/UNICAMP
2b
4 FEF/820

A

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

Faculdade de Educação Física

GISLEINE LUPI VICENTINI

" Brinquedo: um contexto favorável para a Aprendizagem "

Campinas, 1993.

TCC/UNICAMP
V662b
1290002284

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

Faculdade de Educação Física

GISLEINE LUPI VICENTINI

" Brinquedo: um contexto favorável para a Aprendizagem "

Trabalho apresentado como exigência parcial para a obtenção do título de Especialista em Educação Física, na Universidade Estadual de Campinas, sob orientação da Professora Silvana Venâncio.

Campinas, 1993.

Resumo

Discutido e abordado por muitos autores de diferentes áreas do conhecimento, o brincar e sua importância para o desenvolvimento do ser humano, vem despertando curiosidade, interesse e, até, polêmica entre os professores e instituições educacionais.

Com o passar do tempo, as definições de jogos e brincadeiras mudaram muito, passando do simples conceito de liberar energia das crianças, para uma abordagem cultural, motora, emociomal, pedagógica e prazerosa. Com todas essas variações, fala-se até que o brincar torna-se imprescindível no contexto escolar.

A partir desse ponto, caminho tentando buscar subsídios para clarear minhas dúvidas a respeito do tema.

Estudar as fases do desenvolvimento da criança, nos seus vários aspectos: cognitivo, social, motor, psicológico, afetivo; estudar a importância e a influência do brincar para a criança, em seu processo global; estudar a relação entre o brincar e a afetividade, bem como, a relação entre o brincar e a aprendizagem, se fizeram necessário para o andamento deste trabalho.

Mas, além de todos esses aspectos estudados, o mais importante e necessário é a questão do brincar nos dias atuais e sua relação e ênfase na Escola. É imprescindível que se dê maior atenção e se resgate essas questões, dando-lhes maior valor para que, dessa forma, o brincar assuma seu verdadeiro papel, sem "desvios", para que a criança possa ter uma verdadeira infância, onde predomine o lúdico, o prazer e a satisfação em realizar suas atividades.

Sumário

Introdução 01

Capítulo I

- Definições de jogos e brincadeiras 03

Capítulo II

- Fases do desenvolvimento da criança 06

2.1- Período Sensório-Motor 06
2.2- Período Pré-Operacional 10
2.3- Período Operatório Concreto 11
2.4- Período Operatório Formal 12

Capítulo III

- Importância do brincar para a criança 14

Capítulo IV

- O Jogo e a Afetividade 18

Capítulo V

- O Jogo e a Aprendizagem 20

Considerações Finais 23

Bibliografia 25

I- INTRODUÇÃO

> "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."
> D.W.Winicott - (Jogo e Realidade)

O interesse acerca do referido tema e a motivação em desenvolver um estudo neste âmbito, surgiu desde o decorrer da graduação.

Era inquietante assistir às aulas cujo tema abordava jogos, brincadeiras e o lúdico...

Sempre que se falava nesses conceitos e em suas aplicações, eles eram colocados como única forma de recrear os alunos, de trazer-lhes alegrias, esquecer os problemas e descarregar energias acumuladas das crianças.

Ao mesmo tempo, em contra-partida, eu, uma simples aluna do curso de Educação Física, assistia aulas que priorizavam o gesto técnico, as seqüências pedagógicas, as regras dos esportes mais conhecidos e as melhores maneiras de se transmitir os conteúdos com as metodologias "corretas".

Mas o jogo nunca aparecia nem como meio, nem como fim...

Enquanto todos esses questionamentos apareciam em meu interior, existia mais um que ia se acumulando aos demais.

Na época da graduação, eu trabalhava como professora primária, com classes de 4ª série do 1° grau, ministrando as disciplinas de Matemática e Ciências. Percebia que os alunos aprendiam na classe com os recursos materiais tradicionais. Porém, aprendiam e muito, quando as aulas traziam jogos e brincadeiras, utilizando-se dos conteúdos vistos.

Será, então, que através das brincadeiras e dos jogos, é possível o educando aprender ?

Será, então, que a função do brincar, encarada há muito tempo, deixou de ser a de gastar energia ?

As dúvidas continuavam...

Ao me formar, ingressei em uma escola da rede particular de ensino, e comecei a trabalhar com 5ª série do 1º grau e 1ª e 2ª séries do 2º grau.

Tentava realizar um trabalho baseado nas minhas opiniões e experiências, sem muito referencial teórico, colocando, prioritariamente, o jogo e as brincadeiras, como conteúdo e estratégia de aula.

O trabalho surtia resultados; porém não era aceito em sua totalidade, pois existiam outras "formas e metodologias".

Hoje, após 3 anos de formada e ainda trabalhando na mesma escola com 5ª e 6ª séries do 1º grau, sinto-me um pouco mais segura ao mencionar que "o jogo é um dos meios mais propícios para a construção do conhecimento". [1]

A partir desse (pequeno) relato da historicidade do problema, revelo a vontade de me aprofundar nesse âmbito, a fim de buscar embasamentos teóricos para alicerçar todo meu trabalho, pois, a falta desse alicerce teórico reduz a noção do jogo e do brincar a interpretações simplistas no meio educacional.

Deve-se ressaltar, ainda, que essa base teórica não deve se restringir apenas ao universo conceitual do jogo e da brincadeira, mas, necessariamente , abranger o conhecimento das implicações pedagógicas dos mesmos.

Neste estudo de monografia, optei em realizar uma revisão bibliográfica.

Essa metodologia será utilizada para que o trabalho tenha muito embasamento teórico, alicerçado por conceituados autores que, de uma forma ou outra, conseguiram conceituar e expor idéias a respeito de referido tema.

