

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

TELMA APARECIDA ESTEVAM

O ESPAÇO DO BRINCAR NA VIDA DA CRIANÇA:
UMA VISÃO WINNICOTTIANA

CAMPINAS

ESTADO DE SÃO PAULO - BRASIL

dezembro - 1991

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
Biblioteca - F. E. F.



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

TELMA APARECIDA ESTEVAM

**O ESPAÇO DO BRINCAR NA VIDA DA CRIANÇA:
UMA VISÃO WINNICOTTIANA**

Monografia apresentada à Faculdade de Educação Física, como requisito parcial para obtenção de título de Especialista em Educação Física Escolar, sob orientação da Prof^a Silvana Venâncio Freire.

CAMPINAS
ESTADO DE SÃO PAULO - BRASIL

dezembro - 1991

*Dedico este trabalho a todas
as crianças, com as quais
tenho aprendido tanto...*

-: AGRADECIMENTOS : -

- A todos os professores que trilharam este caminho, auxiliando em minha formação.
- Em especial ã Silvana Venâncio Freire, pelo apoio, orientação e amizade demonstrados.

BRINCAR NA ESCOLA

"Nunca se deve esquecer que brincar é uma terapia em si. Fazer o necessário para que as crianças sejam capazes de brincar, é uma psicoterapia que tem aplicação imediata e universal; ela comporta o estabelecimento de uma atitude social positiva para com o jogo".

(WINNICOTT in MAUDIRE, 1988)

SUMÁRIO

	Pág.
INTRODUÇÃO	1
CAP. I. OBJETO TRANSICIONAL E FENÔMENO TRANSICIONAL..	3
CAP. II. BRINCAR: UMA EXPOSIÇÃO TEÓRICA	7
2.1. Teoria da Brincadeira	8
2.2. O Brincar e a Realidade	10
CAP. III. SONHAR, FANTASIAR, BRINCAR	12
CAP. IV. O JOGO: UM ESPAÇO "TRANSICIONAL"	16
4.1. O Brinquedo	20
CONCLUSÃO	24
BIBLIOGRAFIA	28

INTRODUÇÃO

Estudar o processo do brincar nas crianças, através de estudo teórico do autor WINNICOTT é o objetivo deste trabalho. Assim é preciso saber olhar a criança como um ser integral, tendo a percepção para entender sua fantasia, seu mundo simbólico, sua imaginação.

Sabemos que no jogo simbólico, o brincar vem associado à imaginação, subentendendo que as crianças exprimem simbolicamente uma grande parte do seu conhecimento social, recriam uma determinada situação, mostrando como fazem a leitura e como vêem o seu mundo.

Entende-se, portanto, que é no brincar, através do seu mundo de fantasias, que a criança dá asas a sua imaginação, onde tudo é possível, onde não existem muros a serem transportados.

Procurar-se-á também compreender a interação que a criança faz com seus brinquedos, estruturando o seu conhecimento, e incorporando-os num quadro de relações, como também no aspecto lúdico.

Conseqüentemente através do brincar, a criança compreenderá que no seu mundo existe os outros, e que os outros passam a compartilhar do seu brincar, passando do brincar individual para o brincar compartilhado, para o jogo.

Será necessário que um ambiente "permissivo", de liberdade, seja proposto às crianças, para dar criação à sua imaginação, proporcionando alegria e prazer, ao sentir que pode e deve canalizar o seu mundo fantasmático com o dos outros.

Minha preocupação com este assunto começou por procurar entender qual é o espaço que o brincar ocupa no mundo das crianças. Assim é preciso não perder o aspecto lúdico na criança, é preciso possibilitar meios para que ela possa brincar em busca da ponte entre a realidade e a fantasia, vivenciando simbolicamente os seus desejos.

É, portanto, a partir deste contexto que tentar-se-á desenvolver este estudo.

Fica aqui a tentativa de descobrir o espaço, o lugar que o brincar é ocupado na dimensão do ser humano e mais especificamente ao da criança.

