TCC/UNICAMP
Ar31j
1875 FEF/466

LUCIANA VIEIRA ARECO

"O JOGO COMO ELEMENTO CONSTITUINTE DO SER HUMANO"

Campinas
2000

TCC/UNICAMP
Ar31j
1290001875

LUCIANA VIEIRA ARECO

"O JOGO COMO ELEMENTO CONSTITUINTE DO SER HUMANO"

Monografia apresentada como exigência parcial para obtenção do título de graduação – Licenciada em Educação Física pela Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, sob orientação do Prof. Dr. João Batista Freire.

Campinas
2000

Campinas, Janeiro de 2001.

Orientador: Prof. Dr. João Batista Freire
Faculdade de Educação Física – Unicamp

Parecista: Profª Drª Eliana Ayoub
Faculdade de Educação – Unicamp

Parecista: Profª Drª Elizabeth Paoliello M.Souza
Faculdade de Educação Física – Unicamp

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus que mesmo "escrevendo meu caminho por linhas tortas", iluminou, e muito, a minha escolha. A escolha pela Educação Física.

1997... Começa a construção de uma nova etapa da minha vida. Felizmente não estava sozinha.

Ao meu PAI que me entregou a "chave" da confiança plena quando de sua casa sai.

À minha MÃE que em momento algum deixou a "peteca cair" e com isso, me ensinou o que é ter garra.

Muita dedicação ao meu ídolo, meu amigo e irmão EDUARDO, que junto com a ANA, colocou no mundo a ANA LAURA e JOÃO PEDRO, crianças que tanto me inspiraram neste trabalho.

Aos meus AVÓS, "pais com açúcar", muito amor e gratidão.

Na vida tive sorte de encontrar pessoas que de alguma forma contribuíram, e iluminaram ainda mais o meu caminho...

Aos AMIGOS que deixei em Guará, em especial a querida GIOVANA, que mesmo longe sempre esteve perto, saudades!

Às NOVAS AMIZADES que fiz nesses quatro anos de faculdade e, que se tornaram tão ricas, também já sinto saudades!

À minha "irmã adotiva", parceira de apartamento, de momentos alegres e difíceis, MÁ.

Às "A.S" (Amigas de Sempre), KARINA, RITA e MICHELI que demonstraram paciência, sinceridade, cooperação e muita amizade.

Aos PROFESSORES, em especial JOÃO BATISTA FREIRE, que criaram muitas dúvidas, questionamentos e descobertas, obrigada!

Ao PAULO CÉZAR pela força que sempre me dá. Registro aqui a grande admiração que possuo em tê-lo ao meu lado. Mais que um namorado, um especial amigo.

Aos amigos, que por algum motivo se afastaram...mas, nem por isso, se tornaram menos importantes.

A todos que ajudaram a construir, de alguma forma o que hoje sou... meu coração e muito obrigada!!!

DEDICATÓRIA

Ao doce brincar de todas as crianças, que quando revelados em nosso interior, nos fazem voar no mundo da fantasia.

Em especial à Ana Laura e João Pedro, sobrinhos amados, que constantemente confirmam a importância do "ser" e de ser criança.

RESUMO

Essa monografia propõe algumas reflexões sobre o tema jogo, explanando inicialmente que se trata de uma entidade sem definição única e global, pois representa a busca da satisfação de uma necessidade não material do ser.

A escolha por esse tema surgiu em função das observações feitas no jogo de faz-de-conta de uma criança, além dos questionamentos e inquietações em relação à forma com que o conteúdo do mesmo é muitas vezes tratado.

Este trabalho busca apresentar uma revisão bibliográfica que aborda o jogo dentro de uma visão constitutiva que se difere da abordagem funcional, a qual parece prevalecer nos demais estudos relacionados com a área educacional.

O jogo não é considerado aqui como um meio facilitador para outras aprendizagens, mas sim como algo que possui um fim em si mesmo. Afinal a criança ao brincar e jogar com a sua realidade torna-se mais flexível e passa a buscar novas alternativas de ação dentro do seu contexto de ser criança.

ÍNDICE

Introdução.....09

CapítuloI: **A primeira jogada**.....12
Definições e Classificações do jogo

Capítulo II: **Não é só uma brincadeira... "Brincar é coisa séria"**...27
Uma Abordagem Winnicottiana

Capítulo III:**O jogo tem de continuar**.....38

Considerações Finais: **O jogo não pode ser "jogado"fora**.....44

Referências Bibliográficas.....50

INTRODUÇÃO

Durante todo o curso de Educação Física os questionamentos e inquietações com relação à forma com que o conteúdo jogo é muitas vezes abordado foram se intensificando cada vez mais devido às observações que fiz no jogar de uma criança juntamente com a carência, na nossa área, de estudos a respeito do jogo dentro de uma abordagem constitutiva.

O jogo, predominantemente, é considerado um meio para novas aprendizagens ou novas conquistas. No entanto, percebe-se que o mesmo, dentro dessa visão funcional, perde a sua identidade, visto que sua função encontra-se fora do próprio ato de jogar.

Diante disso, chegando o momento de escolher um tema para a monografia de final de curso, decidi que eu não poderia deixar de sistematizar um pouco mais tais observações e inquietações, aprofundando-as em um estudo teórico. E assim foi feito.

Além disso, creio que os conhecimentos adquiridos por mim neste trabalho contribuem para um melhor entendimento sobre a criança, possibilitando uma ampliação de argumentos para uma futura discussão sobre a Educação Física, em especial na Educação Infantil, suas possibilidades e perspectivas.

O eixo teórico desta monografia tem como base o resgate de autores clássicos que se propuseram estudar o jogo (Borotav,

Caillois, Chateau, Huizinga, Piaget, Wallon) e o brincar (Winnicott) dentro de diversas abordagens.

Essa escolha não possui a intenção de desconsiderar outros estudos, apenas demonstra a trajetória que escolhi.

Este trabalho está estruturado em três momentos:

O primeiro, é uma explanação geral do conteúdo jogo através das definições e classificações feitas por grandes autores. Damos início ao nosso jogo: ***"A primeira jogada"***.

Num segundo momento, a fim de fazer uma relação entre o brincar e a realidade, enfatizei a obra de Winnicott, *"O Brincar e a Realidade"* . *"Não é só uma brincadeira...* ***Brincar é coisa séria"***.

O terceiro é um breve comentário a respeito das reflexões feitas por mim sobre as observações e inquietações que me encaminharam para este tema, juntamente com a revisão bibliográfica executada.

A riqueza de informações que reuni, não só na preparação da minha monografia, mas, principalmente na busca e troca de conhecimentos nos meus quatro anos de faculdade, talvez seja uma pequena semente, uma humilde contribuição ao mundo acadêmico.