[1] Proposta Curricular para o Ensino de Educação Física - 1º grau. Secretaria de Estado da Educação. São Paulo. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas. São Paulo, 1990.

Capítulo I

Definições de jogos e brincadeiras

" O homem só se torna plenamente humano quando brinca. "

Friedrich Schiller (1988)

Este capítulo, por ser o primeiro, tem a finalidade de definir, através de diferentes autores, o conceito de jogo e brincar.

Costuma-se pensar na brincadeira e no jogo como atividades humanas relacionadas à infância. O brincar tem sido definido por vários autores como o trabalho da criança. Na realidade, o jogo e a brincadeira não se restringem somente `a infância, embora predominem neste período.

O jogo, enquanto atividade espontânea da criança, foi muito analisado, pesquisado e explicado por vários estudiosos de variadas áreas do conhecimento, dentre eles psicólogos, psiquiatras, pedagogos, filósofos e outros. Esses pesquisadores se utilizaram do jogo para melhor compreender o comportamento humano. O jogo é um meio privilegiado para o estudo da criança normal e até daquelas com problemas psicológicos, além de ser imprescindível no estudo das questões sociais, do desenvolvimento das diferentes culturas e de todos os aspectos que formam o indivíduo.

Gulick define jogo como "aquilo que você faz quando está livre para fazer o que desejar" (apud Rosamilha - 1979).

Weisler e McCall (1976) definem brinquedo (ou jogo) da seguinte maneira: "o brinquedo consiste de comportamentos ou seqüências comportamentais mais dominadas pelo organismo do que pelos estímulos, comportamentos esses que parecem ser intrinsecamente motivados e realizados para seu próprio objetivo, e são vividos com relativo relaxamento e afeto positivo" (p.494).

Lieberman (1977) diz que "o lúdico é um traço da personalidade que persiste da infância até a juventude e idade adulta, com função muito importante no estilo cognitivo dos indivíduos". Considera ainda a

existência de três componentes do lúdico que são: "a alegria manifesta, o senso de humor e a espontaneidade".

Jolivet (1975) define jogo, do ponto de vista psicológico como "atividade física ou mental, vinculada a uma necessidade de expansão fácil e harmoniosa e determinada em suas modalidades pelas tendências, cujo exercício preforma ou supre"(p.131). Já no aspecto social, define-o como "...uma atividade gratuita, isto é, uma atividade que não visa a produzir uma obra, mas sim ao puro desenvolvimento da atividade"(1967, p. 331).

Para Burnett (1976), o jogo é definido como o início de uma resposta que é intrinsecamente recompensadora para o indivíduo. O processo em si mesmo representa gosto, prazer e resulta em sentimentos de satisfação. "Esta noção de que o jogo pode ser melhor descrito pela intenção do 'jogador' é também útil para circunscrever observações de que certos aspectos do trabalho podem, freqüentemente, ser 'lúdicos' e que o jogo freqüentemente pareça uma 'ocupação séria' " (p.84).

Huizinga definiu o jogo da seguinte maneira: "Sob o ponto de vista da forma, pode resumidamente, definir-se jogo como uma ação livre, vivida como fictícia e situada para além da vida corrente, capaz, contudo, de absorver completamente o jogador; uma ação destituída de todo e qualquer interesse material e de toda e qualquer utilidade; que se realiza num tempo e num espaço expressamente circunscritos, decorrendo ordenadamente e segundo regras dadas e suscitando relações grupais que ora se rodeiam propositadamente de mistério ora acentuam, pela simulação, a sua estranheza em relação ao mundo habitual".

Para Lewin (1933) o jogo ocorre porque o espaço de vida cognitivo da criança está ainda não-estruturado, resultando no fracasso em discriminar entre o real e o não-real. A criança entra, portanto, facilmente, nessa não-realidade lúdica, onde as coisas são mutáveis e arbitrárias. De forma semelhante, Buytendijk afirma que a criança brinca porque sua dinâmica cognitiva não lhe permite qualquer outro modo de agir.

Segundo Piaget o jogo e o sonho são formas que aparecem no pensamento simbólico; resultam da falta de equilíbrio entre assimilação e acomodação[2]. O jogo consiste em uma assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas. Geram sentimento de

[2] Entenda-se assimilação como; incorporação das experiências ou objetos às estratégias ou conceitos já existentes; "construir a realidade"; e acomodação como: modificação e ajustamento das estratégias ou conceitos em função de novas experiências ou informações. (p.191)-Bee, Helen - A Criança em Desenvolvimento.

prazer, tanto pela ação lúdica em si, quanto pelo domínio destas ações. Os jogos apresentam dupla função: consolidar os esquemas formados e dar prazer ou equilíbrio emocional à criança. E ainda, segundo o autor, "jogo é uma forma de atividade particularmente poderosa para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança" (Piaget - apud Kamii; 1980/1990).

E, finalmente, Gilmore (1966) chegou à conclusão de que a palavra jogo (play) é abstrata e global, não possuindo precisão para uso científico.

Após ter analisado essas definições de vários autores e de diferentes áreas do conhecimento, percebo que o enfoque e a prioridade que se dá para as palavras em questão são variadas e, algumas vezes até, são contraditórias. Porém, parece ficar claro que, para todos os pesquisadores mencionados, o jogo, o brincar e o lúdico têm papel importante em todo o processo de desenvolvimento infantil e do ser humano em geral.

Capítulo II

Fases do desenvolvimento da criança

> "A compatibilidade de atividades com os períodos de desenvolvimento mental e motor do aluno é essencial para um bom trabalho pedagógico."[3]

Quando se fala em desenvolvimento de um indivíduo, muitos são os fatores que circundam esse processo: cognitivo, social, motor, psicológico, afetivo e outros.