Acredito e desejo, que este trabalho possa ser útil para nós profissionais da área de Educação Física, e por outras áreas afins, e espero que outros colegas possam contribuir, dando uma continuidade, ou um outro caminho a ser tomado.

CAPÍTULO I

OBJETO TRANSICIONAL E FENÔMENO TRANSICIONAL

Julgo que será necessário esclarecer sobre este assunto: objeto e fenômeno transicional, para um possível entendimento do trabalho a ser realizado.

O ser humano diferencia-se das outras espécies animais, pois, enquanto este registra-se na natureza e na cultura, o animal registra-se apenas na natureza.

Existe uma força que movimenta e impelem os animais e os homens em busca de satisfação. "Essa força é denominada de instinto" (PIMENTA, 1986).

Foi postulado por FREUD, que o ser humano é impelido pela existência de forças, e elas, também tiveram um desenvolvimento com relação aos instintos. "Essas forças tem o nome de pulsões" (PIMENTA, 1986).

Pulsão é diferente de instinto. O instinto visa apenas a satisfação de uma carência biológica, enquanto que a pulsão visa a uma carência biológica e a uma psíquica,

isto é, procura satisfazer a necessidade biológica (fome, se de), buscando ao mesmo tempo um prazer: o prazer da satisfação. Este prazer é digno do ser humano, e para podermos entender o processo que impede o ser humano em busca de satisfação, será necessário remontarmos ao nascimento do bebê, possibilitando assim entender o papel do objeto transicional como ponte entre a realidade interna e externa da criança.

A criança nasce em um estado de imaturidade biológica, dependendo da mãe ou de alguém que faça o papel desta. Nessas condições de dependência biológica, o bebê, recebe o seio materno, sedendo sua angústia e satisfazendo sua carência. É aqui que nasce uma experiência: "a experiência da satisfação, marcada ao nível do psíquico das representações" (PIMENTA, 1986).

WINNICOTT (1975), estudou à respeito da maternagem; fundamentando sobre o espaço transicional, que se forma da seguinte maneira:

Em um primeiro momento, será necessário, que a mãe satisfaça o melhor possível o bebê em suas necessidades vitais, e como exemplo, poderemos falar da necessidade de alimentação, que será saciada quando a mãe apresenta o seio à criança, responsável em satisfazer as necessidades do bebê.

Nasce então neste ponto, a primeira experiência de satisfação do bebê, e através desta experiência de sa

tisfação será deixada uma marca na memória do bebê, marca a nível das representações (imagem do seio), que será reativa da em um segundo momento, quando for reapresentada uma nova necessidade de alimento.

Nesse segundo momento por já dispor dessa imagem (imagem do seio), o bebê tem condições de alucinar o seio, quando então será fornecido ao bebê um espaço de criação, que será dado pela "mãe suficientemente boa", colocando o seio no espaço onde o bebê pode criá-lo, fornecendo a ilusão de que este o criou, o que implicará na criação, no bebê, de uma sensação de onipotência.

Caberá a "mãe suficientemente boa", também em desiludir o bebê, que fora iludido por ela mesma. E então a mãe, progressivamente irá se afastando da criança. O processo de desilusão, dá-se com a mãe retardando o tempo de reapresentação do seio à criança, indicando que este não faz parte dele, mas sim de um mundo externo.

Neste processo de desilusão, que consiste com a ausência do seio, um espaço potencial vai sendo criado na relação mãe e criança, que será progressivamente ocupado por objetos, auxiliando-o no processo de desilusão.

No mundo externo, designado de real, encontramos objetos, que irão auxiliar as crianças. Estes são objetos eleitos pelas crianças que fazem parte do mundo circundante.

Foi denominado por WINNICOTT (1975), o objeto eleito pela criança, de "Objeto Transicional", pois ao mesmo tempo que fazem parte das fantasias do mundo interno, usam o mundo externo como suporte. Este objeto eleito pela criança, pode ser, por exemplo, um ursinho de pelúcia, um travesseiro, a chupeta, etc.

