Piaget é certamente o mais indicado para o estudo do comportamento lúdico na criança. Para este autor, os jogos estão relacionados aos estágios de desenvolvimento cognitivo, sendo um dos aspectos deste desenvolvimento. Ele caracteriza os jogos de acordo estes períodos de desenvolvimento em jogos de exercícios (período sensório-motor), jogos simbólicos (período pré-operatório), e jogos com regras (período das operações concretas).

Jogos de Exercício - Corresponde à faixa etária de 0 à 2 anos.

Relaciona-se ao funcionamento puro e simples dos aparelhos motores do bebê, como por exemplo: estender ou recolher os braços e pernas, agitar os dedos, tocar os objetos, etc.

As formas preliminares do jogo se manifestam, portanto, quando a criança tem experiência do próprio corpo, dos órgãos dos sentidos e dos primeiros sons vocais. Mais adiante, inclui no jogo, objetos diversos, que maneja de vários modos, ainda que sem atender às qualidades de cada um.

Jogos Simbólicos - Corresponde a faixa etária dos 2 aos 7 anos.

O jogo simbólico tem a mesma função no desenvolvimento do pensamento pré-operatório que o jogo de exercício no período sensório-motor. Através do jogo simbólico, a criança repete e organiza o pensamento em função das imagens, e símbolos já conhecidos. O jogo simbólico funciona também para assimilar e consolidar as experiências emocionais da criança. Com a aumento da idade, a criança vai acumulando uma série de experiências do ambiente físico e social e passa a uma representação mais precisa da

realidade. Com este tipo de jogo, a criança adquire importantes conhecimentos sobre a propriedade das coisas, resolve problemas e desenvolve sua capacidade criadora. Neste 2º estágio, caracterizado pelo egocentrismo, a criança através de seu jogo, deixa transparecer que o universo externo não tem importância objetiva, mas que é flexível em função de interesses próprios do seu “eu”.

Jogos com Regras - Corresponde à faixa etária dos 7/8 aos 11/12 anos. Ao contrário do símbolo, a regra supõe necessariamente relações sociais ou interindividuais. Supondo pelo menos dois indivíduos, a regra é uma regularidade imposta pelo grupo de tal modo que a sua violação representa uma falta.

Os jogos de regras são combinações sensório-motoras (corridas, jogos de bola, de gude) ou intelectuais (cartas, xadrez) com competições entre os indivíduos e regulamentados quer por um código transmitido de geração em geração (as regras transmitidas), quer por acordos momentâneos (as regras espontâneas). Estes jogos desenvolvem-se com a idade, subsistindo no adulto pelo seu caráter essencialmente social.

O exercício, o símbolo e a regra, são então as três grandes categorias do jogo infantil descritas por Piaget. Estas categorias à medida que vão surgindo, incorporam elementos dos jogos precedentes, que podem aparecer a qualquer momento nas fases seguintes. Assim, estas categorias não são excludentes, tendo sim um período de apogeu e evoluindo com o desenvolvimento da criança.

Cap. V - Brinquedos que suscitam questionamentos: Brinquedos Bélicos, Brinquedos Industrializados e Brinquedos Educativos.

Alguns brinquedos despertam nos adultos em geral, dúvidas e preocupações a respeito de suas influências sobre o comportamento e desenvolvimento saudável da criança. Entre eles estão os brinquedos bélicos, os brinquedos industrializados e os brinquedos educativos.

Os Brinquedos Bélicos: Os brinquedos do tipo bélico, tais como revólveres, espingardas, metralhadoras, pistolas, espadas, arco e flexas, tanques de guerra, dentre outros têm sido alvo de críticas por parte da nossa sociedade. Atribue-se à eles uma parcela de culpa no aumento da violência em geral e da agressividade entre as crianças. Esta culpa é dividida também com a televisão, o cinema e as histórias em quadrinhos.