Porém, para a minha formação em Educação Física e para uma aproximação maior com o mundo infantil, este estudo apresentou um salto qualitativo e relevante.

Se hoje não podemos proporcionar, com a semente que plantamos, uma bela e harmoniosa sombra de uma árvore, cuidemos da semente, buscando novos conhecimentos, pois, num futuro próximo, acredito, logo iremos usufruir de seus deliciosos frutos, da beleza de suas flores e da sua refrescante sombra.

"Faça de conta que ainda é uma criança". Esse é o convite que faço a todos aqueles que irão iniciar a leitura deste trabalho monográfico. Afinal, quando criança, somos muito mais sensíveis, zeladores e atentos, mesmo que de maneira inconsciente, ao elemento que constitui este estudo: ***o JOGO***.

CAPÍTULO I

A PRIMEIRA JOGADA

DEFINIÇÕES E CLASSIFICAÇÕES DO JOGO

No campo da psicologia da criança, Hurtig e colaboradores (Rosamilha, 1979, p.47) chamaram a atenção para a situação ambígua do lúdico, assinalando as insuficiências das teorias clássicas e a ausência de critérios adequados capazes de fundamentar o jogo como objeto de pesquisas. Os mesmos autores criticam também o fato de se estudar o lúdico como se o mesmo fosse característica exclusiva da infância, além de o considerar como algo oposto ao trabalho. Segundo Legrand (1974), o jogo do adulto se diferencia bastante do jogo infantil, pois, para o adulto o jogo tem uma função da qual ele possui consciência, joga-se para "passar o tempo". Neste sentido, o jogo passa a ser um meio de distração e luta contra a monotonia. Ou seja, o adulto joga para "fugir" ou "compensar" o trabalho. Já a criança, não.

Na infância o jogo tem objetivos imediatos, não longínquos. A criança almeja, principalmente, triunfar na brincadeira, vencer a dificuldade que o jogo/brincar lhe impõe. No entanto, são justamente essas condutas, consideradas por alguns professores como desinteressadas, que dão origem a processos intelectuais de adaptação ao real.

No primeiro capítulo, busquei relatar as definições e classificações do jogo feitas por diversas abordagens e diferentes autores visto que o brincar será trabalhado mais detalhadamente no segundo capítulo, no qual faço uma leitura mais centrada na obra de Winnicott, "O Brincar e a Realidade", procurando refletir um pouco mais a respeito do jogo/brincar como elemento constitutivo da natureza lúdica do ser humano.

EM BUSCA DAS DEFINIÇÕES...

Em primeiro lugar, o termo jogo designa "*(...) não somente a atividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma atividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo*" (Caillois, 1990, p.10).

Tudo o que é mistério ou ação simulada está muito próximo de ser definido como jogo mas é também preciso que o componente de ficção e de divertimento prevaleça, isto é, que o mistério não seja

venerado e que a ação simulada não seja início ou sinal de metamorfose e de possessão.

O jogo é caracterizado também por não criar nenhuma riqueza, nenhum valor. O jogo é ocasião de gasto total de tempo, de energia, de destreza e algumas vezes até de dinheiro, para a compra de acessórios ou para eventualmente pagar alguma coisa, como o aluguel do local por exemplo.

Para a criança o jogar, atividade voluntária, tem um fim em si mesmo, e por isso não cria nada, não visa um resultado final. O que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe. Quando ela brinca não está preocupada com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade. Portanto, assim como alguns autores, acredito que o jogo tem um fim em si mesmo e, a retribuição do jogar encontra-se no próprio jogo.

Caillois (1990) define o jogo como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento.

Se fôssemos obrigados a participar de um jogo, imediatamente essa atividade deixaria de ser considerada jogo. Essa perda de identidade se dá pelo fato do jogador se entregar de livre e espontânea vontade e por prazer, tendo a cada instante, a possibilidade de optar pelo que vai fazer, parar de fazer ou continuar fazendo no momento seguinte. Pois, só existe jogo quando os jogadores querem jogar e jogam.

Valéry (apud Caillois, 1990, p.26) acredita que o jogo surge a partir do momento em que o tédio pode libertar aquilo que o entusiasmo prendera.

No entanto, o jogo é uma atividade isolada, separada do restante da existência, realizada em geral dentro de limites precisos de tempo e de lugar. O jogador ou jogadores sempre delimitam o espaço e o tempo do jogo e este é retomado em sua fronteira estabelecida sempre que começa, recomeça ou termina. Geralmente, o início e o término do jogo se dá através de algum sinal e podemos estabelecer, que *"o domínio do jogo é, portanto, um universo reservado, fechado, protegido- um autêntico espaço"* (Caillois, 1990, p.26).

O jogo além de ser uma atividade livre é uma atividade incerta. A incerteza do resultado é outra característica constante e marcante. O mistério dos acontecimentos e a dúvida dos resultados persegue os participantes do começo ao fim. Analisando o jogo por este prisma é interessante salientar a necessidade que o mesmo tem de criar, inventar, solucionar uma resposta solta, desde que esta esteja dentro dos limites das regras. A liberdade e aceitação da margem de ação, ou seja das regras estipuladas, são essenciais ao jogo e explicam, em parte, o prazer proporcionado pela atividade.

Em síntese, Callois (1990, p.29) define o jogo como uma atividade:

- *Livre:* uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado participar, o jogo perderia de imediato a sua natureza atraente de diversão e alegria;
- *Delimitada:* por possuir limites de espaço e tempo rigorosos e previamente estabelecidos;
- *Incerta:* visto que o seu desenrolar e o seu resultado não pode ser determinado, nem obtido previamente. O jogador possui a total liberdade para criar as suas jogadas e inventar as soluções para os seus problemas;
- *Improdutiva:* pois não gera nem bens, nem riqueza, nem elementos novos de espécie alguma;
- *Regulamentada:* sujeita a convenções que suspendem as leis normais e instauram, momentaneamente, uma legislação nova a qual será a única considerada. Como retrata Callois: "todo o jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido" (Callois, 1990, p.11);
- *Fictícia:* acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal.

Considerando as características citadas acima, os psicólogos reconhecem e complementam que essa atividade livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia, possui ainda um papel vital para a auto-afirmação da criança e formação da personalidade do indivíduo. Afinal, quando a criança joga/brinca ela tem mais uma possibilidade de demonstrar o que é e o que pode vir a ser.