Denominou-se também de "Fenômeno Transicional", a certos comportamentos da criança, tendo a mesma finalidade do objeto transicional, isto é, permitir que a criança efetue a transição entre a primeira relação oral com a mãe e a verdadeira relação com o mundo exterior.

O papel da ilusão e da desilusão, na formação do objeto transicional e do fenômeno transicional é de grande importância, cumprindo a tarefa de manter a realidade interna (mundo interno) e a realidade externa (mundo externo), separados, mesmo que inter-relacionados.

Portanto, é pela via do objeto transicional, que irão transitar os fenômenos da cultura, como por exemplo, o ato de brincar compartilhado.

CAPÍTULO II

BRINCAR: UMA EXPOSIÇÃO TEÓRICA

A fim de dar um lugar ao brincar, foi postulada por WINNICOTT (1975), um espaço potencial entre o bebê e a mãe. Este espaço potencial varia segundo as experiências de vida do bebê em relação à mãe.

O espaço potencial é contrastado em dois aspectos:

— com o mundo interno; ou seja, com a realidade interna, chamada também de subjetiva.

— com a realidade externa ou concreta; com o mundo real e que é compartilhada com outros indivíduos.

Este espaço potencial é chamado de área intermediária de experiência, para a qual tanto a realidade interna, assim como a realidade externa contribuem para o seu desenvolvimento. Segundo WINNICOTT (1975), é através destes dois mundos, que será desenvolvida a área intermediária de

experimentação, podendo ser também chamada de terceira dimensão.

Esta área que está entre as duas realidades (interna e externa) tem a função de passagem entre estes dois mundos, facilitando a intermediação do sujeito, sem criar danos psicológicos. Essa mediação é feita pela brincadeira, através da área intermediária, encontrando nesta área o brincar.

2.1. Teoria da Brincadeira

Uma sequência de relacionamentos sobre o processo de desenvolvimento do brincar será descrita, a fim de ver e examinar a que lugar pertence o brincar; na visão do autor WINNICOTT (1975):

— Após a criança ter passado pela experiência de fusão com a mãe (como se o seio da mãe fizesse parte do bebê), a criança afetivamente continuará ligada à mãe, mas biologicamente serão dois seres separados.

A mãe fará o papel de iludir o bebê: tudo o que ele deseja possa ser satisfeito.

— Em consequência deste primeiro estágio, após a experiência primitiva entre mãe e criança, a mãe irá

se afastando do bebê. Ocorrerá então na criança uma oscilação entre a onipotência do pensamento e a realidade. É a confiança na mãe que cria aqui um "play-ground" intermediário entre ela e o bebê. A brincadeira começa aqui. (2º estágio)

— É chamado o terceiro estágio de "ficar sozinho na presença de alguém".

A criança neste estágio brinca com a confiança adquirida no estágio anterior. A mãe permanece disponível, e terá de permanecer disponível quando for lembrada, após ter sido esquecida.

— Ocorre então, no quarto estágio uma superposição de duas áreas da brincadeira.

A mãe brinca então com o bebê, mas nas condições em que o bebê dita as regras, tendo então o bebê, o controle da brincadeira.

Em um segundo momento, a mãe irá introduzindo suas próprias regras, percebendo que estas podem ser aceitas ou não pelo bebê em seu brincar. É portanto desta forma, brincando com a mãe, que será preparada a via para brincar com os outros.

Assim, portanto, o brincar tem um lugar, tem um tempo e um papel primordial: abrir as portas para um brincar compartilhado.

Brincar é também fazer. Brincando no sentido

de fazer, é a relação com o imaginário, é a criação do pensamento, da alucinação, do desejar e da criação do mundo das fantasias.

Nessa área da brincadeira social, ocorre a intercomunicação de fantasias, isto é, a minha própria fantasia sobre a dos outros. É então uma forma criativa de brincar, uma forma de viver o seu mundo de fantasia com a dos outros.

