

O presente artigo pretende tecer algumas considerações a respeito do jogo de faz-de-conta infantil e o papel que ocupa no desenvolvimento e educação das crianças. Para tanto, baseia-se fundamentalmente nas concepções elaboradas pela psicologia e pedagogia soviéticas, representadas pelos investigadores D.B. ELKONIN, L.S. VIGOTSKY, A.N. LEONTIEV e pelos pedagogos A.V. ZAPARZHETZ e A.P. USOVA. Estes cientistas, durante o período compreendido pelos anos 20 e 40 deste século, aprofundaram estudos relativos à origem e desenvolvimento do jogo infantil entre as crianças da URSS, organizando propostas para a utilização dos mesmos como recurso pedagógico nas creches e pré-escolas do país.

A partir da síntese de algumas das idéias desses estudiosos, pretende-se analisar concretamente o jogo de três crianças entre cinco e seis anos, levantando alguns elementos constitutivos do mesmo que poderiam orientar uma prática pedagógica junto a crianças em idade pré-escolar.

Segundo os autores russos (ELKONIN, 1984), ao contrário das concepções idealistas que concebem o jogo como algo inato nas crianças, este, na sua forma encontrada atualmente, é social por sua origem e natureza, constituindo-se num modo de assimilar e recriar a experiência sócio-cultural dos adultos. Ou seja, o jogo de faz-de-conta infantil constitui-se uma atividade infantil na qual as crianças, sozinhas ou em grupo, procuram compreender o mundo e as ações humanas nas quais se inserem cotidianamente. Essa atividade, a partir, geralmente, do 1º. ao 3º. ano de idade, variando conforme a origem sócio-cultural das crianças, define-se pelos seguintes critérios:

a que a criança, durante o jogo, possa utilizar-se de objetos substitutos, ou seja, que esta confira aos objetos significados diferentes daqueles que normalmente os mesmos possuem;

* Técnica da FDE, docente da PUC/SP e membro do Labrimp da Feusp.

- que exista uma trama ou situação imaginária;
- que as crianças realizem ações que representem as interações presentes na sociedade na qual vivem;
- que sejam respeitadas as regras constitutivas do tema que orienta o jogo.

Este jogo, ou faz-de-conta, ou brincadeira, como costuma ser denominado pelas próprias crianças, não surge espontaneamente, mas sob a influência da educação. Se, de um lado, no período pré-escolar, a criança já é capaz de desenvolver algumas atividades essenciais, ela não pode, sozinha, satisfazer suas necessidades vitais de sobrevivência e/ou de conhecimento do mundo real e simbólico onde se encontra. Nesse sentido, segundo LEONTIEV "... no decurso do desenvolvimento da criança, sob a influência das circunstâncias concretas de sua vida, o lugar que ela ocupa no sistema de relações muda... a idade pré-escolar é o período da vida da criança em que se abre, pouco a pouco à mesma, o mundo da atividade humana que a rodeia. Pela sua atividade e, sobretudo, por seus jogos, que ultrapassaram o quadro estreito da manipulação dos objetos circundantes e da comunicação com os pais, a criança penetra num mundo mais vasto de que se apropria de forma ativa. Toma posse do mundo concreto enquanto mundo de objetos humanos com o qual reproduz as relações humanas. Conduz um "automóvel", dispara com a "espingarda" - se bem que o seu carro não possa ainda **rolar realmente, nem a sua espingarda**, disparar. Mas a criança não tem necessidade disso nesse estágio do seu desenvolvimento, pois as suas necessidades vitais fundamentais são satisfeitas pelos adultos, independentemente de sua atividade"*.