Para **Piaget** (1971), o jogo constitui o pólo extremo da assimilação da realidade no ego, tendo relação com a imaginação criativa que será fonte de todo pensamento e raciocínio posterior. Para ele, afirmar quando começa exatamente o jogo na criança é algo nada fácil, mas um indício de seu surgimento é o início da utilização, por parte dessa mesma criança, de seus esquemas motores de forma a assimilar os objetos que por ela estão sendo manipulados, sem fazer esforços para se acomodar a esses objetos ou seja, sem pretender, em função dos objetos, transformar seus esquemas. A ação nestes casos não é intencional quanto aos seus objetivos específicos, a criança não possui a necessidade de se adaptar a uma nova situação, simplesmente age movida pelo prazer que essa ação lhe proporciona. Nesse momento se faz presente o aspecto lúdico da ação e pode-se dizer que a criança está jogando.

As afirmações feitas por Piaget a respeito do jogo se opõem em parte ao que escreveu Huizinga (1999), que considera o jogo algo inerente, natural a todo ser vivo, não levando em consideração o processo de construção defendido por Piaget.

Huizinga, em sua obra Homo Ludens, apresenta três conceitos de jogo. Para esse autor:

> "O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado

> de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana'" (Huizinga,1999,p.33).

Ou seja, o jogador pode suspender o jogo a qualquer momento, livre de imposições externas, sendo a obrigatoriedade advinda de estímulos internos, que absorvem inteiramente os praticantes e o leva a um certo fim, que pode ser diferente para os demais integrantes.

> "(...) é uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. O ambiente em que ele se desenrola é arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância.. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e, seguida por um estado de alegria e distensão".
>
> (Huizinga, 1999, p.147).

Todo jogo é organizado a partir de regras, que apesar de livres, por surgirem meio a uma desordem harmônica, são claras e obrigatórias, sendo dificilmente fraudadas por "desmancha-prazeres".

Vale ressaltar que apesar da obrigatoriedade, todas as regras do jogo são previamente elaboradas, determinadas e aceitas pelos jogadores. Pode-se dizer que o mesmo cria ordem, pois é ordem em meio à desordem harmônica.

O jogo, "*Caracteriza-se além disso pela consciência de se tratar de uma atividade agradável, que proporciona um relaxamento das tensões da vida cotidiana*" (Huizinga,1999,p.226).

> "O caratér "não-sério" apontado por Huizinga não implica que a brincadeira infantil deixe de ser séria. Quando a criança brinca ela o faz de modo bastante compenetrado. A pouca seriedade a que faz referência está muito mais relacionada ao cômico, ao riso, que acompanha, na maioria das vezes, o ato lúdico, e se contrapõe ao trabalho, considerado atividade séria" (Kishimoto, 1994, p.4).

Mesmo com esse caráter lúdico, o jogo, além de gerar alegria é encarado pelos participantes como uma atividade séria pois, não é porque o jogo é espontâneo e autêntico que ele deixa de ser sério. O jogo é lúdico e sério ao mesmo tempo, e talvez aí se encontre uma das suas mais valiosas virtudes, a aproximação de pólos opostos.

Todas as características citadas por este autor fazem do jogo um fenômeno cultural carregado de valores éticos e sagrados, que se transformam em herança passada de geração em geração. Enfim, o jogo é caracterizado por este autor como uma forma de suspensão

consciente da realidade, uma maneira de manipulação de algo que não é vida corrente, nem real. É um momento de fuga consciente da vida cotidiana, uma forma de se fantasiar com o real, uma manipulação da realidade.

Dentro de sua abordagem cultural, Huizinga (1999, p.229) relata um triste acontecimento. Para ele:

> "Cada vez mais fortemente se nos impõe a triste conclusão de que o elemento lúdico da cultura se encontra em decadência desde o século XVIII, época em que florescia plenamente. O autêntico jogo desapareceu da civilização atual, e mesmo onde ele parece ainda estar presente trata-se de um falso jogo, de modo tal que se torna cada vez mais difícil dizer onde acaba o jogo e começa o não jogo".

De acordo com K. Blanchard e A.Cheska (apud Delgado, 1994, p.228) podemos dizer que o jogo é uma forma de comportamento que inclui tanto dimensões biológicas como culturais, que podem ser analisadas por diversos prismas. É agradável, intencional, singular em seus parâmetros temporais, qualitativamente fictício e deve a sua realização à irrealidade.

Busquemos então as classificações...

E QUANTO ÀS CLASSIFICAÇÕES...

Devido às diversas abordagens adotadas por diferentes autores, há uma extensão muito variada dos tipos de jogos. Isso não nos possibilita classificar todos os jogos em um pequeno número de categorias bem definidas.

Porém, antes mesmo de explicá-las, julgo necessário salientar que em nenhum momento, almejo afirmar que tais designações abrangem integralmente todo o universo do jogo. Busco nessa parte do trabalho apresentar as classificações que encontrei na minha revisão bibliográfica.

Notamos que cada classificação opta por um critério de divisão. Vamos a elas!

Wallon (1996) classifica os jogos em:

- Jogos Funcionais;
- Jogos de Ficção ou Imitação; (estes jogos, segundo Chateau(1987), evoluem de uma identificação total à fase do faz-de-conta);
- Jogos de Aquisição;
- Jogos de Fabricação.

Na realidade cada tipo de jogo pode conter vários desses elementos e, esse é o grande problema que encontramos ao tentar classificar o jogo levando em consideração apenas alguns critérios

objetivos e externos. A mesma dificuldade acontece quando buscamos associar os jogos a determinadas idades.

Borotav (apud Rosamilha, 1979) através de uma abordagem antropológica do jogo, classifica-o em:

- Jogos Verbais, Imitativos, "Mágicos", de "Iniciação";
- Jogos de Força e Agilidade;
- Jogos Intelectuais.

Chateau (1987) entende que o jogo tem fins naturais quando a ação livre permite a expressão do eu. Provavelmente o autor faz referência aos fins naturais, considerando aspectos biológicos do ser humano porém, não devemos nos esquecer dos fatores sociais. Dentro dessa abordagem, o jogo é uma espécie de "vestíbulo do trabalho", uma porta aberta que prepara não para uma profissão em especial, mas para a vida adulta.

O mesmo expõe que a personalidade da criança exprime-se em seu jogo, afirmando que há uma ordem de aparecimento dos jogos, de forma semelhante, porém, diferente de Piaget. Os estágios dos jogos para Chateau são os seguintes:

- Jogos Funcionais da Primeira Infância;
- Jogos Simbólicos, que aparecem pouco antes dos três anos;
- Jogos de Proezas, que surgem principalmente nos primeiros anos da escola primária;

- Jogos Sociais, que se organizam mais no final da primeira infância.

Callois em seus estudos procurou combinar os jogos do corpo com os da inteligência, os que se baseiam na força, com aqueles que requerem habilidade e cálculo. A partir dessa afirmação o autor deixa transparecer uma visão dicotomizada de corpo. Porém, acredito que corpo e mente não podem se separar. Afinal, não conheço um "homem corpo", nem um "homem mente", mas sim, um ser humano que é um todo desse corpo e mente.