2.2. O Brincar e a Realidade

Para explicar melhor este fenômeno, utilizaremos algumas citações do autor WINNICOTT (1975):

"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" (pág. 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". (pág. 76).

"No brincar a criança manipula fenômenos externos a serviço do sonho e veste fenômenos externos escolhidos com significado e sentimento oníricos". (pág. 76).

"Há uma evolução direta dos fenômenos transitórios para o brincar, do brincar para o brincar compartilhado, e destes para as experiências culturais". (pág. 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)". (pág. 77).

CAPÍTULO III

SONHAR, FANTASIAR, BRINCAR

Procurou-se no capítulo anterior, apresentar uma exposição teórica sobre o brincar. Foi estudado que através do mundo interno e do mundo externo da criança, se forma uma área intermediária de experimentação, expandindo para o brincar.

Entende-se, neste processo, que o ser humano é um ser que relaciona-se com o mundo através do nível do "real" (espaço exterior), e do nível do "irreal" (espaço interior).

No espaço exterior a criança experimenta o mundo; enfrenta o real. Ocorre então uma relação com o outro e com o meio material. Neste espaço a criança trabalha ao nível do consciente.

Há também um outro mundo, já citado acima, como espaço interior. Neste espaço, a criança imagina o seu mundo, criando-o à imagem de suas fantasias, de seus desejos

e de seus sonhos. É então uma relação com seu mundo fantasmático. Aqui a criança trabalha ao nível do inconsciente.

Foi constatado por FREUD, que o inconsciente é estruturado como uma linguagem. Diz que: "Na realidade, são dois sujeitos que coexistem" (PIMENTA, 1986), isto é, a linguagem do consciente e do inconsciente querendo se expressar.

Esta linguagem do inconsciente pode ser expressa pelo sonho. O sonho passa a ser segundo FREUD, uma realização simbólica, pois "considera-o a estrada real para chegar ao inconsciente" (PIMENTA, 1986). Diz também que: "é uma realização simbólica de desejos inconscientes e que por isso são impedidos de uma realização objetiva, clamando por sua realização" (PIMENTA, 1986).

Neste ponto, acredito que seja importante dizer que: a criança nesta dialética "Interior e Exterior", entre "Fantasma e Realidade", é que ela constrói sua percepção do mundo exterior à ela, deslizando ao mesmo tempo pelo universo de seu ser, por mundos infinitos, voando rumo aos seus sonhos, vivendo o que não existe, mas que através de suas fantasias se liberta e torna-se encanto.

É aqui, neste caminho entre o sonho (inconsciente) e o que é real (consciente), que suas fantasias toma vida, sentindo a criança necessidade de viver esses momentos de encantos. Assim, os seus sonhos, clamando por sua realização, são libertos e expressos em um mundo "visível" e não

mais "invisível", fazendo uso de um mundo real para sustentar suas fantasias. Esta ponte entre o real e a fantasia será patrocinada pelo brincar.

Será necessário, em meio a este mundo colorido, fazer a leitura de seus pensamentos que tentam criar asas e voar, fascinadas pelo poder de transformar seus sonhos em realização.

Neste "faz-de-conta", a criança "encena" e "representa" suas necessidades, situando-se entre o desejo e a proibição, manifestando a sua conduta simbólica. É permitido então à criança uma leitura mais realista do mundo que a circunda, ocorrendo uma forma mais agradável de enfrentar o "real", pela revelação do imaginário.

A alegria da criança em viajar pelo mundo do "impossível", fará com que ela acredite neste, assim como tem o prazer de vivenciar suas fantasias.

Quando a criança está fantasiando, misturando sonho e realidade, ela tem oportunidade de criar mundos, convivendo com seus personagens produzidos pela sua imaginação.

A criança deverá ter o direito de criar sua história e vivê-la. Esta história é o espaço dela, onde é "autora" e "ator" ao mesmo tempo. Impedir que a criança transite por estes espaços é fazer com que ela não construa sua história, condenando-a a um mundo sem vida e medíocre.