Se estas necessidades são satisfeitas imediatamente pelos adultos, as outras, referentes à construção de conhecimentos sobre o mundo que descobre pouco a pouco, serão satisfeitas apenas **através** destes, por meio da educação. Mais especificamente, no mundo moderno, que historicamente foi construindo uma visão de criança e a ela destinando um espaço específico e longe da produção social, a educação desta tem-se utilizado de um recurso pedagógico bastante rico, por meio do qual as crianças podem apropriar-se do mundo não diretamente, mas ativamente através da representação. Esse recurso pedagógico caracteriza-se como o jogo de faz-de-conta que recria, através da representação, situações as mais variadas da vida e da cultura humana, com as quais as crianças podem defrontar-se confrontar-se e, ao vivenciá-las, construir e reconstruir hipóteses a respeito do funcionamento dos fenômenos sociais, culturais, físicos, biológicos e afetivos.

Assim, com a ajuda de material e de determinadas ações sobre ele, numa configuração espacial que lhe é propícia, bem como com a ajuda da linguagem, a criança vai criando jogos e descobre diferentes aspectos da realidade que vai reconhecendo, variando e transformando (USOVA, 1979).

Com a intenção de dar concretude ao que foi dito até agora, subsidiando uma reflexão que oriente um projeto que leve em conta o jogo infantil como recurso pedagógico de construção de conhecimento pela criança, segue a descrição de uma brincadeira de um grupo de três crianças entre cinco e seis anos:

Três crianças, entre elas uma menina de cinco anos e dois meninos, um com cinco anos e o outro com seis anos, brincam, entre o quarto e a sala de um apartamento, com miniaturas do tipo PLAYMOBIL. Os meninos interagem bastante entre si e a menina fica rodeando o jogo, observando-o, só entrando se chamada ou em função de algo que ocorre no mesmo. O material utilizado caracteriza-se por:

* Alexis N. Leontiev, "O desenvolvimento do psiquismo na criança". In: O desenvolvimento do psiquismo. Lisboa, Ed. Horizonte. Universitário, p. 287.

- cinco bonequinhos tipo PLAYMOBIL, caracterizados como trabalhadores braçais pelos detalhes dos chapéus e vestimentas;
- uma miniatura de carrinho, um balde com pequenas pás, um ancinho, um rolo compressor, uma placa de trânsito simbolizando "homens trabalhando", um porta-garrafas, seis garrafinhas, uma carriola de cimento, uma pá grande e um cavalete bloqueador de passagem.

Para facilitar a leitura, as crianças serão identificadas, simultaneamente, como Felipe (cinco anos), Daniel (seis anos) e Marília (cinco anos).

Daniel distribui os bonecos entre si e Felipe, pois os mesmos estavam espalhados pelo chão do quarto após uma "avalanche". Felipe arruma o balde, o cavalete e as pás em uma pequena área do solo. Marília observa-o.

Felipe: "Ai, que dia bom!" Segura um dos bonecos, passeando com ele pelo quarto, imitando, com a boca, os sons de uma máquina movimentando-se.

Felipe: "Daí, eu tive coragem e segurei!" Refere-se à contenção da "avalanche", que está sendo representada por uma bola de futebol que se encontra num dos cantos do quarto.

Daniel: "Não, nós dois!" Refere-se à ação passada com a contenção da "avalanche".

Felipe: "Não, eu tive coragem e segurei primeiro! Dar, veio a outra ('avalanche'). Essa era a filhinha!" Segura a bola ("filhinha") e anda pelo quarto com ela até que a deixa sobre a cama. Ao mesmo tempo, repete sons onomatopéicos com a boca, imitando o cair de pedras (pffrrff-.).

Felipe: "Dar, essa avalanche começou a cair e ninguém venceu ela!"

Daniel: "Só eu!"

Felipe: "Não, ninguém!"

Daniel: "Nós dois vinha aqui!"

Ressalte-se aqui o desenrolar do jogo que, pela sua dinâmica, mistura o tempo todo vivências que são imaginárias e outras que são mais entre as crianças. Ao mesmo tempo em que a trama desenrola-se, a respeito e sobre a "avalanche", os meninos intercalam diálogos verdadeiros entre si, procurando negociar o desenvolvimento da trama de tal forma que a mesma satisfaça a ambos. Nesse sentido é que VIGOTSKY apontaria o jogo como prenúncio do pensamento adulto abstrato, pois através do confronto de diferentes idéias a respeito das coisas (no caso, sobre a "avalanche") e na acomodação de algumas regras, as crianças vão desenvolvendo o que ele considera imaginação. Ao mesmo tempo, podem exercitar seu autocontrole, ao serem obrigados, durante a ação do jogo, a adaptar suas próprias ações às do companheiro e ao tema do jogo.