Piaget foi um dos diversos estudiosos que se preocuparam em abordar esse desenvolvimento. Embora, ao ler alguns de seus trabalhos, tem-se a impressão de que ele dá uma maior importância ao aspecto cognitivo, mental, percebe-se, no entanto, que as construções mentais, esquemas ou estruturas de inteligência estão impregnados de elementos sociais, afetivos e até motores, desde os primeiros meses da vida infantil até as fases seguintes.

Em seus trabalhos, Piaget sugere a "divisão" desse desenvolvimento em estádios ou períodos amplos, pelos quais a criança passa em seu progresso gradual da infância a um raciocínio adulto.

2.1 PERÍODO SENSÓRIO-MOTOR: DO NASCIMENTO AOS 2 ANOS

Quando a criança nasce existe uma indissociação entre seu corpo e o ambiente no qual ela está imersa.

Ela possui capacidade para reagir ao meio, por isso a noção de objeto vai sendo construída durante os 6 estádios desse período. A elaboração dessa noção vai depender da incorporação dos dados da

[3] Proposta Curricular para o Ensino de Educação Física - 1° grau. Secretaria de Estado da Educação. São Paulo. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas. São Paulo, 1990.

realidade aos esquemas disponíveis do sujeito (assimilação) e da modificação dos esquemas para assimilar os dados novos (acomodação).

O recém-nascido não pode interagir com o ambiente de forma intencional. O objeto nada mais é que um produto da ação do sujeito, sem distinção entre ambos.

1° ESTÁDIO (0 a 1 Mês)

Este estágio está quase que totalmente centrado no exercício dos reflexos como a sucção ou a visão. A criança encontra-se imersa em um mundo de impressões visuais, gustativas, sonoras, táteis, etc. " Não existe nenhuma consciência do eu, isto é, nenhuma fronteira entre o mundo interior ou vivido e o conjunto das realidades exteriores" (Piaget e Inhelder, 1980, p.25).

A criança não procura objetos desaparecidos e sua vida afetiva fica circunscrita `as emoções primárias de prazer, desprazer, etc.

2° ESTÁDIO (1 a 4 Meses)

A criança tem encontros fugazes com objetos desaparecidos, mas não os procura intencionalmente. O bebê tenta fazer com que coisas interessantes que aconteceram com seu corpo ocorram novamente, como colocar o dedo na boca.

As explorações táteis e visuais também são mais sistemáticas. Porém, a criança ainda não consegue separar seu próprio corpo do ambiente que a cerca. Ela não relaciona suas próprias ações aos resultados externos das mesmas.

Os estados afetivos da criança (prazer, sucesso, fracasso, etc.) dependem da própria ação e não de relações de trocas com outras pessoas.

A afetividade manifesta um egocentrismo geral, onde o bebê tem interesse apenas pelo seu próprio corpo e pela sua própria atividade.

3° ESTÁDIO (4 a 8 Meses)

Inicia-se a separação entre o sujeito e o objeto. A criança começa a coordenar as informações provenientes de dois canais sensoriais e desenvolve o conceito de objeto. Ela compreende, até certo ponto, que suas próprias ações podem produzir efeitos no exterior.

A criança chega até o objeto desaparecido, mas não existe um comportamento intencional de busca, e sim de continuar a ação que dava prazer, utilizando-se do prolongamento de movimentos já ativados.

4° ESTÁDIO (8 a 12 Meses)

O objeto destaca-se do sujeito, uma vez que provoca no bebê um conjunto de esquemas exploratórios ou acomodatórios de olhar, virar, deslocar, etc., antes de ser assimilado. Portanto, os esquemas não são fundidos, como no estádio anterior, mas coordenados. A conduta passa a ser inteligente ou intencional, havendo um intervalo entre a necessidade de incorporar o objeto e a consumação do ato assimilatório. A criança procura objetos desaparecidos através dos meios ou esquemas adequados à situação.

Os avanços cognitivos deste estádio são acompanhados de avanços sociais e afetivos. Os objetos físicos e humanos começam a ser percebidos como externos ao sujeito. As pessoas chamam a atenção da criança porque suas reações são diferentes das dos objetos físicos. Portanto, a criança pode sentir que, dependendo de sua conduta em relação ao outro - meio - pode obter resultados como prazer, conforto, sossego, segurança, asseio, etc.

Junto à comunicação feita com ajuda de ações (gestos, mímicas) surge uma comunicação incipiente com o apoio de palavras. A palavra, copiada através da imitação do outro, consiste numa parte do conjunto de ações que conferem significado às coisas.

5° ESTÁDIO (12 a 18 Meses)

Começa a "experimentação"; o bebê tenta novas maneiras de brincar com os objetos ou manipulá-los. O aprimoramento das capacidades motoras também torna a exploração muito mais ampla. Os

comportamentos exploratórios mais ou menos casuais cedem lugar a comportamentos exploratórios nitidamente intencionais.

A criança procura ativamente o objeto desaparecido do seu campo visual, tátil, etc, através da descoberta desses novos meios. Além de combinar uma ação com outra para conhecer ou usar o objeto, a criança combina seqüências de ações, acompanhando os deslocamentos do objeto.

A progressiva dissociação entre o organismo e o ambiente enriquece não só a cognição, mas a vida social e afetiva da criança. As pessoas também são exploradas e descobertas como fonte de prazer ou desprazer, sendo consideradas objetos de amor ou desamor. Geralmente a criança escolhe a mãe como primeiro objeto de amor, depois o pai, para então eleger outros elementos. Inicia-se, assim, uma vida social e afetiva que será enriquecida no decorrer do desenvolvimento.