O professor de Educação Física deverá propi-

ciar um clima de liberdade e confiança para que a criança possa pensar mesmo no impossível, para que ocorra oportunidade de fantasiar aquilo que pensou. Pensar torna-se ato na medida em que realizo aquilo que desejei em meus sonhos.

Envolver a criança no ato de brincar, fazendo com que sua imaginação floresça é "um importante mecanismo para lidar com suas angústias e fantasias" (PIMENTA, 1986).

Quando a criança brinca com suas fantasias, como por exemplo: de Super-herói, ou de Zorro, "aquele pedaço de pano", passa a ser depositário de suas fantasias, recriando a sua história; e mais ainda: participa de sua história.

Será preciso então, fazer a leitura do "invisível", procurar compreender o que ela quer expressar com suas mensagens: imaginação, fantasias, desejos e angústias.

A leitura do "invisível" dará oportunidade de ultrapassar os seus limites, compreendendo o seu mundo de sonhos.

A criança deverá ter oportunidade de vivenciar suas próprias criações propiciadas pelo sonho, pelo fantasiar nas aulas de Educação Física. Assim estaremos ajudando a dar vida a um mundo latente de desejos.

Se vida é viver, a criança ao viver seu mundo de "arco-iris", terá o prazer de expressar em todas as suas linguagens.

CAPÍTULO IV

O JOGO: UM ESPAÇO "TRANSICIONAL"

"A criança procura prazer, satisfação e saúde arrisca-se num projeto, seu.

Neste LUGAR onde lhe é permitido ser; se abastece e se fecunda.

Aqui a criança se emerge no JOGO de sua escolha, cria seu JOGO e proporciona-se os meios"
(MAUDIRE, 1988).

Ao iniciar este capítulo, pelo enfoque que foi dado ao trabalho nos capítulos anteriores, creio que, em um primeiro momento será necessário recordar que: a mãe ao iludir o bebê (como se o seio fizesse parte dele), tem a função de desiludí-lo também (retardando o tempo de reapresentação do seio). Esta é a "mãe suficientemente boa", que é enfatizado por WINNICOTT.

Este processo possibilitará a criação de um espaço potencial, ou seja, um espaço "transicional", que tem

a função de facilitar a relação com a realidade externa (mundo real) e a realidade interna (mundo fantasmático) separadas mesmo que estejam inter-relacionadas entre si.

Esta separação (realidade/fantasia) permitirá para a criança um recurso de estabelecer um conceito de "diferenciação" de realidade e fantasia; sabendo então distinguir entre o que é "sanidade" (o que faz parte da realidade ou não). É então que este conceito de "sanidade", permitirá um espaço de "trânsito" entre realidade e fantasia, permitindo separá-la, mas possibilitando também da criança, ora estar na realidade, ora na fantasia; e neste ponto, uma comunicação torna-se possível, onde a criança aprende a decodificar seus sentimentos, suas emoções, conflitos; expressando a sua conduta; manifestando o que é, e o que sente; podendo dizer que a comunicação de suas linguagens; que essa mediação simbólica do modo como sente o que é real e o que é fantasia "é feita pela brincadeira, através do espaço transicional" (PIMENTA, 1986).

Entende-se neste contexto que a criança, relaciona-se com o mundo:

— ao nível da realidade: onde ela experimenta, sente o mundo, ou seja, concretamente e afetivamente;

— ao nível do simbólico: isto é, onde ela reflete o mundo de uma maneira conceitual;

— e ao nível do "fantástico": onde a criança imagina o mundo, recriando-o; relacionando a criança ao nível da fantasia.