Contudo, querer considerar o brinquedo como uma causa da violência é querer negar-se a analisar os reais motivos desta violência. Para P. S. Oliveira (1984), as raízes reais da violência não são encontráveis na caixa de brinquedo, mas na própria estrutura da sociedade. Basta para isso, vermos as estatísticas sobre o desemprego, os graves problemas de saúde, alimentação, educação, trabalho e lazer enfrentados pela população, os baixos salários, as formas de discriminação (social, sexual, étnica, religiosa, etária, etc.), a corrupção e outros, para conscientizarmo-nos de que a violência está interiorizada na própria organização da sociedade.

Muitas pessoas têm receio de que os brinquedos bélicos possam transformar as crianças em adultos violentos. Bettelheim (1990) não concorda com isto. Primeiramente porque as brincadeiras das crianças nada dizem a respeito de suas vidas futuras: ... assim como brincar com blocos não indica que quando a criança crescer será um construtor, nem suas brincadeiras com carros ou caminhões profetizam um futuro mecânico de

automóveis ou chofer de caminhão, também suas brincadeiras com revólveres de brinquedo nada nos dizem sobre o que fará ou será mais tarde na vida (Bettelheim, 1990, pág.208).

Em segundo lugar, Bettelheim acredita que através de brincadeiras com revólveres, a criança sente que pode se proteger e descarrega a maior parte de seus sentimentos agressivos, reduzindo então, a pressão que esse sentimentos possam exercer por canais perigosos na vida adulta: jogos de atirar proporcionam válvulas de escape para frustrações acumuladas e tendem, portanto, a reduzi-las (Bettelheim, 1990, pág. 208).

Este autor, ainda, chama a atenção para o fato de que o medo paterno falado ou implícito de que a criança possa tornar-se uma pessoa violenta é muito mais prejudicial para o bem estar emocional e o sentido de mérito próprio da criança do que a brincadeira com revólver propriamente dita. Isto ocorre devido à importância que a criança dá à opinião que os pais têm dela, visto que a criança adquire uma visão de si própria basicamente a partir dos pais. “Essa opinião desfavorável pode fazê-la sentir muita raiva deles (dos pais) e do mundo, e aumentar sua propensão a externar sua raiva não apenas em brincadeiras simbólicas mas na realidade, depois de ter crescido e saído do controle dos pais (Bettelheim, 1990, pág. 208).

Bettelheim enfatiza, no entanto que ao mesmo tempo que os adultos não devem proibir a criança de brincar com tais brinquedos, não devem também impor-lhe qualquer atividade lúdica, nem incentivá-la, por exemplo, a brincar com revólveres de brinquedo ou quaisquer outros instrumentos bélicos. “Se as crianças querem fazê-lo, e quando, deve ser deixado inteiramente a critério delas, meninos e meninas igualmente”. (Bettelheim, 1990, pág. 209).

Brinquedos Industrializados: No Brasil, o processo de industrialização acarretou uma grande diversificação em cada tipo de brinquedo. Esta industrialização influenciou o artesanato de brinquedos. Muitos artesãos profissionais tiveram que reproduzir ao máximo suas criações de maior aceitação no mercado para conseguirem sobreviver em face do domínio do brinquedo industrializado e assim, o brinquedo artesanal perdeu muitas de suas características.

Da industrialização do brinquedo decorre a sua subordinação ao dinheiro. No momento em que o brinquedo é fabricado e anunciado a um determinado preço, o acesso a ele fica restrito às classes sociais que podem dispor desse dinheiro para adquiri-lo. Assim, boa parte da população fica discriminada porque não pode comprá-los para suas crianças, seduzidas que são pelos anúncios da televisão.

As grandes indústrias de brinquedos obtém autorização para reproduzirem brinquedos estrangeiros, ocasionando uma importação de traços culturais. Personagens, homens, equipamentos, gestos, atitudes e valores são transplantados e divulgados a toda sociedade. Segundo P. S. Oliveira “esses brinquedos intercambiáveis internacionalmente são também instrumentos de dominação de classe, na medida em que recriam personagens, ambientes, atitudes e equipamentos próprios ao estilo de vida das classes dominantes do país hegemônico. Ajustam-se, assim, mais perfeitamente aos interesses e anseios daqueles que, nos países dominados, fazem parte ou estão vinculados ideologicamente às classes dominantes”. (1984, pág. 38).