Este autor não distingue os jogos infantis dos jogos adultos e busca fazer sempre uma analogia do mundo humano com o mundo animal.

Para Callois as quatro categorias fundamentais são:

- *Agôn:* grupo de jogos que aparece sob a forma de competição. O interesse desse tipo de jogo para cada um dos adversários é de ver reconhecida a sua excelência numa determinada proeza executada, reivindicando a responsabilidade individual;
- *Alea:* são jogos baseados em clara oposição ao agôn. As decisões independem do jogador e necessitam da sorte, negam o trabalho, a paciência, a habilidade e a qualificação. São os jogos de azar, que se entregam ao destino;
- *Mimicry:* é qualquer jogo que supõe a aceitação temporária de uma ilusão, ou seja, de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário. Porém, neste grupo encontramos os

jogos que têm a mímica e o disfarce como aspectos fundamentais de classificação. A representação teatral e dramática compõe este grupo com todo direito. O prazer neste tipo de jogo é o de ser um outro ou de se fazer passar por outro. No entanto, devemos sempre lembrar que a questão não é ludibriar, zombar o espectador e o espetáculo. A sua validade está, segundo Callois, justamente no evitar o simulacro. Neste tipo de jogo não se verifica a submissão continuada a regras imperativas e precisas. A mimicry é invenção, imitação e simulação constante;

- *Ilinx:* "constituem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico" (Callois, 1990, p.43). Aqui podemos enquadrar os jogos de vertigem, equilibrio.

Alguns autores como **Groos** e **Claparéde** (apud Venâncio, 1984, p.2), por exemplo, tentaram classificar os jogos a partir da análise de seus conteúdos, no que não foram apoiados por Piaget que preferiu relacionar o tipo de jogo em relação ao desenvolvimento do sujeito.

Piaget (1971) classifica os jogos em três tipos:

- *Jogos de exercícios ou práticos:* são manifestações lúdicas das primeiras etapas da infância, nas quais se joga com os próprios sentidos. A criança faz explorações sensoriais e motoras, experimentando, por exemplo o prazer na produção de ruídos, no

toque e no morder de objetos. A partir do segundo ano de vida, o prazer oriundo desses jogos passa a ser por outras atividades como: andar, correr, saltar, entre outras. Entretanto, mesmo podendo aparecer até na fase adulta, os jogos de exercícios tendem para uma freqüência diminuída à medida que avança o desenvolvimento do indivíduo, principalmente a partir da linguagem. Segundo **Freire** (1997) o jogo sensório- motor é menos complexo, na medida em que contém menos elementos interagindo. Afinal, a vida de relações da criança é ainda bastante restrita;

- *Jogos simbólicos:* representam a verdadeira etapa lúdica para Piaget. Esses jogos compreendem a faixa etária dos três aos seis anos de idade aproximadamente. Intelectualmente, o jogo simbólico representativo serve de veículo entre os esquemas sensório-motores e ossímbolos abstratos da ação e da representação;
- *Jogos de regras:* Esses jogos continuam até a fase adulta e, em virtude de características como reciprocidade, cooperação, consenso etc., supõem um equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, uma vez que nesses jogos o lúdico deve levar em conta as relações sociais, ou seja, o sujeito, para "jogar bem" necessita considerar o outro e os objetos que utiliza, diferentemente do que acontece nos jogos de exercícios e simbólicos.

Piaget (1971) relata que o aspecto mais relevante nos jogos sociais é a regra visto que, ela não é algo inato e só começa a surgir a partir do momento em que as relações sociais e interindividuais começam a ser vivenciadas pelas crianças. Nesse sentido"*(...) a regra é uma regularidade imposta pelo grupo, e tal sorte que a sua violação representa uma falta" Em resumo, "o jogo de regras é atividade lúdica do ser socializado*" (Piaget, 1971, p.184).

Também é interessante perceber que em nenhuma situação do jogo social as crianças conseguem jogar sem regras, afinal

> "(...) os jogos de regras são jogos de combinações sensório-motoras (corridas, jogos de bola de gude ou bolas, etc.) ou intelectuais (cartas, xadrez, etc.), com competição dos indivíduos (sem o que a regra seria inútil) e regulamentados quer por um código transmitido de gerações em gerações ou, por acordos momentâneos." (Piaget, 1971, p.184 e185).

CAPÍTULO II

NÃO É SÓ UMA BRINCADEIRA...
"BRINCAR É COISA SÉRIA"

UMA ABORDAGEM WINNICOTTIANA

A fim de fazer uma relação entre o Brincar/Jogar e a Realidade nesse segundo capítulo, busco enfatizar a obra de Winnicott, *O Brincar e a Realidade*. No ano de 1975, esse autor constatou, na literatura psicanalítica, a ausência do que ele considerava *um enunciado útil* a respeito do brincar, pois, em geral, os textos sempre relacionavam o brincar a atividades masturbatórias, sem nunca tratar o brincar como um *fenômeno* em si mesmo. Segundo a Gestalt (Venâncio, 1984) "(...) *fenômeno é aquilo que é irredutível, que não pode ser decomposto em elementos mais simples, porque a análise das partes que supostamente compõem o fenômeno não levam à compreensão deste; ao contrário, tal análise leva à perda, ao desaparecimento do fenômeno".*

A teoria de Winnicott é uma teoria empírica, por ter sido elaborada a partir das observações e experiências clínicas desse psicanalista. A pesquisa tem como foco a maternagem, fundamentando-se sobre o espaço transicional que é formado na criança.

Para conseguirmos uma melhor compreensão da concepção que Winnicott descreveu sobre o brincar, torna-se necessária uma breve explicação sobre alguns aspectos que embasam sua teoria. Vamos a eles:

Objeto e Fenômeno Transicional

O *espaço transicional* é formado na criança da seguinte maneira:

Primeiramente é preciso que a mãe satisfaça da melhor forma possível o bebê em suas necessidades vitais. Como exemplo podemos destacar a necessidade de alimentação que a criança tem e que é saciada toda vez que a *mãe suficientemente boa*, como relata Winnicott, apresenta-lhe o seio. A partir desse momento, as primícias de satisfação no bebê se mostram instaladas. A satisfação dessa necessidade produz uma marca em termos de representação na memória da criança, que será reativada quando, ainda nesta etapa da vida, uma nova necessidade de alimento surgir.

Nesse segundo momento, por já possuir a imagem do seio memorizada, o bebê passa a ter condições de alucinar/imaginar o seio no intervalo de tempo em que a mãe não está presente.

