

## "A CRIANÇA E O BRINQUEDO: UMA RELAÇÃO IMPORTANTE"

*Eliane Jany Barbanti\**

### RESUMO

O propósito deste trabalho é investigar a importância do brinquedo no desenvolvimento infantil do ponto de vista funcional, psicossocial e social. Verifica-se que através do brinquedo, mais do que outra atividade, a criança aprende a manipular e a controlar seus objetos. Lida com problemas psicológicos quando desempenha nos brinquedos as dificuldades que encontrou na realidade e

aprende sobre relações sociais, quando começa a entender que deve ajustar-se aos outros se quiser compartilhar seus brinquedos. Há um consenso de que o brinquedo é um meio de preparar a criança para ocupações futuras. Esta abordagem é ilustrada através da Análise Cross-Cultural dos jogos e o Conflito de Aculturação dentro dos Aspectos sociais dos jogos e brincadeiras.

**UNITERMOS:** Jogos infantis. Atividades lúdicas.

### 1 – INTRODUÇÃO

Existe realmente uma relação importante entre a criança e o brinquedo? Qual o significado de tal relação?

Responder a estas indagações consiste em considerar o brinquedo neste contexto não apenas como um objeto para crianças brincarem, mas também o divertimento, brincadeira.

Embora para muitos autores os termos "brincadeira" e "jogo" sejam frequentemente intercambiáveis, não são idênticos no significado.

"Falando em termos gerais, "brincadeira" refere-se às atividades da criança

pequena, caracterizadas por uma liberdade total de regras, excetuando-se as pessoalmente impostas, pelo envolvimento solto da fantasia, e pela ausência de objetos fora da atividade em si. Os "jogos por outro lado, são de regra, competitivos e caracterizados por uma exigência de se usar instrumentos da atividade de modo para o qual foram criados, e não como a imaginação ditar e frequentemente por um objeto ou propósito externo à atividade em si, como por exemplo, o de ganhar" Bettelheim (1988)

Para dar-se uma resposta satisfatória às indagações introdutórias será analisado o valor do brinquedo, os aspectos funcionais, psicossociais e sociais das brincadeiras e seus envolvimento com a criança.

## 2 – O VALOR DO BRINQUEDO

Segundo Bettelheim (1988) "os brinquedos sempre representaram as invenções e espelham os símbolos do progresso tecnológico da sociedade" Afirma o autor que carros, caminhões, aviões e espaçonaves de hoje cumprem o mesmo papel nas brincadeiras de nossos filhos que a carruagem de brinquedo cumpriu na Índia Antiga ou na Grécia. Segundo o autor a popularidade dos brinquedos de armar, aviões, walkie-talkie, jipes lunares, e assim por diante atesta o interesse da criança em objetos que são artefatos na vida adulta. É muito importante para elas que os pais compartilhem os sentimentos de prazer, brincando com esses brinquedos. Neste sentido o autor conclui que para as crianças o prazer vem, antes das fantasias de serem grandes pilotos, músicos, pintores, inventores, enquanto o entusiasmo dos pais tende a basear-se nas projeções sobre o futuro do filho.

Esta idéia é compartilhada com Dias Pacheco (1986) quando se refere às diferenças de expressão lúdica entre os adultos e as crianças. A autora faz ainda uma profunda análise traçando um paralelo entre o desenvolvimento da criança e o brinquedo, onde remota desde o primeiro ano de vida da criança até a adolescência, relatando as experiências sensório-motoras que advêm das ações sobre os objetivos que as cercam no desenrolar dos diversos estágios do desenvolvimento infantil. Brincar de esconde-esconde, lenço-atrás, o passa-anel, a cabra-cega, os chaveiros, o próprio corpo da criança, almofadas, paineleiros, água, terra, areia, a boneca, os bichos de pano ou pelúcia, recipientes que a criança pode encher e esvaziar, a casa nos desenhos infantis, os livros de estórias, brinquedos de casinha e de médico, jogos intelectuais e já com regras, são referências da autora neste paralelismo entre o desenvolvimento infantil e o brinquedo. E conclui a autora que o "brinquedo" da criança valoriza o humor, a magia, a liberdade, o poder, a esperteza e a agressividade"

Assim através do brinquedo, mais do que outra atividade, a criança aprende a manipular e a controlar seus objetos quando constrói com blocos. Lida com problemas psicológicos quando desempenha novamente nos brinquedos as dificuldades que en-

controu na realidade, assim como quando inflige a seu animal de brinquedo, uma experiência dolorosa que ela própria sofreu. E aprende sobre relações sociais, quando começa a entender que deve ajustar-se aos outros se quiser compartilhar seus brinquedos com eles.

Deste modo percebe-se que existe também um aspecto funcional e psico-social relacionado com as brincadeiras. Portanto, esse processo será analisado logo a seguir.