Uma outra questão relacionada aos brinquedos industrializados é que eles são concebidos e fabricados por adultos para crianças. “Às grandes indústrias interessa seduzir consumidores e não conhecer e respeitar as

peculiaridades das crianças enquanto seres humanos”, afirma P. S. Oliveira (pág.39).

Isto não significa, entretanto, que resta à criança resignar-se em apenas usar o brinquedo. Para o mesmo autor citado acima, “se ela não tem, diante dos brinquedos industrializados, a possibilidade de criá-los materialmente, pode perfeitamente recriá-los, atribuindo-lhes novos sentidos e significados, inteiramente distintos daqueles que a consciência adulta prescreveu previamente”. (1984, pág.56).

Brinquedos Educativos: Todo brinquedo pode ser considerado educativo. Quando fabrica seu próprio brinquedo, a criança aprende a transformar elementos da natureza ou materiais já elaborados em novos objetos. Outras vezes, ela se utiliza de artigos não concebidos como brinquedos e adapta-os às suas atividades lúdicas. Quando a criança recebe um brinquedo pronto nem sempre se conforma com o seu significado explícito e fechado. Segundo P. S. Oliveira, “mesmo que, diante de certos brinquedos, a criança simplesmente faça como os adultos e os utilize nas suas funções aparentes e óbvias, nem por isso deixa de haver uma relação educativa. Nesses momentos, prevalece a mensagem fechada do brinquedo, preparada pelos adultos para que as crianças reiterem e reproduzam funções, gestos e modos de ser socialmente predominantes”. (1984, pág. 49).

Este autor critica o brinquedo dito educativo na medida em que este supõe que as crianças devam extrair dele exatamente as mensagens e os conteúdos que seus idealizadores lhes prepararam. A capacidade da criança em recriar significados acaba pondo em xeque o brinquedo educativo, cujo recado pedagógico já está determinado.

Outra crítica que este autor faz aos brinquedos educativos é que, geralmente, as lojas e indústrias organizam um quadro correlacionando idade

da criança, brinquedos mais indicados e funções que desempenham. Este quadro refere-se à criança de forma abstrata, pois não a localiza no tempo, no espaço e nas relações sociais em que vive.

Para Bettelheim, “não há nada de muito errado nos brinquedos educativos se a ênfase estiver inteiramente no prazer da brincadeira, e não na intenção de educar”(1990, pág. 222). Este autor afirma que os brinquedos educativos são prejudiciais quando se espera que a criança aprenda aquilo que eles foram planejados para ensinar, em vez de aprender o que ela quer brincando da maneira como achar melhor.

Em geral, os aspectos do desenvolvimento infantil estimulados pelos brinquedos educativos, também podem ser alcançados através dos outros brinquedos não classificados como educativos. O mais importante no brinquedo é que ele permita diferentes recriações por parte da criança e que a esta seja permitido usar o brinquedo da maneira que quiser, e não como o pai, o professor ou a fabricante pensa que ele deve ser usado.

Cap. VI - O Aprendizado por meio da brincadeira

De acordo com P. S. Oliveira (1984), em cada brinquedo sempre se esconde uma relação educativa. Ao fazer seu próprio brinquedo, a criança parece a trabalhar e transformar materiais, constituindo em novo objeto. Outras vezes, ela adapta artigos não concebidos como brinquedos à suas experiências lúdicas, como por exemplo, utiliza um cabo de vassoura como um cavalinho de pau. Quando recebe um brinquedo pronto, pode dar a ele novos significados. “Assim, a criança quando brinca aprende a se expressar no mundo, criando ou recriando novos brinquedos e, com eles, participando de novas experiências e aquisições. No convívio com outras crianças trava contato com a sociabilidade espontânea, ensaia movimentos do corpo, experimenta novas sensações”. (P. S. Oliveira, pág. 44).

A riqueza de fantasia da brincadeira é importante para o desenvolvimento infantil e influência no êxito futuro nos estudos, jogos e esportes. As crianças culturalmente carentes, que têm poucas possibilidades de brincar, geralmente têm dificuldades na escola pois, segundo Bettelheim (1990), sem a experiência do êxito nas brincadeiras, elas não acreditam que possam ter êxito na escola.