A mãe, que até então esteve presente quando havia a necessidade de alimento, começa a se ausentar. Afinal, cabe à mãe, que iludiu de certa forma a criança, desiludi-la.

Nesse processo de desilusão, iniciado pela ausência do seio, surge um espaço potencial entre a mãe e o bebê, que será progressivamente ocupado por objetos. A criança elege objetos que fazem parte do seu mundo.

Winnicott (1975) denomina esse objeto de "Objeto Transicional", pois, ao mesmo tempo que faz parte do mundo interno da criança, serve como suporte para a mesma enfrentar as dificuldades do mundo externo. Normalmente a criança escolhe um objeto que possua uma das características da sua necessidade, como por exemplo, um ursinho de pelúcia ou um travesseiro, por ser acolhedor, aconchegante e quente, uma chupeta por poder sugar, ou algo do tipo que sane, mesmo que momentaneamente, a sua vontade de estar ao lado da mãe e se satisfazer com o seio.

Denominou-se "Fenômeno Transicional", a certos comportamentos da criança que possuem a mesma finalidade do objeto transicional, ou seja, de efetuar a transição entre a primeira relação oral com a mãe e o mundo.

Essa "ilusão" e "desilusão", na formação do objeto transicional e do fenômeno transicional, é de grande importância, pois cumpre a função de manter a realidade interna separada da realidade externa, mesmo que interligadas.

Considerando isso, podemos dizer que é por intermédio do objeto transicional que irão transitar os fenômenos da cultura, como o ato de jogar e o brincar compartilhados.

Jogar/Brincar : Uma Breve Exposição Teórica

Para o autor o brincar precisa ser estudado como um tema em si mesmo, suplementar ao conceito de sublimação do instinto. Psicanalistas, em geral, que escreveram sobre a brincadeira, sempre se mostraram mais preocupados com a utilização do conteúdo da brincadeira do que em olhar e analisar a criança que brinca, escrevendo sobre o brincar como uma coisa em si mesmo.

Buscando enfatizar o brincar, Winnicott (1975), postulou um espaço potencial, que varia de acordo com as experiências de vida, entre a mãe e o bebê. O espaço potencial é contrastado em dois aspectos:

- *com o mundo interno* - que se refere à realidade interna da criança, chamada também de subjetiva;
- *com a realidade externa ou concreta* – referente ao mundo real, que é compartilhado com os outros.

Esse espaço potencial é batizado de área intermediária de experiência, para a qual, tanto a realidade interna, como a externa, contribuem para o desenvolvimento. Winnicott (1975), que chama essa área de terceira dimensão, acredita que nela se encontra a área da nossa experimentação, intermediação dos nossos dois mundos.

O espaço potencial entre o bebê e a mãe, a criança e a família, o indivíduo e a sociedade ou o mundo em geral, depende das

experiências vivenciadas que conduzem à confiança e deve ser considerado como algo sagrado, à medida que é através desse espaço que experimentamos o viver criativo.

O brincar, através da brincadeira, encontra-se justamente nessa área .

A partir deste raciocínio, Winnicott disserta sobre a *Teoria da Brincadeira.*

Teoria da Brincadeira

O autor, nessa parte de sua obra descreve uma sequência de relacionamentos.

Após a criança ter passado pela experiência de fusão com a mãe como se o seio fizesse parte dela mesma, a criança continuará ligada afetivamente à mãe, porém, biologicamente separada.

A mãe em um primeiro estádio ilude o bebê, tudo o que ele deseja é satisfeito. Posterior a esse período, a mãe começa a se afastar mais do bebê. Em decorrência, a criança começa a oscilar entre o poder tudo do pensamento e a realidade. A confiança na mãe faz com que a criança inicie a brincadeira justamente neste momento que ela busca sanar a sua necessidade (segundo estádio).

O terceiro estádio é caracterizado quando a criança começa a brincar com a confiança conquistada no estádio anterior, ficando

sozinha na presença de alguém. A mãe permanece disponível e terá de estar disponível quando for lembrada pela criança, mesmo após ter sido por ela esquecida.

É brincando com a mãe que o bebê se prepara para o brincar com os outros.

No quarto estádio há uma superposição de duas áreas do brincar. Por um certo tempo a mãe brinca com o bebê aceitando todas as suas regras, o que faz com que ele tenha o domínio total da situação. Em seguida, a mãe brinca com o bebê introduzindo aos poucos suas próprias regras, percebendo que as mesmas podem ou não ser aceitas pelo seu filho no momento do jogo. Perante isto, podemos perceber que o brincar possui um espaço, um tempo, um papel primordial na abertura das portas para o indivíduo brincar compartilhando e assim aprender a viver em sociedade.

Na área da brincadeira social, nota-se uma intercomunicação de fantasias ou seja, há uma conexão das fantasias dos diversos indivíduos que brincam. Segundo Winnicott (1975) esse brincar é uma forma criativa de viver o seu mundo de fantasias com o mundo de fantasias dos outros.

Como retrata Winnicott, é no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto deixam fluir a sua liberdade de criação sendo que é justamente nesse ser criativo que o indivíduo descobre seu verdadeiro eu. E ouso acrescentar que é no jogar que encontramos uma das possibilidades de conhecer essa verdadeira

personalidade que temos. Afinal, no momento em que jogamos demonstramos a nossa maneira de agir com as pessoas, a nossa forma de sentir e viver, o que somos e o que podemos vir a ser.

O jogo é uma forma de brincar com a criatividade, e a partir das reflexões desse autor, acredito que o viver criativamente é saudável, e a submissão de ser criativo pode se transformar na base "doentia" desse viver bem. Doentia porque, como já foi dito anteriormente, é justamente no ser criativo que podemos descobrir e conhecer o que realmente somos. O impulso criativo é naturalmente necessário a qualquer pessoa que se inclina de maneira saudável para algo ou realiza deliberadamente alguma coisa. *"De qualquer forma é preciso jogar algum jogo, diz De Ropp, intensamente, como se a nossa vida e sanidade disso dependessem"* (De Ropp aput Rosamilha, 1979, p.7).

Buscando explicar melhor o fenômeno descrito acima, utilizarei alguns relatos feitos na obra *"O Brincar e a Realidade"*, estudada neste capítulo:

> "A brincadeira é extremamente excitante. Compreenda-se que é excitante não primariamente porque os instintos se acham envolvidos; isso está implícito. A importância do brincar é sempre a precariedade do interjogo entre a realidade psíquica, pessoal e a experiência de controle de objetos reais. É a precariedade da própria magia, magia que se origina na

intimidade, num relacionamento que está sendo descoberto como digno de confiança" (1975, p.71).