Então, torna-se necessário dizer que a criança é um ser de relação, e que ela necessita compartilhar a maneira de como ela sente o mundo com os outros através do jogo: tanto ao nível do real, do simbólico, como da fantasia, porém a criança deseja compartilhar o seu brincar com o dos outros em um ambiente de liberdade, como no jogo, que deverá ser propiciado nas aulas de Educação Física, mas à criança será necessário também propiciar meios para que ela seja livre e espontânea, para poder transitar da realidade para a fantasia e vice-versa; transitando de um mundo para o outro sem temores; satisfazendo suas necessidades no jogo, sendo este um recurso adequado que se insere na brecha entre fantasia e realidade da criança, possibilitando o exercício da passagem realidade/fantasia livremente.

Segundo MAUDIRE (1988), "a projeção, a atualização do imaginário no jogo simbólico infantil permite à criança uma leitura mais realista do mundo circundante". Assim a criança aprende a portar-se de uma melhor maneira frente a situações mais variadas, aproximando-se do real por expressão do imaginário, permitindo no espaço do jogo, onde a criança cria o projeto de sua história, ou seja, de suas fantasias através da imaginação concedida a criança no espaço lúdico do jogo, sabendo diferenciar o seu mundo interno

do mundo externo por expressão do jogo.

"O jogo é, portanto, uma conduta simbólica, um espaço "potencial", onde se inscreve e se desenvolve o projeto único de cada um" (MAUDIRE, 1988). Pode-se, dizer então que, o jogo é um espaço "transicional", ou seja, um recurso introduzido na área onde fluem sua liberdade de criação, sendo que é propiciada para a sua execução nas brincadeiras, nos jogos simbólicos.

Para continuar com esta reflexão MAUDIRE (1988), nos diz: "que é através da área intermediária de experimentação que o ato de brincar se processa, e que por extensão desta área, deste espaço, é que amplia e engloba o jogo e suas variantes, ou seja, todas as atividades humanas".

Caberá ao professor de Educação Física, favorecer meios nas aulas para que a criança conviva com o princípio de realidade, para que este seja menos frustrante.

O profissional de Educação Física deverá proporcionar então um ambiente favorável, possibilitando convívio fluido da criança com seu universo de fantasias, vivenciando um mundo de prazer, tornando então um espaço de jogo "simbólico", onde a criança neste espaço, transite para um mundo colorido; assim como a borboleta que passa por um processo de metamorfose, podemos compará-la com a criança, a qual transforma-se, de um espaço real para o do jogo, onde as fantasias são expressadas e tomam contornos, definindo-se

os seus limites de ser no mundo, através das atividades lúdicas.

4.1. Brinquedo

Faz-se necessário dizer novamente, que no processo de desilusão do bebê, quando a mãe retarda o tempo de reapresentação do seio ao bebê, a criança elegerá um objeto que fará o papel de suprir a ausência da mãe, e assim a criança "escapa da simbiose afetiva com a mãe" (LAPIERRE e AUCOUTURIER, 1986), e então o processo do objeto transicional é revivido com frequência simbólica na criança. "É o que chamamos a vivência afetiva do objeto" (LAPIERRE e AUCOUTURIER, 1986).

É então que a criança transforma o objeto na saciação dos seus desejos, ou seja, fornece estruturas para mudança das necessidades internas, suprimindo sua carência afetiva.

"O recurso a determinados objetos privilegiados tem por função aplacar a angústia devido a ausência da mãe, fornecendo a criança condições de "ser-separado", isto é, a percepção da realidade" (MAUDIRE, 1988).

Assim a criança vai interagindo com o que é real e com o que é ilusório, desenvolvendo uma relação obje-

tiva com o mundo, com o que é real, e com o que é ilusório, podendo a criança saciar os seus desejos, favorecidos pelos objetos eleitos por ela, quando uma série de situações imaginárias serão desenvolvidas.

Para dar continuidade ao estudo do brincar das crianças, de outras formas de atividades, (VIGOTSKY, 1989), conclui que no "brinquedo a criança cria uma situação imaginária".

