

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 à infância, embora predominem neste período.

O ser humano caracteriza-se como espécie animal não apenas capaz de executar atividades meramente repetidas através dos tempos, mas de transformá-las continuamente pelo próprio processo de repetição. A atividade humana é historicamente constituída, modificando o indivíduo que, por sua vez, a modifica pelos resultados das próprias ações. Deste modo, não há um protótipo de atividade que ocorra em determinada fase da vida do ser humano, mas sim formas de atividade que mantêm relação íntima com os fatores que compõem o meio no qual ela é gerada e que ocorrem com frequências variadas, segundo o período de desenvolvimento do homem.

O termo "brincar" serve para designar o conjunto de atividades que se assemelham entre si por seu caráter lúdico. Geralmente os termos mais utilizados para se referir a esta forma de atividade são "jogo" ou "brincadeira". As definições para jogo e brincadeira variam de uma área do conhecimento a outra e mesmo entre teóricos de uma mesma área. Na Psicologia, por exemplo, o termo "jogo" é o mais utilizado, referindo-se a várias modalidades de ação que a criança realiza ao brincar, as quais, embora tenham em comum a ludicidade, apresentam tais especificidades, de modo que não se pode falar genericamente de jogo infantil.

Neste trabalho, adotaremos o termo "brincar" em sentido amplo, que engloba todas as formas de atividade de natureza lúdica realizadas pela criança, incluindo, portanto, o jogo e a brincadeira.

* Doutora em Psicologia e professora da Escola de Comunicações e Artes da USP.

Brincar é uma atividade universal, encontrada nos vários grupos humanos, em diferentes períodos históricos e estágios de desenvolvimento econômico. Evidentemente, as várias modalidades lúdicas não existem em todas as épocas e também não permanecem imutáveis através dos tempos. Como toda atividade humana, o brincar se constitui na interação de vários fatores que marcam determinado momento histórico sendo transformado pela própria ação dos indivíduos e por suas produções cultural e tecnológica. Os jogos e as brincadeiras são, assim, transformados continuamente. É importante destacar que o brincar, enquanto atividade, tem nitidamente dois sentidos: um antropológico e outro psicológico.

A brincadeira e o jogo são processos que envolvem o indivíduo e sua cultura, adquirindo especificidades de acordo com cada grupo. Eles têm um significado cultural muito marcante, pois é através do brincar que a criança vai conhecer, aprender e se constituir como um ser pertencente ao grupo, ou seja, o jogo e a brincadeira são meios para a construção de sua identidade cultural.

Enquanto ações humanas, o jogo e a brincadeira são também 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.

Um jogo ou brincadeira do qual participem mais de uma pessoa sempre implica trocas, partilhas, confrontos e negociações. A afetividade envolvida nesta ação pode adquirir nuances variadas, traduzindo-se na alternância de momentos harmônicos e desarmonicos.

O brincar tem, então, dupla utilidade: ele funciona tanto como estratégia para a construção da individualidade - entendida como a relação contínua entre o ser e o meio (meio físico e das representações -, como situação para a compreensão e inserção do indivíduo na cultura a que pertence.

Pensar sobre o papel do jogo na infância é, antes de tudo, considerá-lo uma forma de atividade que não só acompanha a história do homem, como também mantém sua especificidade sociocultural, de acordo com os grupos e com o período histórico. É nesta perspectiva que analisaremos o brincar na infância.

O Brincar no Processo de Desenvolvimento Infantil

Brincar é uma forma de atividade complexa. Sendo assim, possui uma peculiaridade: 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 dois anos a dois anos e meio) reproduzem as ações que percebem em seu meio (dirigir um carro, embalar uma boneca). À medida que crescem, vão incorporando a representação que fazem da vida real, os conhecimentos adquiridos, bem como os desejos e sentimentos. Adquirem, assim, nuances cada vez mais complexas do próprio comportamento humano.

Para Que a Criança Brinca?

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, constitui a função simbólica, desenvolver a linguagem, explorar e conhecer o mundo físico. Desde bebê a criança dedica grande parte de seu tempo à exploração do mundo material no qual está inserida de forma que o possa compreender e utilizar.

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.

O autoconhecimento parte da descoberta do próprio corpo e engloba, naturalmente, a cultura, pois o indivíduo não existe num vácuo; portanto, ele se conhece num determinado contexto.

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 mantêm 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.

Brincar e Processos Psíquicos

O jogo e a brincadeira têm importância também para o desenvolvimento de processos psíquicos relacionados tanto direta quanto indiretamente a estas atividades. Do primeiro grupo fazem parte a imaginação, a linguagem e o pensamento; do segundo, a memória. Pesquisadores russos¹ 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 destacamos as seguintes:
a faculdade de abordagem de experiência de modo objetivo e criativo;

¹ Destaque para os trabalhos de LEONTIEV, A. ZAPOROZHETS & Y, NEVEROVICH, Z. MANUILENKO, Z. ISTOMINA, A.A. LIUBLINSKAIA e ELKONIN.