Para que as crianças desfrutem e se interessem pelas atividades intelectuais, é preciso que haja satisfações agradáveis. A alfabetização, por exemplo, só pode acontecer se a criança vivenciar a leitura como satisfação da fantasia, como a brincadeira.. A criança acostumada a ouvir histórias que estimulam sua fantasia, desejará saber lê-las quando não houver outra pessoa para fazê-lo. O interesse e o prazer dos pais em ler também influencia positivamente no aprendizado da leitura. Se ler é importante para os pais, também o será para os filhos.

Ao participarem de jogos, as crianças realizam muitas aprendizagens. Elas aprendem a adaptar-se facilmente aos papéis que as várias situações exigem, desfrutando da liderança num momento e fazendo parte do grupo no seguinte. Aprendem a esperar a vez e a tomar a iniciativa quando surge a oportunidade. Aprendem também a importância de ser um bom perdedor, sem sentirem-se derrotadas por isso pois, reconhecem que não se pode ganhar sempre, aprendizagem esta que se leva para a vida toda. Aprendem a se controlar e a respeitar as regras do jogo, pois do contrário, este se desfaz. Outro aprendizado importante é o domínio da agressividade.

Segundo Bettelheim, prestar atenção ao que está acontecendo e controla-se, são as capacidades básicas que formam a base de todo o aprendizado posterior na escola e na vida. Sem elas, não podemos cooperar, cumprir uma tarefa, esperar resultados ou continuar tentando, mesmo que tenhamos perdido desta vez. Essas capacidades são bastante diferentes uma da outra e difíceis de aprender, mas, por meio da participação em jogos, podem ser adquiridas de maneira prazerosa e até mesmo empolgante.

Um aspecto da brincadeira infantil que recebe atenção por parte principalmente dos pais, é sua relação com as possíveis ocupações profissionais futuras dos filhos.

De acordo com Bettelheim (1990), para as crianças, o prazer vem, basicamente, da fantasia de serem grandes pilotos, músicos, bailarinos, motoristas, dentre outros, agora mesmo, enquanto para os pais, o entusiasmo deriva de projeções sobre o futuro do filho. É importante, entretanto, que os pais participem e incentivem a brincadeira infantil, mesmo se a ocupação adulta a que se refere não os agradam. Se a criança percebe que sua brincadeira é importante e que seus pais estão satisfeitos com ela, se sentirá

segura para quando crescer ter condições de realizar as tarefas da vida adulta.

Apesar da brincadeira infantil poder antecipar ocupações futuras, geralmente isso não acontece de forma determinante e certa. A brincadeira sugere uma infinidade de atividades adultas e experienciá-las à nível da fantasia quando se é criança ajuda o indivíduo a escolher dentre as inúmeras possibilidades de profissões quando chegar o momento adequado.

Enquanto brincam, as crianças são agentes de sua aprendizagem, tanto a respeito do mundo exterior, como do mundo interior. O seu interesse espontâneo e a energia absorvida pela brincadeira mostram que esta constitui um momento dos mais importantes de descoberta, ajustamento a informações novas e realização por parte das crianças.

Cap. VII - O Jogo na Instituição Escolar

Em sua tese, Sheila P. de Azevedo (1984) ao analisar o jogo na instituição escolar, pesquisou vários autores, dentre eles, Ferran, Martiet e Porcher (1979), Leif e Brunelle (1978), Bandet e Sarazanas (1978) e Campagne (1977). O capítulo que segue baseou-se nesta pesquisa.

Ferran, Martiet e Porcher (1979), depois de discutirem a psicologia do jogo infantil, o brinquedo como mercadoria, o jogo em casa e na rua, propõem uma pedagogia prática do jogo - considerando as potencialidades pedagógicas do jogo que é visto por eles como um meio essencial para aproximar a escola e a vida.