Assim os seus desejos, fantasias, não realizáveis, podem ser realizados, em um mundo ilusório, sendo esse mundo chamado de brinquedo, concluindo também (VIGOTSKY, 1989) que "sempre que há uma situação imaginária no brinquedo, há regras", mas estas não são conceitualizadas antes do jogo e sim tem sua origem na própria situação imaginária, tornando-se então regras comportamentais. Por exemplo: "A criança imagina-se como mãe e a boneca como criança e, dessa forma, deve obedecer as regras comportamentais (VIGOTOSKY, 1989).

A criança dessa forma aprenderá, então, a direcionar uma série de situações imaginárias, direcionando também os seus comportamentos, não somente pela vivência ao objeto, ou pela situação do momento, onde projeta as suas necessidades, mas também pelo significado que a acomete afetivamente; resultante da situação.

Poderemos então, concluir que estas regras são internas, são regras que satisfazem as crianças, realizando

os seus desejos, e possibilitando também, domínio sobre a realidade, tentando também através do brinquedo, relacionar-se com o adulto; reproduzindo uma situação real através de uma situação imaginária. Por exemplo: quando uma criança brinca com uma boneca, repete então o que sua mãe faz com ela.

Assim a criança será livre para determinar a sua ação e a sua maneira de ser, de acordo com as necessidades que deseja expressar em uma situação de brinquedo, garantindo uma união entre o que sente e a construção do real.

Será importante citar também alguns subsídios para a compreensão do brinquedo; segundo alguns autores: — BOMTEMPO, HUSSEIN, ZAMBERLAN (Psicologia do Brinquedo).

BERLYNE (1969), coloca que: "há, sem dúvida uma estreita relação entre brinquedo e exploração e que "possivelmente, a maioria dos brinquedos seja comportamento exploratório, mas que não podemos identificar todo brinquedo como exploração". (pág. 21)

Diz também que o comportamento de brincar é reforçado pela oportunidade de certos atos motores; como também pelas consequências emocionais (como é o caso do brinquedo imaginativo).

HUTT (1966), NUNNALLY e LEMOND (1973), "consideram o comportamento exploratório como precedendo ao de brincar" (pág. 22). Isto significa que, quando a novidade

e a incoerência de um objeto são resolvidos, a criança incorpora o objeto em seu repertório de brinquedo.

MEAD (1934), *apud* DENZIN (1975), focaliza o brinquedo numa "perspectiva de interação simbólica e situa-o como veículo de ensino de habilidade à criança ao se colocar na perspectiva do outro" (pág. 29).

O brinquedo passa a representar para a criança o que a sua imaginação criou, satisfazendo a si mesma, e conseqüentemente desenvolvendo os seus aspectos físicos, cognitivos, afetivos e simbólicos, que irão favorecer a aprendizagem de interagir com outras crianças.

CONCLUSÃO

Existe no ser humano duas dimensões, com as quais ele relaciona-se com o mundo e com os outros. Estas duas dimensões, dizem respeito à dimensão do real que está ligada ao consciente e à dimensão do imaginário que está ligada ao inconsciente; sendo que estas duas dimensões estão inter-relacionadas na criança através do brincar.

Este mundo mostra um limite: a percepção do que é real e do que é imaginário. Assim a criança caminhando tateante entre o que encontra nesta relação, tenta elaborar a sua história, assumindo certos comportamentos para preencher os buracos, que foram deixados pelo desligamento da simbiose criança-mãe. Aqui o objeto transicional pode ser identificado como um mediador na relação criança - mundo, para suprir suas necessidades afetivas, compreendendo certos fenômenos transicionais (comportamentos).

Compreender o comportamento da criança é uma tarefa que pode ser observada em suas histórias, que expressas simbolicamente no brincar, pode ser traduzida a sua lei

tura, pois esta abre novas perspectivas de compreensão dos mecanismos psicológicos dos seus comportamentos e das possibilidades de ação sobre estes mecanismos.

O professor deverá estar à escuta dos pedidos das crianças, estando atento para o seu comportamento, pois todo comportamento é desvelamento do indivíduo.