"A criança traz para dentro dessa área da brincadeira objetos ou fenômenos oriundos da realidade externa, usando-os a serviço de alguma amostra derivada da realidade interna ou pessoal. Sem alucinar, a criança põe para fora uma amostra do potencial onírico e vive com essa amostra num ambiente escolhido de fragmentos oriundos da realidade externa" (1975, p.76)

"No brincar a criança manipula fenômenos externos a serviço do sonho e veste fenômenos externos escolhidos com significado e sentimentos oníricos".(1975, p.76)

"Há uma evolução direta dos fenômenos transicionais para o brincar, do brincar para o brincar compartilhado, e destes para as experiências culturais". (1975, p.76)

"O brincar é inerentemente excitante e precário. Essa característica não provém do despertar instintual, mas da precariedade própria ao interjogo na mente da criança do que é subjetivo (quase- alucinação) e do que é objetivamente percebido (realidade concreta ou realidade compartilhada" (1975, p.77).

Como já foi falado, o brincar tem uma finalidade vital, sendo mais uma maneira de lidar com a tensão entre o mundo interno e o

mundo externo e, para a criança, é uma forma de controlar o seu mundo externo, através de um processo gradual de simbolização.

Em síntese, brincar é relacionar-se com o imaginário. Quem brinca, cria pensamentos, alucinações, desejos, cria e recria o mundo das fantasias.

Percebe-se que entre o mundo interno e o mundo externo da criança existe a formação de uma área intermediária de experimentação. Essa área é o que Winnicott denomina de *paradoxo humano* ou a substância da ilusão e, segundo Venâncio(1984), é essa mesma área que nos faz reconhecer a pertença ao gênero humano e que está na origem daquilo que estamos chamando de *impulso lúdico*, ou seja, do brincar, que se desdobrará no jogo, nas artes, na religião e na cultura.

Podemos dizer que esse processo de brincar/jogar é uma das possibilidades que o ser humano possui de se relacionar com o mundo através do nível "real" (espaço exterior), de maneira consciente, e do nível "irreal" (espaço interior). Neste ponto, acredito ser relevante dizer que essa relação dialética "Interior e Exterior", "Fantasia e Realidade", é responsável pela percepção que a criança constrói do mundo exterior a ela, passando simultaneamente pelo universo do seu "ser", dos seus sonhos e das suas fantasias que, mesmo estando no mundo interior, contribuem para o seu mundo

exterior, para o seu "real" desenvolvimento. Essa conexão entre o fantasiar e a realidade se dá pelo brincar/jogar.

No faz-de-conta a criança expressa as suas necessidades de uma forma mais amena, situando-se entre o desejo e a proibição. O imaginário do brincar/jogar torna a realidade mais agradável à medida que as dificuldades por ela apresentada são tratadas de forma livre, sem restrições de pensamentos e atitudes.

Quando a criança está brincando/jogando, ela tem o direito de misturar aspectos reais e imaginários, criar sua história, novos mundos, viver e interagir com outros personagens que são frutos da sua imaginação. Aqui a criança é "autora" e "atriz" simultaneamente da sua própria criação.Impedir que a criança transite por esses espaços é o mesmo que condená-la em um mundo sem emoções, inovações e, enfim, sem vida. Afinal:

> "Cada criança em suas brincadeiras comporta-se como um poeta, enquanto cria seu mundo próprio ou, dizendo melhor, enquanto transpõe os elementos formadores de seu mundo para uma nova ordem, mais agradável e conveniente para ela."
>
> (Freud, O poeta e a fantasia, apud Bomtempo)

Buscou-se com este capítulo apresentar uma explanação teórica sobre o brincar que, como já foi relatado anteriormente, é um fenômeno do ser humano e, por englobar o jogo- tema central desse estudo- não poderia deixar de ser tratado.

Se brincar/jogar é uma forma de expressão da nossa existência, o ser humano, principalmente a criança, ao viver suas brincadeiras vive também as suas melhores habilidades e atuações. Afinal: o que fazemos de melhor, que nos diferencia dos outros animais? Acertou quem respondeu que é o pensar, o imaginar. Pois, se corremos, dançamos, saltamos muito bem na vida "real", melhor podemos realizar qualquer habilidade no nosso imaginar, no brincar, no nosso jogo de faz-de-conta.

O viver criativo, segundo Winnicott, manifesta-se primeiramente na brincadeira. Por que então "jogar" fora uma brincadeira tão rica como o jogo? Por quê? Sempre me pergunto.

Recordo-me do livro "História Sem Fim" onde, no capítulo III: "A velha Morla", o cavalo Artax, de Atreiú, morre devido à tristeza que um pântano o transmite. A partir do instante que o animal perde a esperança, ele se entrega à morte. Penso que é mais ou menos isso que acontece conosco, seres humanos, que somos constantemente podados de fantasiar, brincar, jogar.

Essas atividades estimulam nossa criatividade, alimentando nossa esperança para resolvermos problemas e decidir atitudes. Do contrário nos tornamos frágeis e, perante uma dificuldade qualquer, ficaremos sujeitos a abandonar a nossa força, afundando, como o cavalo Artax, no pântano da tristeza.

CAPÍTULO III

O JOGO TEM DE CONTINUAR...

Atualmente o papel das instituições escolares, e principalmente da educação infantil, incluindo as questões que tratam as relações dicotômicas entre socialização/escolarização e brinquedo/trabalho, estão muito em discussão.

No entanto, nossa sociedade ainda é conservadora no sentido de ignorar o jogar e o brincar como elementos constitutivos do ser humano, integrados ao seu desenvolvimento de modo geral.

Nas primeiras fases da vida, o jogo e o brincar são uma das formas de percepção que temos do mundo. Retomando Winnicott, que afirma ser no brincar que a criança e o adulto deixam fluir a sua liberdade de criação, também acredito que é através do jogo que conseguimos descobrir o nosso verdadeiro eu. Ouso acrescentar que é no jogar que encontramos uma das possibilidades de conhecermos essa verdadeira personalidade que temos. Por exemplo, se somos egoístas, dificilmente cooperamos quando estamos jogando. No momento em que participamos de um jogo ou de uma brincadeira expomos a nossa maneira de sentir, de viver e, enfim, o que somos e o que podemos vir a ser.

Penso que um dos motivos que explicam a atitude de muitos profissionais, principalmente da Educação Física, de "jogarem" fora o jogo, é de não terem domínio sobre o conhecimento desse tema além de abolirem de sua visão, principalmente em relação à educação infantil, o direito que a criança tem de ser criança e de se comportar como tal.

O jogo, por ter a instabilidade como uma de suas características, torna-se por si só um ótimo empreendimento para lidarmos com as incertezas que a vida "real" diariamente nos intima a enfrentar.