6° ESTÁDIO (18 a 24 Meses)

A representação interna agora evidencia-se prontamente; a criança usa imagens, talvez palavras ou ações, para significar os objetos e pode fazer manipulações internas primitivas com essas representações.

A criança procura ativamente o objeto desaparecido através da invenção de novos meios. A interiorização e a permanência do objeto e dos seus deslocamentos na forma de imagem têm conseqüências sérias na vida social e afetiva infantil. Os objetos humanos, agora, são reconhecidos por intermédio de uma referência interna, isto é, por meio da evocação de uma imagem. Já existe a elaboração da imagem do próprio corpo, a partir do corpo do outro.

Durante esse período sensório-motor é importante ressaltar que o bebê não está realmente "pensando" no sentido de planejar ou pretender algo, ao menos no início. No decorrer do período, a criança começa a mostrar aspectos rudimentares de intencionalidade e representação interna, mas ainda muito primitivos se comparados com o que se conseguirá depois.

Outro aspecto importantíssimo a ser ressaltado, diz respeito aos estádios. A transição de um estádio para outro é gradual. O bebê não adquire subitamente todo um conjunto de novas capacidades quando faz 1 mês; as representações internas também não aparecem do dia para a noite. Cada uma delas se constrói sobre muitas assimilações e acomodações particulares. No entanto, embora a mudança seja gradual, as principais realizações novas parecem se desenvolver numa seqüência particular, num ritmo aparentemente padronizado. É por essa razão que faz sentido falar de "estádios" ao invés de mudanças contínuas.

2.2- PERÍODO PRÉ-OPERACIONAL: 2 AOS 6-7 ANOS

Neste período, a tarefa da criança consiste em *construir imagens* e em ajustá-las entre si para formar classes intuitivas (de chupeta, de gato, etc.), séries intuitivas (Pedro é maior que Paulo, Paulo é maior que João) etc.

A formação de classes operatórias não é concluída neste período devido ao fato da acomodação estar separada da assimilação. A criança forma, então, classes inacabadas (pré-conceitos), séries intuitivas, contagem automática ou não significativa e outros tipos de construções mentais que caracterizam o pensamento egocêntrico.

Neste período, nas palavras de Piaget (1975, p.93), "...a imagem mental continua sendo de ordem íntima e é precisamente por que diz respeito somente ao indivíduo e apenas serve para traduzir as experiências particulares. Esta imagem serve portanto, para assimilar projetos ou *conjunto de objetos que guardam uma semelhança* com aquele que ensejou a sua construção ".

Quando o sujeito evoca a imagem de objetos ou de seqüência de acontecimentos, as representações aparecem no plano consciente de forma imediata e num fluxo ininterrupto ou uma após a outra. Em nenhuma destas situações o pensamento consegue aprisionar, simultaneamente, duas ou mais imagens para tentar acomodação e assimilação recíproca entre elas e, assim, chegar à síntese mental.

Quando o indivíduo enfrenta um objeto novo, pode atuar de duas maneiras: construir uma imagem original deste objeto, acomodando-se a

ele através de um conjunto de ações sensório-motoras (predomínio da acomodação sobre a assimilação) ou fazer o objeto entrar à força nos esquemas disponíveis, fundindo a imagem recente com a antiga num todo incoerente. Neste caso, deforma os gestos e pensamentos antigos em função das coisas recentes (predomínio da assimilação sobre a acomodação).

Tal conduta acontece porque a criança não consegue dissociar seu eu das ações vividas e representadas para acomodá-las ao novo, e faz uma assimilação imediata dos elementos originados do real.

A indissociação do eu não ocorre apenas em relação ao objeto físico, mas também em relação ao objeto humano. Existe, na verdade, confusão entre o eu e o outro. No intercâmbio social, o adulto é considerado como um ser poderoso que penetra no pensamento e na intimidade das crianças, conhecendo seus desejos e intenções.

Os pares ou companheiros da criança também não se dissociam do eu infantil, mas entre ela e seus pares há semelhanças relativas ao saber e ao poder, por isso o sistema de trocas sociais é favorecido.

No início deste período, a imagem é incoerente e não tem o poder de gerar conflitos, levando a criança à busca de acomodação e de equilíbrio completo.

Este período também é marcado pelo egocentrismo. O indivíduo no seu espírito egocêntrico, assimila tudo a si e ao seu ponto de vista próprio. Ele não toma consciência clara do pensamento e não tem sentimento do eu como algo separado do outro. Portanto, o pensamento e a linguagem, bem como suas ações, estão centrados no eu, mais a serviço de suas necessidades subjetivas e afetivas, do que da verdade. O egocentrismo manifesta-se em vários planos: intelectual, social, lingüístico, oral, etc.

A criança, durante este período, ainda tem um longo caminho pela frente, antes que estabeleça relações lógicas mais complexas entre as coisas.

2.3- PERÍODO OPERATÓRIO CONCRETO: 7 AOS 12 ANOS

A tarefa cognitiva imposta à criança neste período é dominar as operações lógico-matemáticas. Formam-se sistemas de operações responsáveis pelo aparecimento de noções como substância, peso, volume, espaço, série, classe, etc., definidas ou expressas, de agora em

diante, através da linguagem. Cada uma destas operações é reversível. A compreensão da reversibilidade constitui a base das principais realizações deste período.

O sistema de operações, uma vez elaborado constitui um instrumento para incorporação do mundo físico e social. Essa construção dos sistemas de operações é que permite a compreensão da realidade e sua nomeação através de palavras, na forma utilizada pelo adulto.

Como, neste período, a criança só constrói estas noções a partir da ação dos sujeitos sobre os objetos reais, a inteligência é concreta.