Felipe: "Ela está rociando muito!" Refere-se agora à "avalanche".

Daniel: "Salve-se quem puder! Segura aqui, Felipe, meu bonequinho por favor!" Sai da trama por segundos, enquanto vai buscar outro bonequinho.

Felipe: "Dai ela morreu! A avalanche morreu!"

Daniel: "Cada um cuidava de uma, tá?"

Felipe: "Dai, eu jogava ela!"

Daniel: "Nós dois jogava, tá?"

Felipe: "Eu vou dentro do berço, tá?" Informando sobre sua própria ação.

Marília traz novo bonequinho para os meninos. O jogo é interrompido por instantes para que comam chocolates.

É importante observar que, enquanto as idéias desenvolvem-se entre as crianças, explicitadas pelos diálogos e negociações entre os meninos, estes percorrem todo o espaço do quarto, ora em direção à cama, ora ao berço, ora ao armário, mas nunca aleatoriamente; na medida em que vão brincando, vão definindo usos diferenciados dos espaços, cada qual com uma função específica para o jogo.

Daniel: "Dar, as duas - "avalanches" - quebraram, tá? A mãe foi e salvou ela!"

Felipe: "Não, a mãe tava morrida!"

Daniel: "Não, a mãe foi embora!"

Felipe: "O meu - boneco -tava escondidinho e ia nela." Coloca um bonequinho sobre a bola, como se estivesse cavalgando a avalanche.

Marília: "Sempre esses três bonequinhos sobram!..." Oferece-lhes outros bonecos para brincar.

Daniel: "Pronto, vamos fugir!" Antecipa verbalmente que deverão fugir da "avalanche" que está por vir.

Felipe: "Não! vamos tampar tudo, vamos fazer um reforço, **já que a gente é trabalhador!**"

Daniel arruma os objetos, gesticulando bastante.

Felipe: "Não, assim não! A gente não tava fazendo uma armadilha! Enquanto isso, eu vou fazendo o reforço."

Daniel: "Só que ainda não, estou precisando disso." Pega o instrumento, em miniatura, de puxar terra e simula limpar o chão. Felipe acha graça da ação de Daniel.

Daniel: "A avalanche vai ca... a... in... do...!" Ao mesmo tempo em que anuncia a ação, derruba a bola sobre os brinquedos.

Felipe: "Não, eu fiz reforço!"

Daniel: "A avalanche vai cair!"

Felipe: "Então a gente põe terra."

A bola cai. As crianças suspendem o diálogo e observam as conseqüências. Ao final de quinze minutos de jogo, mostram-se cansados e guardam os brinquedos, propondo-se a outra atividade.

Para compreender melhor este jogo, tentemos analisá-lo segundo algumas categorias que nos poderão permitir, mais tarde, a elaboração de um projeto pedagógico do jogo:

- Tema - refere-se a uma esfera da realidade que as crianças refletem no jogo, dependendo sua variedade da amplitude de repertório vivencial a que estão submetidas.
- Conteúdo - aquilo que foi selecionado do tema, variando do uso simples do material até as inter-relações entre os papéis assumidos e a realidade vivenciada.
- Duração do jogo - tempo utilizado pelas crianças para as atividades.
- Número de participantes - número de crianças.
- Papéis assumidos pelas crianças durante o jogo - são os desempenhados por uma criança quando ela assume integralmente outro personagem, seja ele um adulto, outra criança, um animal, um herói televisivo etc. Ao representar um papel, a criança tem a possibilidade de realizar ações que expressem as do personagem ao mesmo tempo em que estabelece relações com essas ações. A qualidade com a qual uma criança representa um papel é dada pela subordinação entre este e o cumprimento das regras ocultas implícitas em qualquer papel. Essas regras não são determinadas pelo adulto, mas serão desenvolvidas à medida que o papel vai aprofundando-se.
- Interações lúdicas e reais entre as crianças - são as relações que se estabelecem entre as crianças e que podem ser dos dois tipos citados acima. As interações lúdicas surgem dentro da brincadeira e determinam seu conteúdo, baseando-se nos papéis assumidos pelas crianças. As interações reais ocorrem durante o jogo e referem-se a ações sobre este, por exemplo, quando as crianças combinam sobre o tema do jogo, com que objetos vão brincar, em que lugar etc., e que podem ocorrer antes ou no decorrer do mesmo.
- Materiais utilizados - são os que as crianças usam para brincar e cuja ação sobre estes vai modificando-se à medida que crescem. Constituem-se de uma variedade de objetos que podem ser sucatas industriais; brinquedos simples, de representação explícita (como por exemplo, panelinhas, bonecos, carrinhos e uma infinidade de miniaturas); blocos para construir; fantasias; roupas velhas; maquiagem; barbante; giz, caibros de madeira etc. Quanto menores as crianças mais os objetos definem seus jogos; à medida que crescem e sua capacidade de imprimir significados diferentes aos objetos desenvolve-se, estes passam a estar condicionados às idéias geradas pela brincadeira
- Intervenção do adulto - é a ação desempenhada pelo adulto durante o jogo. Ela é variada e diferencia-se em função das necessidades colocadas pelos grupos de crianças. O adulto pode colocar-se como um dos participantes da brincadeira, introduzindo um novo objeto ou questionando as crianças sobre o que fazem, o que brincam, como brincam, o que necessitam para brincar. Pode colocar-se apenas como observador para, em outro momento, enriquecer o jogo através de atividades dirigidas que ampliem os conhecimentos das crianças. Pode auxiliar na escolha do material, organização do espaço e das crianças.

Dessa forma, fica fácil depreender que a "Avalanche" escolhido pelas crianças **como tema** do jogo demonstra, em primeiro lugar, um contato prévio dos meninos a respeito do assunto, e um desejo em aprofundar conhecimentos sobre o mesmo. Esse desejo busca uma realização no jogo através de um **conteúdo** bastante específico, que é a atuação humana frente a um fenômeno físico, qual seja, a produção da "avalanche" e a tentativa de contê-la pelos "trabalhadores" - bonecos.

Na tentativa de realizar esse desejo por um conhecimento específico, as crianças jogam durante

quinze minutos, estabelecendo relações lúdicas intercaladas com relações reais,

construindo hipóteses a respeito de um fenômeno físico na sua relação com os homens. Assim, os **objetos** iniciais existentes' (PLAYMOBIL) definem o **tema** do jogo, numa relação dialética que vem dar concretude a necessidades latentes nas crianças. Ou seja, a necessidade de entender como se constitui um fenômeno físico (avalanche) e a forma pela qual o homem domina-o pode concretizar-se para as crianças na medida em que o **material** existente facilitou a vivência dessas questões pelas crianças. Ao mesmo tempo, **ao assumir os papéis de trabalhadores através das miniaturas**, as crianças não desempenham trabalhadores específicos conhecidos - no sentido estrito da imitação - mas funções sociais típicas, corporificadas no **conceito** de trabalhadores. Quando Felipe diz: "...já que a gente é trabalhador" isto não quer dizer, como poderia parecer, que ele se prepara para ser trabalhador quando crescer, mas, ao contrário, significa que busca compreender o **conceito** de trabalhador numa situação dada. Isso se dá quando, ao assumir o papel de trabalhador, ao mesmo tempo em que desempenha as ações típicas deste e as regras que lhe são implícitas (todo trabalhador deve necessariamente trabalhar), Felipe estabelece relações com esse papel, tentando compreendê-lo.