A proposta da minha monografia não é de falar um jogo que prepara o indivíduo para a vida mas sim, de um jogo que respalde o seu viver.

Paulo Freire, nas suas primeiras palavras do livro Pedagogia da Autonomia me cativa-me quando diz: *"(...) formar é muito mais do que puramente treinar o educando no desempenho de destrezas"* (Freire, 1996, p.15). Alio a essa citação uma inquietação que possuo em relação às instituições escolares e que talvez caiba aqui relatar.

Essas instituições costumam sempre preparar o indivíduo para o "futuro". Na pré-escola o preparam para a escola, na escola para a faculdade, na faculdade para sua vida profissional, e lá se foram quase vinte cinco anos de preparação e treinamento para sua vida. Então me pergunto: e o viver onde fica? Quando Paulo Freire relata essa diferença entre o formar e o treinar, sinto que o meu raciocínio

vai ao encontro de suas idéias. Afinal, treinar e preparar caminham juntos, mas, o formar é algo que vai além, englobando muitas outras coisas, como o respeito ao jogar, que é um elemento característico do ser humano e em especial da criança.

Acredito que através do jogo e do brincar as crianças constróem as tramas de seu cotidiano, incorporando seus hábitos, costumes culturais do meio em que estão inseridas, podendo significar a sua ação através do jogo.

Através do brincar lapidamos um sujeito-criança autônomo, participativo, crítico, comunicativo e criativo, capaz de expressar, dar sentido e interferir no mundo em que vive.

E repito, como Winnicott, é nessa criatividade que brincar proporciona uma das possibilidades de conhecermos o que realmente somos e o que podemos vir a ser.

A criança podada de jogar e brincar tem também, em grande parte, seu potencial de criação aniquilado.

O indivíduo, ao fantasiar, trás para o seu "mundo de faz-de-conta" as dificuldades "reais" e dessa simulação do jogar muitos frutos positivos são extraídos para enfrentar na realidade tais obstáculos.

Infelizmente nossa sociedade não está acostumada e até preparada para usufruir do jogo e da brincadeira. Recordo-me neste momento de Passos (apud Costa, 1997, p.62) que diz:

> "Brincar é necessidade humana, e viver o lúdico é base para a nossa sociedade, que cresceu aprendendo a dar valor apenas ao trabalho, à produção e ao consumo; o que resultou, muitas vezes, em não saber usufruir o simples prazer de jogar por jogar".

Resgatando um pouco mais de Huizinga(1999), podemos dizer que, ao abandonar o jogo, estamos abandonando nossa própria cultura, visto que o jogo se constitui num dos mais conhecidos elementos criadores de cultura. Além do mais, quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo pode torná-la consciente das suas escolhas e decisões.

Diante disso, podemos compreender que o jogo apresenta-se como elemento básico para mudança das necessidades e da consciência.

Passos (apud Costa, 1997) faz uma distinção entre lúdico instrumental e lúdico essencial. Sendo o jogo uma manifestação lúdica, utilizo das suas palavras para dizer que o jogo também pode ser abordado através de duas formas:

Jogo Instrumental: que foi considerado o pólo oposto do jogo abordado nesta monografia. Dentro desse conceito, o jogo é facilitador para novas aprendizagens e a sua finalidade está numa outra atividade que não o jogar;

Jogo Essencial: tem seu objetivo dentro do próprio ato de jogar.

Não quero dizer aqui que a abordagem por mim adotada é a mais correta. Porém, creio que esse desequilíbrio que existe em relação ao jogo faz com que o mesmo perca a sua verdadeira identidade e julgo isso muito triste pois, como já foi dito anteriormente, a partir disso perdemos também um pouco da nossa cultura.

O jogar é para a criança uma atividade única, completa e motivadora, da mesma forma que deveria ser para o adulto, se esse não o abolisse por completo, na maioria das vezes, de sua vida, completando todo seu tempo apenas com o trabalho. Para a criança o jogo não só é importante, como necessário. Afinal, é através do jogar que as idéias sobre o mundo "real" são organizadas, possibilitando a reelaboração dos fatos do dia-a-dia.

Isso demonstra mais uma vez que não devemos trabalhar o jogar como "uma simples brincadeira". Afinal, quando a criança está jogando suas relações são todas alteradas, pois, naquele momento, o que está realmente prevalecendo são as regras do jogo e da brincadeira. E quem foi que disse que não podemos ser e fazer o que desejamos na nossa imaginação?

Desejo que sejamos "seguranças" da fantasia, do sonhar, do jogar e do brincar. Pois, se nós, seres humanos adultos, precisamos de uns instantes de devaneio de vez em quando para manter a nossa sanidade, imagine o indivíduo criança. A criança não só precisa como ela é, o seu próprio jogar e brincar.

Na verdade, gostaria de poder alertar um pouco mais os profissionais de Educação Física e áreas afins, sobre a importância do jogo. Afinal, se hoje aniquilamos a "fada" ou o "super-herói" que existe em cada um de nós e nas crianças com que temos contato, talvez estejamos sendo os assassinos de uma "fada" ou de um "super - herói" que poderiam, com o seu poder de imaginação e criação, alterar algo nesse nosso mundo, deixando-o um pouco mais agradável para se viver e ser feliz.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O JOGO NÃO PODE SER "JOGADO FORA"

Este estudo materializou meu primeiro passo, mesmo que pequeno, na busca de resgatar um jogo que, nota-se estar sendo deixado de lado, uma brincadeira que estamos esquecendo de usufruir.

Para a criança, o jogo e o brincar são fundamentais.

Recordo-me de um dia em que minha sobrinha não queria ir para a escola (Jardim II). Tentando convencê-la de ir, disse automaticamente a tradicional frase:

- Vai sim, lá você vai aprender tanta coisa.

E ela, em um espaço curto de tempo respondeu:

- Por que vocês sempre falam isso, se eu aprendo muito mais coisa fora da escola do que dentro?".

Por um breve instante fiquei em silêncio mas, inquieta com o que ela tinha dito, não resisti e dei continuidade à conversa perguntando para aquela pequena criatura de apenas cinco anos de idade o porquê da sua pergunta anterior. E com toda sua característica de criança, me respondeu:

- Lá (escola) só tenho que ficar fazendo atividade, uma atrás da outra, e nem dá tempo de brincar com meus amiguinhos. Ficando aqui (na sua casa) pelo menos eu posso brincar.

Considero esse trecho da nossa conversa super interessante pelo fato de confirmar que a criança, mesmo que inconscientemente, leva em conta, o jogar e o brincar, elementos constituintes do seu viver,muitas vezes ausentes na instituição escolar.

É justamente essa abordagem do jogar que adotei neste trabalho monográfico.