Dos 7 aos 12 anos, a imitação só intervém em função de necessidades inerentes ao trabalho inteligente e, neste caso, submete-se à própria inteligência - imitação refletida.

No aspecto social, para Piaget (1967- a, p.43), "do ponto de vista das relações interindividuais, a criança depois dos 7 anos torna-se capaz de cooperar, porque não confunde mais o seu próprio ponto de vista com o dos outros, dissociando-os mesmo para coordená-los. Isto é visível na linguagem entre crianças. As discussões tornam-se possíveis porque comportam compreensão e respeito aos pontos de vista do adversário e procuram justificação de provas para afirmação própria".

Estas trocas sociais através da linguagem vão favorecer cada vez mais o choque do eu com o outro, fazendo a criança tomar consciência de si e de suas idéias, fazendo-a deixar de considerar sua visão do mundo como a única possível, para confrontá-la e, talvez, coordená-la com a de outras pessoas.

Daí para frente o pensamento começa a socializar-se porque está aberto para combinar-se com o pensamento de outras pessoas. A linguagem torna-se mais coerente, apresentando ligações entre as noções por meio de preposições e conjunções.

Talvez, porém, o pensamento e a linguagem não se libertam totalmente do egocentrismo porque a conscientização das ações e de suas coordenações em representação verbalizada é lenta.

2.4- PERÍODO OPERATÓRIO FORMAL: 12 anos em diante (ênfase dos 12 aos 16 anos)

Neste período, a principal tarefa do adolescente é construir as operações formais próprias da inteligência formal. O pensamento começa

a manipular idéias por intermédio de palavras e de símbolos matemáticos e de outras formas de linguagem.

Através das operações formais, o indivíduo desliga-se do conteúdo material e começa a pensar sobre as proposições ou declarações feitas a respeito deste conteúdo; passa a raciocinar com base nas fórmulas, isto é, nos símbolos matemáticos ou esquemas verbais. Aparecem a elaboração de hipóteses.

O pensamento formal pode atuar no nível das combinações de proposições e no da combinação de objetos. É um pensamento socializado porque pode ser comunicado aos outros por meio da linguagem.

Paralelamente à construção das estruturas de pensamento, ocorre a formação da afetividade que, nesta fase, consiste na conquista da personalidade e de sua participação na sociedade adulta. A integração do adolescente ao meio social do adulto supõe uma reestruturação da personalidade e requer instrumentos intelectuais e afetivos.

Esta integração não ocorre sem conflito mas, enquanto nas crianças a compensação e o equilíbrio é atingido por meio de compensações atuais (lúdicas ou reais), nos jovens o equilíbrio vai ser conseguido por compensações que mobilizam reformas sociais e planos para executá-las. Os planos e o programa de vida correspondem a uma organização dos ideais e das tarefas que o adolescente pretende realizar para compartilhar da vida social adulta.

Depois dos 16 anos não são desenvolvidos novos sistemas mentais, uma vez que as operações formais consolidam-se em sistemas e vão ser utilizadas para o resto da vida.

Capítulo III

Importância do brincar para a criança

> "É no brincar, e tão somente no brincar que a criança e o adulto são capazes de serem criativos e de usarem toda a personalidade, é apenas sendo criativo que o indivíduo descobre o eu..."
>
> Madeleine Davis e David Wallbridge
> (1982)

Colocar o jogo na escola, principalmente da pré-escola até a 4ª série do 1° grau, é muito importante em todo processo educativo. Tanto para o adulto como para a criança, o jogo é, muitas vezes, um fugir à realidade, um esquecer das atividades importantes. Porém, a diferença está que para o adulto, ele joga em seu tempo livre, enquanto que criança possui uma abordagem bastante diferente, representando suas maiores preocupações e preenchendo a maior parte ou quase todo o seu tempo.

À primeira vista, parece impossível generalizar a respeito das brincadeiras infantis. Cada criança é individualizada e as oportunidades de brincar são infinitamente variáveis. Além disso, as brincadeiras mudam muito radicalmente de uma fase a outra, e os companheiros, eventualmente disponíveis, podem fazer muita diferença para a qualidade do brinquedo. Alguns possuem mais imaginação que outros; alguns anseiam por dominar, ao passo que outros são prontamente subordinados. As influências nas brincadeiras de qualquer criança podem ser bastante variáveis.

Não obstante, existem determinadas características comuns ao brincar de todas as crianças, qualquer que sejam suas idades ou fases. Existe uma dinâmica e irresistível atração pelo jogo, que lhes traz apaixonante interesse e prazer. Ficam felizes com a solução de problemas ou torturadas pelo medo e com sofrimento intenso.

O brincar combina a ficção com a realidade, ou seja, brincando a criança trabalha com informações, dados e percepções da realidade, mas na forma de ficção.

O brincar inclui sempre a experiência de quem brinca. Desta forma, as crianças pequenas (de 2 a 2 anos e meio) reproduzem as ações

que percebem em seu meio (dirigir um carro, embalar uma boneca). E à medida que crescem, vão incorporando cada vez mais, a representação que fazem da vida real, os conhecimentos adquiridos, bem como os desejos e sentimentos. Adquirem, assim, nuanças cada vez mais complexas do próprio comportamento humano.

Os jogos, inicialmente, eram encarados como oportunidades de descarga de energia para as crianças, atividade que se explicaria por si só. Hoje há unanimidade em que o brincar tem função essencial no processo de desenvolvimento da criança, principalmente nos primeiros anos de vida, nos quais ela tem de realizar a grande tarefa de compreender e se inserir em seu grupo, constituir a função simbólica, desenvolver a linguagem, explorar e conhecer o mundo físico. Desde bebê a criança dedica grande parte do seu tempo à exploração do mundo material no qual está inserida, de forma que o possa compreender e utilizar, desenvolvendo suas funções essenciais e indispensáveis à vida.