Nesse sentido, o jogo permite uma assimilação e apropriação da realidade humana pelas crianças já que este "não surge de uma fantasia artística, arbitrariamente construída rio mundo imaginário da brincadeira infantil; a própria fantasia da criança é engendrada pelo jogo, surgindo precisamente neste caminho pelo qual a criança penetra na realidade"*.

Para obter tal êxito, a criança utiliza-se de uma forma de pensamento que lhe é própria, na medida em que "o aspecto humano das coisas aparece, ainda, para ela, diretamente na forma da ação humana com essas coisas, e o próprio homem surge para ela como o denominador das coisas que age nesse mundo"*: Por isso é que se relacionam, no jogo citado, com o fenômeno físico - avalanche - como se fosse uma pessoa - "ela", numa tentativa de entendê-lo na sua relação com os homens. Através das ações lúdicas com os "bonecos-trabalhadores" e a "bola-avalanche", as crianças constroem hipóteses e elaboram soluções para o problema colocado pelo **tema** do jogo. Nesse sentido, ao mesmo tempo em que constroem modelos cognitivos de compreensão de diversos fenômenos (no caso, um fenômeno físico e sua relação com o trabalho humano), as crianças enriquecem sua personalidade como sujeitos que agem na realidade originária desses mesmos fenômenos, juntamente com outras crianças. Por último, é preciso sublinhar que, no jogo, relações reais de interação entre as crianças ocorrem com a mesma intensidade que as lúdicas. Ao mesmo tempo em que os meninos desempenham papéis de trabalhadores e fazem a "avalanche" ter existência real, discutem entre si como o conteúdo do jogo deve ser elaborado. Assim, a brincadeira aparece como fator de organização entre as crianças que compreendem, durante a atividade, necessidades de uma escuta complementar e de ações complementares que condicionam o próprio desenrolar do tema. É preciso lembrar, ainda, que as interações entre as crianças podem dar-se de diferentes maneiras, como fica evidenciado na participação de Marília. Apesar de não ter sido "arrebataada pelo jogo" (LEONTIEV, 1988), Marília se mantém realista, procurando auxiliar a brincadeira em diversos momentos e mostrando-se interessada a partir de parâmetros que lhe são próprios.

Sem dúvida, o jogo descrito apontaria ainda para a necessidade de se perguntar qual seria o papel do adulto e, por que sistematizar um projeto pedagógico do jogo se, sozinhas, as crianças podem ter um desenvolvimento bastante enriquecedor.

* Alexis N. Leontiev, "OS princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar". In: Linguagem desenvolvimento e aprendizagem, AN. Leontiev, A.R, LURIA LS, VIGOTSKY. São Paulo, Icone, Edibra da USP, 1988, p. 130.

** idem, p. 121.

A resposta está em que, apesar de aparentemente ausente, o adulto se faz presente na brincadeira da avalanche através de pré-requisitos que o mantém, quais sejam:

- as crianças demonstram um repertório vivencial rico, possibilitado, **provavelmente**, pelos adultos ou pelos instrumentos que estes oferecem às mesmas, **como televisão, rádio, cinema, viagens, livros** etc.;
- o espaço utilizado pelas crianças estava integralmente à sua disposição;
- o material existente - PLAYMOBIL - facilitou a ação das crianças;
- as crianças tiveram o tempo que quiseram para brincar, sem restrições.

A análise, portanto, desta brincadeira ocorrida em ambiente doméstico nos evidencia o papel que a mesma desempenha no desenvolvimento infantil. A partir dela e dos pressupostos teóricos utilizados, pode-se depreender sua importância como recurso empregado pelas crianças para compreender o mundo que as rodeia, assim como é um instrumento de organização independente e autônomo das mesmas.

Claro está em que, se as crianças brincam de maneira independente em casa, com os amigos ou parentes, a prática e a história nos têm revelado que elas também brincam, e muito, na escola. O fato é que, nem sempre, suas brincadeiras são levadas em conta pelo currículo pré-escolar e quando o são aparecem apenas como recreação ou possibilidade de desgaste de energia para que, em sala, as crianças possam concentrar-se em atividades didáticas dirigidas.