A observação das crianças nos jogos motores, revelam-nos suas qualidades, suas lacunas, enfim a sua conduta infantil. O jogo pode ser visto como um momento onde a criança é menos censurada, e por isso sua ação é livre de qualquer julgamento moral, exprimindo a sua personalidade.

Neste momento cabe ao professor de Educação Física realizar a leitura dos comportamentos das crianças, através de uma observação que demanda uma grande subjetividade do professor, pois será imprescindível, que neste caso o professor, para que se instaure um diálogo autêntico, entre ele e a criança, proporcione um ambiente de liberdade. Assim em meio a este diálogo, uma relação sem restrições pode ocorrer, evidenciando uma adaptação ao mundo.

Nesta leitura cabe ao professor de Educação Física, localizar no jogo das crianças, suas fantasias, sonhos e imaginações, onde poderemos identificar os seus pedidos, necessidades, e ajudá-las a superar as suas dificuldades de adaptação ao mundo real.

Assim, através do brincar, a criança vivencia

rã simbolicamente as suas fantasias, criando para si própria o seu jogo e a formulação dos seus pedidos, pois ela é um ser que não sabe camuflar os seus pedidos e sim deixa explícito através de sua ação motora.

Cabe aqui ressaltar que para uma leitura da conduta infantil no brincar, que competirá ao profissional de Educação Física (por ser este o professor que lida integralmente com o jogo como conteúdo da sua disciplina), que esteja aberto de corpo de alma, seja sensível a cada pedido, para que possa ouvir, ver, e ler por todos os seus poros, as manifestações das crianças; formuladas no brincar, através do maravilhoso mundo da fantasia.

E, como exemplo dessa leitura, nós professores, poderemos observar a relação da criança com seus companheiros, a relação com o professor, a comunicação do olhar, da mímica, e a sua expressão corporal, ouvindo assim por dentro a chamada das crianças na comunicação que ocorre ao seu redor, identificando os pedidos no brincar, nas aulas de Educação Física.

Brincar, em busca da ponte entre a realidade e a fantasia é um meio para que as crianças possam vivenciar simbolicamente os seus desejos e os seus pedidos, porém, devemos ter claro que neste espaço, nós professores, somos objetos de transferência (mediador), onde poderemos identificar as suas fantasias, compreendendo a expressão de sua per

sonalidade, e ajudar a superar as suas dificuldades.

O caminho para chegar ao espaço do brincar, é o estímulo, propiciando condições favoráveis para viver as fantasias, podendo assim, estar também atentos ao "invisível" e ao "visível", pois um estímulo no momento certo, revelará outras atitudes, que será particular de cada criança.

Este caminho percorre por um ramo pedagógico, que procura compreender especificamente as expressões motoras, as suas linguagens corporais e conseqüentemente a sua significação afetiva.

Este ramo refere-se essencialmente à Educação Física, que é o lugar do brincar, onde a intermediação do que é realidade e do que fantasia na vida das crianças, devem ser vivenciadas e compreendidas no brincar, através das aulas de Educação Física.

BIBLIOGRAFIA

- BOMTEMPO, Edda; HUSSEIN; ZAMBERLAN. Psicologia do brinque-
do: aspectos teóricos e metodológicos. São Paulo, Nova Stel-
la, Editora da USP, 1986.
- LAPIERRE, A.S.; AUCOUTURIER, B. A simbologia do movimento:
psicomotricidade e educação. Porto Alegre, Artes Médicas,
1986.
- LEBOVICI, S.; DIATKINE, R. Significado e função do brinque-
do na criança. Porto Alegre, Artes Médicas, 1985.
- MAUDIRE, Paulette. Exilados da Infância. Porto Alegre, Ar-
tes Médicas, 1988.
- PIMENTA, Arlindo C. Sonhar, Brincar, Criar, Interpretar. São
Paulo, Editora Ática, 1986.
- VIGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo, 3^a
ed., brasileira, Editora Martins Fonte, 1989.

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