- faculdade de cooperação que, por sua vez, favorece o desenvolvimento da linguagem;
- faculdade de concentração, pois o jogo e a brincadeira levam 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, de julgamento, de análise e síntese, de imaginação e de expressão;
- faculdades criativas, que dependem das oportunidades oferecidas à criança, como situações e materiais adequados.

Evolução do Brincar

Brincar é, portanto, atividade que tem grande ocorrência na infância, devido à sua funcionalidade no processo de desenvolvimento e aprendizagem do ser humano.

O jogo e a brincadeira assumem características diferentes nos vários períodos de desenvolvimento. Em grandes linhas gerais, eles se estruturam em torno dos movimentos na primeira infância e do exercício dos expedientes necessários para o desenvolvimento da função simbólica. Constituída a função simbólica, evidentemente, core o desenvolvimento da linguagem cujo aparecimento e progresso são igualmente conseqüentes da ação que caracteriza os jogos antecedentes, nos quais há predomínio dos movimentos -, a estruturação da atividade do jogo e da brincadeira vai envolver a linguagem, que passa a ter um papel crescente, sucessivamente acompanhando o movimento, substituindo-o e sendo, finalmente, por ele acompanhado.

Ao brincar, as crianças se habituem a aproximar imagens a símbolos concretos - conduzindo posteriormente ao conceito abstrato -, atividade importante para o desenvolvimento da linguagem: o símbolo pessoal é uma etapa que permeia entre o objeto e o signo.

Após o surgimento da fala, o brincar se modifica em suas modalidades: no faz-de-conta a linguagem domina a regulação interna da atividade. O interesse pelo movimento, todavia, não desaparece. Na verdade, ele se transforma em inúmeras brincadeiras e jogos infantis, que se organizam em torno de regras crescentemente complexas, mobilizando igualmente as crianças. Brincadeiras com bola, corridas, esconde-esconde, jogos de amarelinha, barra-manteiga etc. perpassam diversas culturas, revelando que a exploração do espaço, da relação do corpo core este espaço, das possibilidades de deslocamento e velocidade são atividades fundamentais para a criança neste estágio do desenvolvimento.

O brincar muitas vezes envolve somente o corpo da criança; neste caso a ação é organizada por cantigas ou rimas (brincadeiras de roda), ou por regras internas de outra ordem (pega-pega). Em outras situações, inclui o uso de objetos, cujo significado pode ser dado pela própria ação de brincar (cabo de vassoura vira um cavalo), ou, inversamente, é o significado do objeto que propicia o tema para a brincadeira ou jogo (giz, lápis ou papel: brincar de escolinha).

A criança não depende necessariamente da presença de objetos para brincar, podendo criar situações de faz-de-conta a partir, por exemplo, da verbalização referente a objetos ausentes: faz de conta que está no trem ou avião, serve comida etc., sem nenhum objeto que os represente.

Verifica-se, portanto, uma grande flexibilidade na ação de brincar. Geralmente a situação se estrutura em torno de temas que as crianças retiram de sua experiência cotidiana, seja ela da ordem que for. Muitos brinquedos são escolhidos pela possibilidade que oferecem de a criança desenvolver o tema que lhe mobiliza o interesse em determinado momento.

A participação de uma criança em uma brincadeira de grupo pode-se dar em vários níveis. Ela pode não estar participando efetivamente da ação, mas observa o grupo, emite opiniões, discute, embora não revelando nenhum movimento que indique participação direta.

Quando a atividade é em grupo, ela pode ser de caráter associativo - as crianças brincam juntas, mas a ação não é coordenada; ou de caráter cooperativo - a participação no grupo é articulada.

No brincar, a criança pode manifestar sua independência, pois cabe a ela escolher o jogo ou a brincadeira, os brinquedos e/ou outros materiais, assim como os parceiros. O tema do jogo e a forma pela qual ele irá desenvolver-se também são resoluções que as crianças tomam entre si, tendo muitas vezes de negociar, argumentar as propostas, submetê-las a aprovação ou modificá-las.

O Movimento e Sua Importância

A realização de jogos e brincadeiras na primeira infância envolve naturalmente o movimento, que vai dominar como componente, pois através dele a criança se coloca no meio, inteirando-se com os objetos, com as pessoas, explorando seu próprio corpo, o espaço físico. Uma das funções da brincadeira é permitir à criança o exercício do movimento.

Para o bebê, por exemplo, são os chamados jogos funcionais ou de exercício que vão permitir a realização de movimentos crescentemente complexos de mãos, braços, pernas, corpo e cabeça. Por meio do exercício de movimentos mais simples ele vai-se capacitando a realizar movimentos mais complexos, como sentar, engatinhar, depois andar e assim por diante.

Por outro lado, à medida que o bebê vai adquirindo domínio de seus movimentos, ele se torna capaz de imitar o outro. A imitação nos primeiros anos de vida é condição básica para o desenvolvimento da função simbólica. A criança começa por imitar as outras pessoas na presença delas, procurando repetir gestos e expressões. Imita também animais, objetos animados e, às vezes, até mesmo inanimados. Aos poucos a criança começa a imitar o modelo na ausência deste, ou seja, ela imita a ação que viu, sem que quem a emitiu esteja presente. É por este processo que a criança constrói a imagem mental, intimamente ligada à representação. Representar é a possibilidade de evocar algo, percebido no mundo exterior, em sua ausência. A imitação é utilizada extensivamente pela criança em seus anos pré-escolares, sendo elemento constituinte importante no jogo de faz-de-conta.