A criança brinca para conhecer-se a si própria e aos outros em suas relações recíprocas, para aprender as normas sociais de comportamento, os hábitos determinados pela cultura; para conhecer os objetos em seu contexto, ou seja, o uso cultural dos objetos; para desenvolver a linguagem e a narrativa; para trabalhar com o imaginário; para conhecer os eventos e fenômenos que ocorrem a sua volta. Além disso, o jogo propicia a manifestação da afetividade e da experiência da criança.

As pessoas apresentam modos de se comportar, de reagir, de expressar emoções, de se relacionar com a natureza ou com a produção tecnológica humana. Estes modos não são constantes em todos os grupos humanos e divergem, inclusive, entre os membros de um mesmo grupo. As pessoas também mantém relações entre si, que são, em grande parte, definidas pelos papéis que elas desempenham.

Conhecer estes papéis, compreendê-los como formas de comportamento no meio e realizar sua inserção neste meio são tarefas que a criança executa através do brincar. Por outro lado, a exploração de suas ações e sentimentos, assim como os das outras pessoas, tem um papel importante no desenvolvimento da capacidade de estabelecer relações positivas que a criança terá no futuro.

Os jogos têm importância também para o desenvolvimento de processos psíquicos relacionados tanto direta quanto indiretamente a

estas atividades, fazendo parte a imaginação, a linguagem, o pensamento e a memória.

Pesquisadores russos[4] que estudaram a atividade de brincar mostraram que é na situação do brincar que se apresentam à criança as premissas necessárias para o desenvolvimento da memória voluntária, e que a prática do brincar é especialmente efetiva para o exercício dos processos da memória. Brincar tem uma relação muito direta com a formação da motricidade da criança em idade pré-escolar, pois o controle consciente dos movimentos no jogo, na brincadeira, é muito maior do que em outra atividade realizada por instrução.

As atividades lúdicas levam, também, segundo eles, ao desenvolvimento de determinadas faculdades, das quais destaco as seguintes:

- faculdade e abordagem de experiência de modo objetivo e criativo;
- faculdade de cooperação que, por sua vez, favorece o desenvolvimento da linguagem;
- faculdade de concentração, pois o jogo leva ao desenvolvimento da atenção voluntária, dando à criança materiais e situações que prendem sua atenção involuntária, ou seja, a que ocorre quando ela ainda não tem o domínio da vontade. Desta forma, a criança aprende a desenvolver outras técnicas de concentração, excluindo progressivamente os estímulos dispersivos. O desenvolvimento da atenção voluntária é fator essencial para que a criança possa seguir sua escolarização, alfabetização, etc.;
- faculdades mentais propriamente ditas, incluindo o desenvolvimento geral das relações causais e das capacidades de discriminação e julgamento, de análise e síntese, de imaginação e de expressão;
- faculdades criativas, que dependem das oportunidades oferecidas à criança, como situações e materiais adequados.

Além do desenvolvimento social e mental que o jogo oportuniza, há, ainda, os aspectos físicos e emocionais.

O jogo põe em função, de maneira extremamente variada todas as possibilidades da criança: força muscular, flexibilidade, resistência, respiração, precisão no gesto, habilidades diversas, rapidez na execução

[4] Destaque para os trabalhos de Leontiev, A. Zaporozhets & Y. Neverovich, Z. Manuilenko, Z. Istomina, A.A. Liublinskaia e Elkonin.

dos movimentos, agilidade, prontidão de respostas, reflexos, equilíbrio e outros.

E nos aspectos emocionais, em cada momento de uma atividade recreativa, envolve um estado emocional: o medo pelo insucesso, a identificação real com uma pessoa mais fraca, o perigo que a criança possa enfrentar diante de uma situação nova ou, simplesmente, a alegria e satisfação de estar participando da atividade.

Capítulo IV

O Jogo e a Afetividade

" O jogo tem, sobre a criança, o poder de um exercitador universal: facilita tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais."
Jacquin (1963)

Nos aspectos afetivo-sociais estão incluídas todas aquelas variáveis estudadas em Psicologia referentes ao desenvolvimento emocional e social da criança. Esses aspectos, de alguma forma, estão envolvidos na aprendizagem, seja como condição prévia, seja como produtos da aprendizagem. É o caso, por exemplo, de interesses, atitudes e valores, motivações, autoconfiança, sociabilidade, etc...

Olhar uma criança brincando parece, a primeira vista, uma tarefa fácil, porém, quando se analisam os gestos, o movimento, a linguagem corporal indissociada de sentimentos, busca-se atingir a um homem uno, que é respeitado pelas suas diferenças e semelhanças, pela sua racionalidade, pelas suas emoções, por seus valores, pela compreensão que tem de si mesmo e do mundo em que vive.

" O jogo e a brincadeira são situações de construção de significado, de indagação e transformação do próprio significado. Longe de promover unicamente uma conquista cognitiva, estas atividades envolvem emoções, afetividade, estabelecimento e ruptura de laços e compreensão da dinâmica interna que perpassa a ligação entre as pessoas."[5]

A utilização do jogo nas aulas de Educação Física e na escola de modo geral, deve ser considerado pelas possibilidades que o contexto lúdico oferece: o domínio de si, a criatividade, a afirmação da personalidade, o imprevisível. Por meio do jogo a criança aprende o que é uma tarefa, organiza-se, porque há um programa imperativo que a si

[5] LIMA, Elvira C. A. S. A atividade da criança na idade pré-escolar. *In*: O Jogo e a construção do conhecimento na pré-escola. Série Idéias, vol. 10, São Paulo, 1992.

mesmo se impõe com um caráter de obrigação moral. Ao jogar, a criança aceita um código lúdico com um contrato social implícito.