## 3 – ASPECTO PSICO-SOCIAL E FUNCIONAL DA BRINCADEIRA

Em primeiro lugar, as crianças entram na brincadeira porque ela é agradável em si. Isso é tão óbvio que parece desnecessário mencionar. Para autores como Martens (1981), este prazer é derivado da própria atividade, definindo-o como um "fluir" onde a atividade não é nem monótona e nem provoca o stress que leva à ansiedade. (fig. 1)

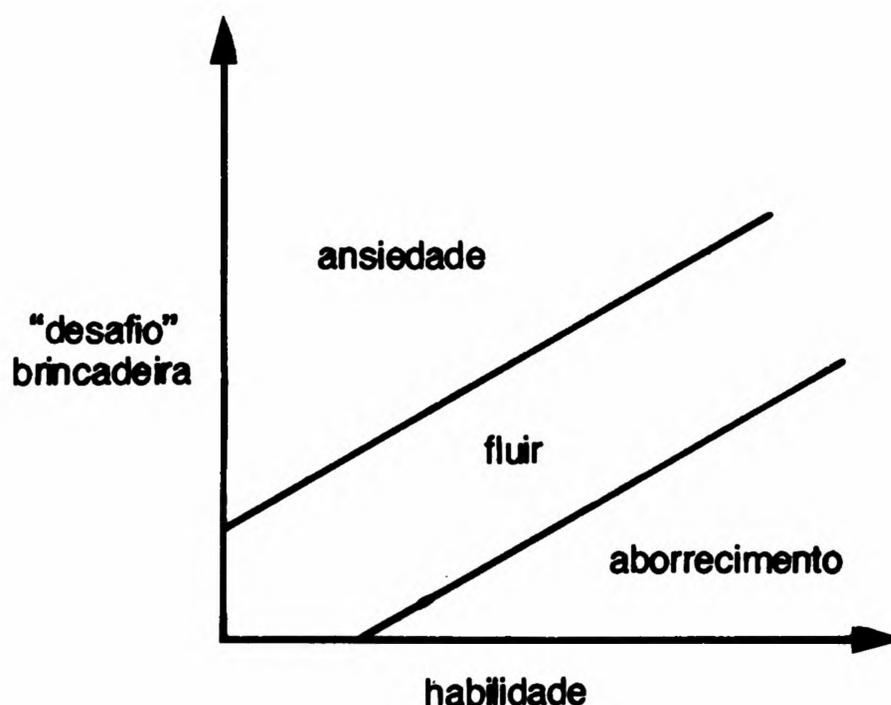


figura 1.

A criança gosta de sentir que seu corpo funciona bem. Pavlov (1) refere-se a este aspecto funcional como "uma alegria muscular" Neste sentido entende-se que enquanto a criança exercita seu corpo, ganhando domínio sobre ele mesmo enquanto salta e corre, sente tal exuberância que frequentemente não pode ficar quieta, e expressa em altos brados a alegria pelo que seu corpo pode fazer, sem saber que esse é o motivo.

prazer que tiramos da experiência de que nossos corpos e mentes estão operando e servindo-nos bem, constitui a base para todos os sentimentos de bem-estar. O jogo solitário nos propicia a satisfação obtida com a experiência de funcionar bem, mas jogando com os outros, podemos deduzir outras das grandes satisfações da vida, a de funcionar bem com os outros. Bettelheim (1988) destaca que a base verdadeira dessas experiências é criada por meio da brincadeira quando o bebê brinca com os pais e delicia-se com isto, mas a longo prazo, ele só terá prazer se sua alegria for confirmada pelos pais.

O mesmo autor afirma que "brincar é muito importante porque, enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos mais necessários a esse crescimento, como a persistência, tão importante em todo aprendizado". Outros pontos relevantes são destacados pelo autor, ou seja: Na brincadeira e através dela, a criança exercita os processos mentais; o desenvolvimento da linguagem também é acelerado se o adulto participa com o filho enquanto brincam juntos. Na tentativa de compreender palavras de Einstein, o autor coloca que as crianças superam a experiência derrotante de viver num mundo que não podem dominar, criando um mundo mais compreensível que elas podem entender, que fazem isso de uma forma só conveniente para elas e que só elas podem saber que é essa. Esses autores colocam com isto, em suas observações, a importância da brincadeira no desenvolvimento da habilidade de formar construções lógicas e criar uma imagem própria. Mas talvez a maior importância da brincadeira esteja no imediato prazer da criança, que se estende num prazer de viver. Dias Pacheco, refere-se a prazer imediato quando menciona sobre as expressões lúdicas e suas diferenças de significado para a criança e o adulto, onde a criança vive e representa o exterior segundo o seu mundo interior. A brincadeira permite que a criança resolva de forma simbólica problemas não resolvidos no passado e enfrente direta ou simbolicamente questões do presente. Há um consenso de que o brincar é um meio de preparar a criança para ocupações futuras, esta abordagem será ilustrada através da "Análise cross-cultural dos jogos e o Conflito de Aculturação dentro

dos aspectos sociais dos jogos e brincadeiras"

Há portanto os aspectos psicológicos e inconscientes da brincadeira, as funções da brincadeira no desenvolvimento das habilidades cognitivas e motoras e o aspecto sociológico que veremos a seguir.