Eles defendem a instauração, na instituição educativa, de uma dialética do jogar e trabalhar. Para isto é preciso que subsistam os jogos livres, onde os adultos não intervêm; e que, por outro lado, a escola intervenha na atividade lúdica das crianças a vários níveis: a) observando o jogo infantil tanto no recreio como fora do perímetro escolar; b) introduzindo na sala de aula o jogo como elemento pedagógico, mas com o cuidado de conservar juntas duas virtudes fundamentais: ele deve permanecer jogo (divertido e repousante) e deve ser educativo e integrado no processo propriamente pedagógico; c) velando para uma boa integração dos “brinquedos educativos” na instrução escolar, levando em conta quatro fatores: os jogos existem em si mesmos e por isso devem ser respeitados; eles não foram feitos para a escola e por isso algumas precauções devem ser tomadas no seu emprego para fins pedagógicos; a criança mantém com os jogos relações psico-sociológicas fundamentais que devem ser respeitadas e, finalmente, os jogos não se confundem com os brinquedos, ainda que mantenham entre si, numerosas e profundas relações (os autores consideram

o jogo como atividade e brinquedo como objeto que serve ao jogo). Para ser educativo, um jogo educativo deve ser, antes de tudo, um jogo.

Ferran, Mariet e Porcher enfatizam ainda a fundamental importância da formação dos professores como algo que lhes fornecerá meios para empregar o jogo em toda a sua riqueza pedagógica potencial. “Importa primeiro que os próprios professores saibam brincar para estarem em condições de partir do jogo das crianças e a ele regressarem.” (Ferran, Mariet e Porcher, 1979. pág. 140 apud Sheila P. de Azevedo, 1984). Os professores devem, além de tudo deixar a criança brincar sem abandoná-la nem conduzi-la.

Leif e Brunelle (1978) enfatizam a formação do educador na sua proposta de inserção do jogo na escola. Segundo os dois autores em questão, não é suficiente dar às crianças o direito ao jogo, é preciso despertar e manter nelas o desejo do jogo; não é possível se contentar em ampliar os recreios e aumentar os estoques de brinquedos, é preciso formar educadores-animadores. “A formação de professores para um plena e inteira reintrodução do jogo na escola pede, antes de tudo, que eles sejam iniciados em um novo tipo de observação, que ocorre mais para compreender do que para transformar. Convém, em seguida, torná-los capazes de abordar o jogo como uma disciplina em si. Portanto, torna-se indispensável fazer deles adultos que saibam jogar.” (Leif e Brunelle, 1978, pág. 123, apud Sheila P. de Azevedo, 1984).

Concluindo, Leif e Brunelle (1978) observam que se sua proposta começasse a ser concretizada, seria necessário notar que:

- 1) Nada será feito em favor do jogo se os professores não se interessarem diretamente por eles;

2) Observar as crianças no decorrer de seus jogos é o melhor meio de conhecê-las;

3) Este empreendimento só é realizável se a formação dos professores for capaz, ao nível do recrutamento, de levar em conta novas aptidões, assim como de convidá-los a adquirirem, no curso de formação, novas capacidades;

4) É preciso, dentro dessas perspectivas, tornar o professor um homem livre, um homem liberado do desprezo em relação a certos tipos de atividades e liberado do temor do julgamento dos outros. Formado dentro deste espírito o educador saberá que cabe a ele associar a presença discreta à busca ativa de direções e de incitações, por meio das quais oferecerá aos alunos as situações enriquecidas, iniciadoras do jogo: “deve-se evitar que ele se faça passar por organizador, mas não se poderia dispensá-lo de sua responsabilidade de animador.”(Leif e Brunelle, 1978, pág. 132, apud Sheila P. de Azevedo, 1984).

Bandet e Sarazanas, em um estudo sobre a criança e os brinquedos, defendem que estes objetos devem ser simultaneamente inspiradores, instrumentos e acessórios do jogo. Todos os meios de educação deveriam, segundo as autoras, informar-se sobre a forma como as crianças brincam e sobre os objetos que poderiam contribuir na atividade construtiva da brincadeira, pois acreditam que as múltiplas investigações sobre o jogo mostram que não se pode conhecer nem educar uma criança sem saber nem porquê nem como ela brinca. Também não se pode esquecer que a brincadeira é pertence da criança.

Bandet e Sarazanas desejam que “enquanto observamos os jogos das crianças e enquanto meditamos na qualidade das alegrias que suscitam, o homem procure encontrar esse paraíso perdido e saiba introduzir na sua

existência, talvez vazia e morna, uma atividade nova, livre, gratuita e desinteressada.”(p.165, apud Sheila P. de Azevedo, 1984).