O jogo, algo eminentemente humano, é produtor de fantasias, de utopias e de projetos mediados pela intencionalidade do desejoso. Talvez, esse seja um dos motivos que tornam o ato de jogar tão significante para o homem.

Jogar significa entrar em jogo com seus sentimentos, crenças, valores, paixões, desejos e intenções conflitantes em relação a si mesmo e ao outro. Portanto, podemos considerar o jogo um espaço de criação. Nele, podemos construir a auto-estima, o respeito ao outro com igual direito, a cooperação, solidariedade, da mesma forma que a trapaça, o individualismo, o estigma.

Enfim, o jogo é um lugar de produção, seja ela positiva ou negativa, de construção do ser humano.

Também percebemos a brincadeira como um mundo incerto, que não é totalmente controlável, pois, não possui um caminho

previamente estipulado, trazendo em si a imprevisibilidade do risco e do acaso.

Contudo, dentro da visão de aspectos conflitantes, a brincadeira é ao mesmo tempo um mundo protetor, que possibilita à criança espaço e tempo de prazer, de invenção, de criação e recriação, de experimentar situações sem medo, visto que o acaso tende a ser controlável.

Diante disso, penso que o jogar e o brincar são formas de estarmos nos entregando à possibilidade do nosso próprio crescimento de uma forma prazerosa.

Afinal, há algo mais prazeroso na vida que se aventurar em um mundo novo, desconhecido, que ainda não foi descoberto? Há algo mais instigante que viajar com liberdade pelo mundo da fantasia, do jogo de faz-de-conta?

Vejo como importância do jogo e da brincadeira a possibilidade destes constituírem um espaço fértil à conquista da liberdade, da autonomia, da compreensão do mundo vivido, da auto-reflexão e da materialização dos projetos, idéias e desejos dos participantes enfim, do que constitui tudo aquilo que somos e o que podemos vir a ser.

Quando vivemos o nosso jogo, não aparecemos como objeto de uso, de manipulação, e sim, como aquele que sente, que vibra, que tem perspectivas de mudar o seu mundo, o que reflete acerca das

situações do seu dia-a-dia, que deixa fluir a ludicidade junto a realidade e vivencia a magia do prazer e do divertimento.

Dentro desse contexto abordado também na minha monografia, o jogo que anteriormente chamei de jogo essencial é aquele que conserva os elementos do divertimento, da busca de prazer e tem objetivo em si mesmo. O seu potencial encontra-se no seu próprio vivenciar de forma livre e autônoma do jogo.

Infelizmente esse jogo essencial, que tem como característica o fim em si mesmo, descanso, livre organização, espontaneidade, divertimento e prazer perdem a sua identidade na instituição escolar. Assim, passa a ser utilizado no processo ensino-aprendizagem como um meio, ou seja, os componentes da grade curricular passam a se apropriar do jogo e da brincadeira como estratégia pedagógica (Jogo instrumental).

Essa perspectiva do jogo como meio facilitador para novas aprendizagens garante uma perda do sentido real do jogo para a criança, que mesmo se desenvolvendo através dele, o caracteriza como um elemento que possui finalidade em si mesmo.

O jogo e a brincadeira dão à escola mais movimento, mais flexibilidade e mais alegria, embora, a escola pareça ser o espaço onde tem ocorrido o controle sobre as ações das crianças, controle esse, que tende a restringir a mobilidade destas (Freire, 1997).

Como Freire (1997), penso que este posicionamento acaba reprimindo a necessidade da criança de se movimentar, de construir novas experiências através dos movimentos e da sua liberdade de fantasiar.

Na busca de demonstrar aos leitores deste trabalho, que atuam na área da Educação Física e outras áreas afins, mergulhamos em um aprofundamento teórico sobre o jogo dentro de uma visão constitutiva.

O jogo essencial, assim como o jogo instrumental, não pode ser "jogado" fora do contexto escolar, e principalmente, do universo infantil.

Luto a favor e sou "segurança", como citei no capítulo anterior, da fantasia, do sonhar, do jogar e do brincar. Afinal, não quero nunca assassinar uma "fada" ou um "super-herói" criança, que com o seu poder de imaginação e criação, liberdade e autonomia, pudesse alterar algo nesse nosso mundo, o deixando mais agradável para se viver e ser feliz.

Espero e desejo que pelo menos os leitores deste meu humilde trabalho acadêmico se conscientizem um pouco mais da importância do jogo com finalidade em si mesmo.

A riqueza dos conteúdos presentes neste estudo, não importam tanto quanto o enriquecimento proporcionado pela constante busca dos conhecimentos para elaboração desta monografia.

O mais valioso é a mudança que esse tipo de trabalho provoca em nós, futuros, ou melhor, hoje professores de Educação Física.

Lanço a semente de mudança aos leitores que me acompanharam até aqui. E encerro minha monografia apropriando-me das palavras de Henfil:

"Se não houver frutos,

valeu a beleza das flores.

Se não houver flores,

Valeu a beleza das folhas.

Se não houver folhas,

valeu a intenção da semente."

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CALLOIS, R. *Os Jogos e os Homens. A Máscara e a Vertigem.* Lisboa, Cotovia, 1990.

CHATEAU, J. *O Jogo e a Criança.* São Paulo, Summus, 1987.

COSTA, F. *Formação do profissional de Educação Física.* Universidade Gama Filho. Rio de Janeiro, 1997 in: PASSOS, K.C.M. O lúdico essencial e o lúdico instrumental: O jogo nas aulas de Educação Física Escolar.

ENDE, M. *A História Sem Fim.* São Paulo, Martins Fontes, 1997.

FREIRE, J.B. *Educação de Corpo Inteiro:* Teoria e prática da Educação Física. São Paulo, Scipione, 1997.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia*. saberes necessários à prática educativa. São Paulo, Paz e Terra, 1996.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens. O Jogo como Elemento da Cultura.* São Paulo, Perspectiva, 1999.

KISHIMOTO, T.M. *O Jogo e a Educação Infantil.* São Paulo, Pioneira, 1994.

LEGRAND, L. *Psicologia Aplicada à Educação Intelectual.* Rio de Janeiro, Zahar, 1974.

PIAGET, J. *A Formação do Símbolo na Criança.* Rio de Janeiro, Zahar, 1971.

ROSAMILHA, N. *Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil.* São Paulo, Pioneira, 1979.

WALLON, H. *Do Acto ao Pensamento*, Lisboa, Portugalia Editorial, 1966.

WINNICOTT, D.W. *O Brincar e a Realidade.* Rio de Janeiro, Imago, 1975.

VENÂNCIO, S. *A prática e a consciência das regras do jogo:* comparação entre dois métodos. São Paulo, 1984. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual de São Paulo, Faculdade de Educação Física, 1984.