A questão que se coloca, nesse artigo, é como levar em conta o jogo infantil ao serem elaborados planos pedagógicos pré-escolares, considerando-se o exposto até agora. Ou seja, como transformar o jogo infantil em recurso pedagógico pré-escolar de construção de conhecimento pelas crianças e como instrumento de organização autônomo e independente das mesmas.

Para alcançar tal objetivo é preciso, inicialmente, considerar as brincadeiras que as crianças trazem de casa ou da rua e que organizam independentemente do adulto como diagnóstico daquilo que já conhecem, seja do mundo físico ou social assim como do afetivo. Por outro lado, devem-se considerar os conteúdos emocionais trazidos por cada criança e que permitem que o jogo se realize.

Para garantir o aparecimento do jogo independente, faz-se necessário:

- que a **rotina** escolar contemple períodos razoavelmente longos entre as atividades dirigidas, para que as crianças sintam-se à vontade para brincar;
- que existam **materiais** variados, organizados de maneira clara e acessível às crianças, de tal forma que possam deflagrar e facilitar o aparecimento das brincadeiras entre elas. O acesso e a organização dos materiais devem levar em conta a idade das crianças, sendo seu uso coordenado pelo adulto responsável pelo grupo. É importante ressaltar que, quanto menores as crianças, sua variedade deve ser menor, de tal forma que elas possam explorar ao máximo as propriedades dos mesmos e iniciar um processo de representação com eles. Quanto maiores forem as crianças, pode-se manter um número mais variado de objetos, inclusive, classificando-os e agrupando-os em atividades organizadas com as crianças - segundo suas propriedades e usos específicos;
- que a **sala** onde as crianças passam a maior parte de seu tempo tenha uma configuração visual e espacial propícia ao desenvolvimento da imaginação. Os móveis, com mesas, bancos, cadeiras etc., devem ser de fácil manipulação para permitir a reorganização constante do local pelas crianças, e a construção de "casinhas", "cabanas", "lojas", "castelos" etc. É importante ainda garantir um canto com espelho, maquiagens, roupas e fantasias, para que as crianças possam utilizá-las nos períodos de jogo;

- que haja um **período** em que as crianças e o adulto responsável pelo grupo possam **conversar** sobre a brincadeira que vivenciaram, sobre as questões que se colocaram, o material que utilizaram, os personagens que assumiram, as crianças com as quais interagiram;
- que o jogo seja incorporado no currículo como um todo, e as questões colocadas no seu desenrolar possam fazer parte de pesquisas desenvolvidas em atividades dirigidas pelas crianças; ampliadas através de passeios, observação da natureza, projeção de vídeos, escuta de rádio, música, leituras etc.;
- que o adulto seja elemento integrante das brincadeiras, ora como observador e organizador, ora como personagem que explicita ou questiona e enriquece o desenrolar da trama, ora como elo entre as crianças e os objetos. E, como elemento mediador entre as crianças e o conhecimento, o adulto deve estar sempre junto às primeiras, acolhendo suas brincadeiras, atento às suas questões, auxiliando-as nas suas reais necessidades e buscas em compreender e agir sobre o mundo em que vivem.

BIBLIOGRAFIA

- BORONAT, Mercedes E. *Organización de la actividad lúdica en niños de 4 a 6 años*. Ciudad de La Habana, Cuba, 1974-76. Pesquisa de Mestrado (mimeo.)
- ELKONIN, D.B. *Psicología del juego*. Ciudad de La Habana, Cuba, Editorial Pueblo y Educación, 1974.
- LEONTIEV, A.N. *O desenvolvimento do psiquismo*. Lisboa, Horizonte Universitário.
- LEONTIEV, A.N. et alii. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo, [cone: Editora da Universidade de São Paulo, 1988.
- USOVA, A.P. *El papel del juego en la educación de los niños*. Ciudad de la Habana, Cuba, Editorial Pueblo y Educación, 1979.
- VIGOTSKY, L.S. *A formação social da mente*. São Paulo, Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1984.