Campagne é outro autor que, discutindo o papel do brinquedo no desenvolvimento da criança e no trabalho pedagógico, nos mostra as diversas funções do brinquedo na vida das crianças, especialmente em instituições. Para ele, o brinquedo é o suporte do jogo, mediador que permite à criança testar situações da vida real ao seu nível, sem riscos e sob seu controle. Objeto que desperta a curiosidade, exercita a inteligência, permite a invenção e a imaginação e possibilita que a criança descubra, pouco a pouco, suas próprias capacidades de apreensão, o brinquedo propõe à criança um mundo do tamanho de sua compreensão. Além disto, possui uma dimensão socializante: os jogadores se encontram, têm uma atividade comum e aprendem a coexistência com tudo que ela comporta: noções de propriedade, de relacionamento, de respeito, e todas as relações que subentendem a vida em grupo. No entanto, Campagne enfatiza que o brinquedo é um meio e não um fim em si; é porque a criança é humana que, segundo ele, a sua relação com os brinquedos é tão variada, tão motivada, tão rica.

O autor vê o brinquedo como um terceiro elemento na relação educador-criança, assim como a técnica educativa.

De acordo com Sheila P. de Azevedo (1984), ao educador cabe introduzir uma nova concepção de jogo para além dos limites de uma manipulação estereotipada. Ele tem um lugar, um papel, que lhe permite observar, diferenciar comportamentos e, portanto, intervir oportunamente. Em algumas situações até mesmo explicar, discutir, refletir com a criança, esquecendo um pouco o brinquedo ou jogo, vendo-o na globalidade da realidade individual da criança, o que não impede que a consequência dos

seus gestos sejam abordadas. O brinquedo não é o objeto prioritário que deve ser salvaguardado, mas a oportunidade de aproximação da criança, oportunidade que ele possibilita e a quem serve.

Campagne chama a atenção para o papel do educador diante da relação criança-brinquedo: é preciso responsabilizar a criança diante deste objeto que lhe pertence. Ensinar-lhe que ela tem direitos sobre ele e que estes direitos geram riscos: se ela o quebrar, terá apenas um brinquedo quebrado; senão guardá-lo poderá perdê-lo. Esta é, segundo o autor, uma atividade educativa: sensibiliza para as exigências que toda posse impõe e tira do brinquedo seu caráter sagrado.

Ainda segundo Sheila P. de Azevedo, outra preocupação de Campagne

é com o brinquedo coletivo, brinquedo que não pertence a ninguém, e que, se destruído, será de toda forma repostado. Ao educador cabe encontrar meios para que este brinquedo adquira um sentido, para que ele deixe de ser um objeto ao relento. Estes meios desencadearão uma caminhada educativa porque, longe de garantir unicamente a perenidade do brinquedo, o educador encontrará uma oportunidade de aprofundar a sua ação.

Na escolha deste objeto precioso o autor propõe que sejam considerados quatro critérios: a valor experimental (o que ele permite à criança como experiência, como manipulação); o valor de estruturação (no que ele contribui para a construção de sua personalidade); o valor da relação (como o brinquedo vai colocar a criança em relação aos outros e a seu meio) e o valor lúdico (quais as qualidades que o brinquedo trará ao jogo). A estes se acrescentam critérios obrigatórios relativos à idade, capacidades e gostos das crianças, assim como ao projeto estabelecido pelo educador. Na escolha deve-se observar que em todos os brinquedos e jogos convém a todas as

crianças, a todos os lugares, a todos os momentos. É necessário questionar não somente o brinquedo mas sobretudo o sentido, a proposta educativa.

É necessário considerar ainda outras funções do brinquedo, fora das brincadeiras: Campagne alerta para o sentido de propriedade do objeto: expor um brinquedo ao grupo é se expor um pouco, é mostrar que se tem coisas e é ser reconhecido por isso. Um brinquedo aparentemente abandonado em um canto pode não ter sido esquecido, pode estar marcando um território.