O movimento tem, assim, relevância destacada na infância, pois ele serve para a criança se relacionar com o outro, explorar o espaço - situando-se nele -, bem como os objetos e o próprio corpo.

Todo gesto, todo movimento, tem uma amplitude, envolva ele o todo ou partes do corpo. Os espaços nos quais a criança se move devem ser organizados de forma a permitir o exercício do gesto em sua plenitude, mesmo que seja na realização de um desenho. Quanto menor a criança, mais tempo ela se dedica à realização de movimentos.

O ritmo imprime cadência ao movimento, organizando-o. Esta função de organização do ritmo se evidencia em inúmeras brincadeiras infantis. As possibilidades de movimentação e sua execução são grandemente determinadas pela cultura.

A Atividade na Idade Pré-Escolar

As formas de atividade mais comuns na idade pré-escolar são as de naturezas estética (as formas de expressão artística, notadamente o desenho e o teatro) e lúdica. Ambas se mesclam nas realizações do cotidiano da criança, e sua grande frequência neste período está relacionada ao desenvolvimento da função simbólica.

Convém observar, entretanto, que nem toda atividade que a criança realiza implica necessariamente movimentação e verbalização. Às vezes, mesmo estando quieta e parada, a criança está realizando uma atividade importante: a de observar atentamente uma situação qualquer para entendê-la.

Dentre as modalidades de jogos e brincadeiras encontramos, neste período, os jogos de ficção ou faz-de-conta, os de exploração e transformação dos objetos e materiais e os de movimento.

jogos de ficção ou faz-de-conta

O faz-de-conta é uma atividade que a criança pode exercer sozinha, em díades ou em grupos de três ou mais crianças. Ele pode organizar-se tanto em função de brinquedos, objetos presentes no cotidiano (guarda-chuva, bolsa etc.), objetos não-estruturados (pedaços de madeira, sabugo, retalhos etc.), como em função de expressões e ações corporais. A organização e a duração do faz-de-conta podem variar de acordo com a quantidade de objetos e a sua possível partilha entre os parceiros, com os espaços e sua divisão, com a presença ou não de adultos.

No jogo simbólico, as crianças podem assumir diferentes papéis, introduzir objetos ausentes (simular que está dando comidinha), pretender a presença de bichos (Olha o lobo!), pessoas e objetos sem algo que os indique. Elas podem, ainda, dar vida a objetos inanimados (o cachorro de pelúcia late) e simular fenômenos naturais (chuva, sol, tempestade etc.), atividades cotidianas e de lazer (passeios), tarefas domésticas, profissões dos adultos etc.

Embora se fale muito da espontaneidade da criança, a complexidade do brincar de faz-de-conta depende, na verdade, das experiências pelas quais ela passa, que enriquecem seu repertório e nutrem seu imaginário (do qual depende, em última análise, a atividade de brincar de faz-de-conta).

jogos de exploração e transformação dos objetos e materiais

No trabalho ativo da criança com os mais diferentes objetos e materiais vamos encontrar a mesma essência da descoberta e criação de significados. Nesta atividade, tida por alguns teóricos como jogo de construção ou de fabricação, a criança vai explorar, utilizando todos os seus sentidos, materiais industrializados ou não, inteiros ou quebrados, novos ou velhos (das mais diversas ordens, tais como tintas, lápis, papéis, linhas, sucatas, embalagens, cacos de telha, cerâmicas etc.), elementos da natureza (paus, galhos, pedras, conchas etc.) e produtos da cultura. Esta exploração é acompanhada pela verbalização: a criança "narra" o que está fazendo.

Construir, destruir, transformar objetos leva a criança a conhecer as propriedades dos materiais, constituindo conceitos de peso, textura e tamanho (altura, largura e espessura). Uma vez constituídos estes conceitos, a ação da criança no meio será modificada.

jogos de movimento

Estes jogos são resultantes da transformação do papel do movimento no desenvolvimento infantil. O movimento, conforme vimos, tem uma função muito importante e predominante nos primeiros anos de vida. Esta predominância vai cedendo lugar à linguagem verbal, que passa a regular a ação da criança, mas o movimento não desaparece e se mantém por muito tempo ainda como função primordial no processo de construção do conhecimento.

Dentre os jogos de movimento que predominam na ação coletiva da criança, encontramos as brincadeiras de roda, de bola, lenço-atrás, amarelinha, caracol, coelho-na-toca, pega-pega, competições entre dois times (queimada, barra-manteiga, bandeira etc.).

Esta diversidade de formas e funções que o brincar assume na infância em primeiro lugar nos revela sua complexidade e, em segundo, nos sugere que compreender sua importância na infância deve passar necessariamente pela compreensão da importância que a atividade lúdica tem para o ser humano em qualquer idade e para o desenvolvimento cultural de um povo.