O que agrada a criança no jogo é a dificuldade e o desafio, possíveis de serem livremente superados, além de ser muito motivante e interessante para os alunos.

O jogo permite à criança desenvolver um ego mais forte, por meio de manipulação simbólica do ambiente (Erikson e Piaget); para desenvolver a moralidade autônoma (Piaget) e como preparação para a vida cultural (Roberts e Sutton Smith).

Capítulo V

O Jogo e a Aprendizagem

> " O jogo é o mais importante e adequado meio para a construção do conhecimento nos primeiros anos de vida. A arte de ensinar começa então pela maneira de colocar a criança em diversas situações e com materiais que forneçam motivação interna e que a levem ao jogo como atividade prazerosa."
> Piaget (1978)

A importância da criança aprender divertindo-se é muito antiga na história, surge com os gregos e romanos, mas é com Fröebel que os jogos passam a fazer parte central da educação, constituindo o ponto mais importante de sua teoria.

Com o movimento da Escola Nova e os novos ideais de ensino, o jogo é cada vez mais utilizado com a finalidade de facilitar as tarefas escolares.

Segundo Brenelli (1993, p.8), o jogo na escola, para Piaget, tem importância quando revestido de seu significado funcional (1969/1970). Por isso, muitas vezes seu uso na escola foi negligenciado por ser visto como uma atividade de descanso ou desgaste de um excesso de energia. Ressalta Piaget (ibid), a importância da teoria de Groos que concebe o jogo como um exercício preparatório, desenvolvendo na criança suas percepções, sua inteligência, suas experimentações, instintos sociais, etc... Afirma, entretanto, que esta descrição funcional de jogo, realizada por Groos, adquire plena significação se apoiada na noção de assimilação.

Para Piaget, por meio da atividade lúdica a criança assimila a realidade a si própria, atribuindo ao jogo um valor educacional muito grande. Neste sentido, propõe-se que a escola ofereça materiais às crianças para que, por meio de jogos, assimilem as realidades intelectuais, a fim de que estas não permaneçam exteriores a sua inteligência. É importante ressaltar que não se ensina às crianças como aprender; o que se pode fazer é organizar para elas a realização de sua aprendizagem, daí a importância do meio favorável onde elas estão inseridas. Além do meio favorável, outro aspecto importante é o professor. Sua verdadeira

função, dentro do processo da aprendizagem, consiste em perceber o que é necessário à criança e torná-lo acessível, caso haja possibilidade. O necessário pode ser uma coisa material, um conselho, uma informação ou outros.

Os estudos psicológicos sobre o desenvolvimento infantil, realizados após as várias formulações teóricas e até mesmo especulativas, em função do brinquedo, têm mostrado que a privação do uso dos sentidos pode prejudicar a aprendizagem, pois através dos jogos as crianças têm oportunidade de usá-los na totalidade. No jogo, como assinalam autores como Danoff, Breitbart e Barr (1977), as crianças aprendem quem são, aprendem quais são os papéis das pessoas que as cercam e tornam-se familiarizadas com a cultura e os costumes da sociedade. " Elas começam a raciocinar, a desenvolver o pensamento lógico, a expandir seus vocabulários e a descobrir relações matemáticas e fatos científicos " (p. 88-89).

Brincar é fonte de lazer, mas é, simultaneamente, fonte de conhecimento; é esta dupla natureza que nos leva a considerar o brincar parte integrante da atividade educativa.

Além de possibilitar o exercício daquilo que é próprio no processo de desenvolvimento e aprendizagem, brincar é uma situação em que a criança constitui significados, sendo forma tanto para a assimilação dos papéis sociais e compreensão das relações afetivas que ocorrem em seu meio, como para a construção de conhecimento.

O jogo e a brincadeira são sempre situações em que a criança realiza, constrói e se apropria de conhecimentos das mais diversas ordens. Eles possibilitam, igualmente, a construção de categorias e a ampliação dos conceitos das várias áreas do conhecimento. Neste aspecto, o brincar assume papel didático e pode ser explorado no processo educativo.

Nas palavras de João Batista Freire (1992), " ... é fundamental chamar a atenção para o fato de que o jogo garante um espaço de liberdade em que as pessoas podem repetir o aprendido para não desaprendê-lo e, exercitando esse seu poder, permitem-se criar. O jogo, mesmo às vezes doloroso e sério, é um espaço de criação e liberdade."

Dentro dessa visão, parece ficar claro que além de exercitar sentimentos e habilidades motoras, a Educação Física e a Escola, de um modo geral, precisa abrir espaço para a criatividade, para a alegria e para o prazer. Segundo João Batista Freire (1990)," Toda aula deve ser

gostosa, prazerosa. Uma das formas é recorrer às brincadeiras e aos jogos. No ambiente lúdico, podem-se apresentar coisas novas para ampliar o conhecimento. Para a criança, isso é gratificante porque exercita o prazer." Além disso, o autor acha que os jogos e brincadeiras são o melhor instrumento para se atingir o que ele considera os objetivos da Educação Física no 1° Grau: partir do conhecimento corporal já adquirido pela criança para aprimorar suas habilidades motoras, desenvolvendo ao mesmo tampo os aspectos intelectual e sentimental e as relações sociais. " A disciplina deve favorecer a tomada de consciência das ações que realiza. É preciso compreender e refletir sobre o que se faz. E, ao mesmo tempo, procurar um equilíbrio entre o ter e o ser, estimulando que as pessoas tomem consciência do corpo, que se relaciona, pensa e sente."

Incluir o jogo e a brincadeira na Escola tem como pressuposto, então, o duplo aspecto de servir aos desenvolvimento da criança, enquanto indivíduo, e à construção do conhecimento, processos estes intimamente interligados.