Torna-se importante saber entender o significado dos brinquedos que são quebrados. Nesta quebra, há uma série de atos significativos para a criança como conhecer o seu poder sobre a realidade, saciar uma curiosidade natural, exprimir sua agressividade e pulsões latentes, encontrar sua propriedade e desfazer-se dela. E, através disso tudo, evoluir para uma atitude mais refletida na próxima vez.

O brinquedo tem, segundo Campagne, prioridade como instrumento pedagógico, assim como é prioritário nas preocupações das crianças. Esquecê-lo seria se afastar da criança, abstrair aquilo que traz em si a própria noção de infância.

CONCLUSÃO

Neste trabalho, procuramos demonstrar a importância e a contribuição dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento global da criança, especialmente no campo cognitivo, mas também nos campos social e emocional.

Através das leituras realizadas, observamos que há aspectos do brincar infantil que estão presentes em todos os autores pesquisados, tais como o treinamento das funções motoras, o estímulo a fantasia, o exercício da imaginação, o desenvolvimento da capacidade criadora e a promoção da socialização. Além disso, deve-se considerar a brincadeira como ponte entre a fantasia e a realidade, pois através dela, a criança explora e experimenta a realidade para conhecê-la e dominá-la.

O aspecto cognitivo é especialmente tratado por Jena Piaget e mereceu um capítulo à parte neste trabalho. Observa-se que o jogo estimula o desenvolvimento da inteligência. Enquanto brincam, as crianças são agentes de sua aprendizagem, tanto a respeito do mundo exterior quando do mundo interior.

O jogo na instituição escolar também mereceu destaque e um capítulo à parte. Teve como principais preocupações a ênfase na formação dos professores e a utilização do brinquedo como instrumento pedagógico. Se o brinquedo é prioridade na vida das crianças também deve sê-lo como elemento pedagógico. Os professores devem deixar a criança brincar sem abandoná-la nem conduzi-la.

Diante do que foi pesquisado sobre o brincar infantil, tornou-se claro a relevância deste para o desenvolvimento global do indivíduo enquanto criança e enquanto adulto que virá a ser.

Ao analisar a relação entre brincadeira e aprendizagem, observou-se a importância da formação do educador. Por isso, sugerimos que seja incluído nos currículos dos cursos de formação de professores e dos cursos de Pedagogia das Universidades, uma disciplina que trate do significado e funções da brincadeira infantil. Acreditamos que isto auxiliaria os futuros professores a perceberem a importância do lúdico no processo de aprendizagem infantil e a se utilizarem dele para ampliar as experiências e os conhecimentos das crianças numa perspectiva de aprendizagem ativa e construtiva.

BIBLIOGRAFIA

AZEVEDO, Sheila Pereira de. Atividade lúdica e atividade laboral: uma ótica de convergência. Tese, Fundação Getúlio Vargas, Centro de Pós Graduação em Psicologia, Rio de Janeiro, 1984

BETTELHEIM, Bruno. Uma vida para seu filho. Rio de Janeiro, Campos 1990, 355p.

FIGUEIREDO, Márcio Xavier Bononino. A corporeidade na escola: uma proposta de transformação através da análise das brincadeiras, jogos e desenhos das crianças. Tese, UFRGS, Porto Alegre, 1989.

FRANÇA, Gisela Wayskop. "Tia, me deixa brincar". O espaço do jogo na educação pré-escolar. Tese, PUC, São Paulo, 1990.

LEBOUICI, S. e DIATKINE R. Significado e função do brinquedo na criança. Tradução de Liana di Marco. Porto Alegre, Artes Médicas, 1985, 63p.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. O que é brinquedo.

São Paulo, Brasiliense, 1984, 83p.

OLIVEIRA, Vera Barros de. O símbolo e o brinquedo:

a representação da vida. Petrópolis, Vozes, 1992, 183p.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança.

Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1964, 370p.

PICKARD , P. M. A criança aprende

brincando. Tradução de Noé Gertil.

São Paulo, IBRASA, 1975, 226p.

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade.

Tradução de José Octávio de Aguiar Abreu e

Vanede Nobre. Rio de Janeiro, Imago Editora, 1975, 208p.