O brincar da criança, visto do aspecto aqui apresentado, não pode ser considerado uma atividade complementar a outras de natureza dita pedagógica, mas sim como atividade fundamental para a constituição de sua identidade cultural, de sua personalidade e do próprio conhecimento.

Considerações Finais

Reunindo todos estes aspectos fundamentais para o desenvolvimento da criança e, juntando a falta de espaço nas residências e na comunidade para brincar, bem como a falta de estímulo da maioria dos pais para realizar o " verdadeiro brincar ", é que se faz necessário o repensar da Escola sobre a criação de mais momentos e oportunidades para a criança realizar atividades lúdicas.

A Escola não é um local como outro qualquer; ela é uma instituição que tem como objetivo possibilitar ao educando a aquisição do conhecimento formal e o desenvolvimento dos processos do pensamento. É nela que a criança aprende a forma de se relacionar com o próprio conhecimento.

Se a Escola tem esse papel e o de desenvolver todo o indivíduo da melhor maneira possível, eu questiono: se se pode aprender de forma gostosa, prazerosa e agradável que o brincar proporciona às crianças, por que recusar isso nessa instituição ? Se se pode aprender e ampliar conhecimentos rindo, correndo, pulando, por que aprender estático em uma sala e uma cadeira por várias horas ? Por que não proporcionar aos professores espaço para que eles mostrem seus verdadeiros interesses sobre o brincar, incentivando-os ?

O que, geralmente, se faz é impedir o acesso do brincar na Escola, recusando a cultura infantil, negando o próprio conhecimento que a criança adquire fora dessa instituição e levando essa criança a uma rotina cansativa das coisas ditas como sérias para uma aprendizagem desportiva, " ...onde quer que ela se realize, como se não fosse possível fazer esporte sendo criança, como se não pudesse existir um esporte infantil " (João Batista Freire - 1992).

Nós, professores, temos um valioso instrumento em nossas mãos. Temos o brincar, o jogo, o brinquedo a nossa disposição como elementos dos nossos conteúdos pedagógicos. Resta-nos aproveitá-los como elementos facilitadores no desenvolvimento de nossos alunos.

Os professores, com apoio da Escola, devem repensar sobre a questão do brincar, mudando seu paradigma. A instituição educacional

deve oferecer um ambiente rico e diversificado, onde todos os aspectos da criança possam ser estimulados. Um ambiente agradável, para aqueles que permanecem, muitas vezes, mais tempo do que em suas próprias casas, a fim de desenvolver os aspectos motor, emocional, social, cultural, dando espaço, também à criatividade e o faz-de-conta.

Uma boa Escola de criança é uma escola de faz-de-conta, é uma escola que tem cumplicidade com os verdadeiros interesses dessa criança. Tem que ser um universo rico em fantasias, cores, sabores, cheiros, objetos, oportunidades, sons, tamanhos, os mais variados, diversos e ricos que puder. Nas palavras de João Batista Freire (1993), "Nenhuma situação é mais rica dessa diversidade que a brincadeira infantil. O brinquedo deveria tomar tempo muito maior que o que ocupa atualmente na escola. Que mal há em brincar ? Brincando não se aprende fora da escola ? Por qual motivo ele não seria instrutivo também na escola ? Dá para brincar de pensar ? Dá para brincar de sentir ? Dá para brincar de se relacionar com os outros ? Claro que dá. Mas é preciso criar um outro ambiente de escola, diferente daquele que existe hoje." Um ambiente muito criativo, onde as crianças o vejam e queiram brincar nele.

Se isso for repensado e dado a devida importância, para as crianças ficará a experiência de ter oportunidade de viver em uma escola de criança; para os professores ficará o grande desafio, o constante conflito entre a escola que temos e a escola que queremos, aquela que devemos lutar para conseguir.

BIBLIOGRAFIA

1- BEE, Helen. **A Criança em Desenvolvimento**. São Paulo: Harbra, 1984.

2- BRENELLI, Rosely Palermo. **Influência de Intervenção Pedagógica, via Jogos de Regras, em noções operatórias ou Escolares de Crianças com Dificuldade de Aprendizagem**. Tese de Doutorado defendida na Unicamp, Faculdade de Educação,1993.

3- CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens - A máscara e a vertigem**. Tradução: José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

4- FARIA, Anália Rodrigues de. **O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget**. São Paulo: Ática, 1989.

5- FREIRE, João Batista. Texto: Educação Física. **Revista Nova Escola**. São Paulo: Fundação Victor Civita, Setembro/1990, nº 42.

6- _____. Texto: A criança e o esporte. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte.** Educação Física: Ensino. Volume 13, nº2, Janeiro/1992.

7- _____. Texto: Projeto do Sesc. **Apostila**, 1993.

8- MAUDIRE, Paulette. **Exilados da infância - relações criativas e expressão pelo jogo na escola**. Tradução: Jeni Wolff. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.

9- MEUR, A. & STAES, L. **Psicomotricidade - Educação e Reeducação**. São Paulo: Manole, 1984.

10- PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança. Imitação, Jogo e Sonho. Imagem e representação**. Tradução: Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

11- PICKARD, P. M. **A criança aprende brincando**. Tradução: Noé Gertel. São Paulo: Ibrasa, 1975.

12- Proposta Curricular para o Ensino de Educação Física - 1º grau. Secretaria de Estado da Educação - São Paulo. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas. São Paulo, 1990.

13- ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil**. São Paulo: Pioneira,1979.

14- **O Jogo e a construção do conhecimento na Pré-Escola**. Série Idéias, vol. 10. São Paulo, FDE, 1992.