#### **4 – ASPECTOS SOCIOLÓGICOS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS**

O processo de socialização é um processo de aprendizagem e reprodução dos valores sociais. Brincadeiras e jogos são situações que um importante aprendizado ocorre. O aprendizado da socialização infantil é um deles. Eles são práticas para a conquista de domínio sobre o mundo externo.

De acordo com Bettelheim (1988) muitas línguas tem apenas uma palavra para aquilo que o inglês designa com os dois substantivos: "play" (brincadeira) e "game" (jogo) e o mesmo inglês tem apenas um verbo "to play" para ambas as atividades. Em inglês pode-se dizer: "We play at playing, and we play a game". Como já foi observado antes, brincadeira refere-se a um nível mais primitivo, e jogos requerem-se a um nível mais amadurecido de compreensão. Os jogos, com sua estrutura definida e seus aspectos competitivos, estão normalmente mais próximos do nosso jeito adulto de passar o tempo e, por conseguinte, evocam empatia mais imediata nos adultos.

Após entendermos o significado das brincadeiras e dos jogos através destas definições, devemos apontar também as habilidades sociais que emanam a partir dos jogos e em consequência de determinados estilos específicos de brincadeiras.

Neste sentido outro importante aprendizado ocorre: A criança aprende o seu papel social. Existem ainda diferenças sexuais nos jogos e brincadeiras o que será estudado a seguir.

##### **4.1 – DIFERENÇAS SEXUAIS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS**

Lever (1978) afirma que existem diferenças sexuais nas brincadeiras. Talvez seja por causa das expectativas e no modo com que os pais tratam seus filhos. Eles esperam que os meninos sejam audaciosos, independen-

tes, acreditem em si mesmos sejam emocionalmente controlados. E esperam que as meninas sejam meigas, obedientes, educadas, considerem os outros, e, portanto, tratam seus filhos de forma diferente.

Sutton-Smith (1979) destaca que talvez haja alguma evidência no fato que as mães brinquem mais frequentemente e mais socialmente com as meninas. Muito embora essas brincadeiras não sejam tão frequentes, é possível que as meninas modelem os papéis diretivos das mães, bem como seu papel nas brincadeiras. A "negligência" relativa com os meninos e as expectativas das mães, transmitem que eles deveriam brincar mais independentemente, sugerindo que os meninos ganhem um envolvimento maior do que simples jogadores, mas que sejam aqueles que controlam as brincadeiras. Os pais em contraste com as mães nas situações de brincadeira, preferem proporcionar atividades mais estimulantes e excitantes para seus filhos.

Lever (1978) afirma ainda que as brincadeiras dos meninos são mais complexas que a das meninas. Dando um exemplo familiar, nas brincadeiras dos meninos existem algumas teorias elementares como liderar e perseguir, capturar e achar, que são infinitamente recombinações em jogos mais complexos o que Sutton-Smith denominou de sintaxe de jogo.

Similarmente as atividades das meninas pequenas envolvendo bonecas, no processo antecipatório de socialização tem a sua função de preparar as meninas para os futuros papéis de mães e donas-de-casa. A autora descreve que as brincadeiras dos meninos tem maior ênfase no seguinte:

- Força e contato corporal
- Fluência contínua da atividade
- Atividade motora envolvendo todo corpo
- Uso de amplos espaços e atividades ao ar livre
- Conflito de fato ou fantasiado entre grupos ou times
- Conquista de sucesso através de interferência ativa com outro jogador

- Resultados bem definidos determinando claramente os perdedores e vencedores

- Brincadeiras em grandes grupos

- Jogos de maior duração

- Maiores grupos com participação de diferentes faixas etárias

Em contraste ela compara com as características dos jogos das meninas:

- Sequência de ordem

- Canções e atividades de coral, música e ritmo

- Vários estágios de brincadeira que são múltiplos e bem definidos

- Competição indireta

- Variedade de regras dadas a cada movimento

- Solicitação parcial de partes do corpo

- Competição individual e não em grupo

A interpretação destas diferenças, segundo a autora, é que estas características preparam os meninos para atuarem em grupos e constituições complexas da sociedade, enquanto que as meninas são preparadas para os papéis mais restritos ou familiares de relacionamento com grupos menores.

#### 4.2 – ANÁLISE CROSS-CULTURAL DOS JOGOS

Callois (1961) define que o jogo como "qualquer forma de brincadeira competitiva na qual o resultado é determinado por habilidade física, estratégica ou chance aplicados individualmente ou em combinação." Três categorias de jogos são reconhecidas:

**Habilidade física, chance e estratégia.**

**Jogos de habilidade física** são aqueles onde o resultado é determinado pelas atividades motoras dos participantes (corridas, jogo de argolas, etc.).

**Jogos de chance** são aqueles cujo resultado é determinado por adivinhação ou certos artefatos externos tais como dados, roleta (bingo, loto, etc.).

**Jogos de estratégia** são aqueles cujo resultado é determinado por escolhas racionais (damas, xadrez, quebra-cabeças, etc.).

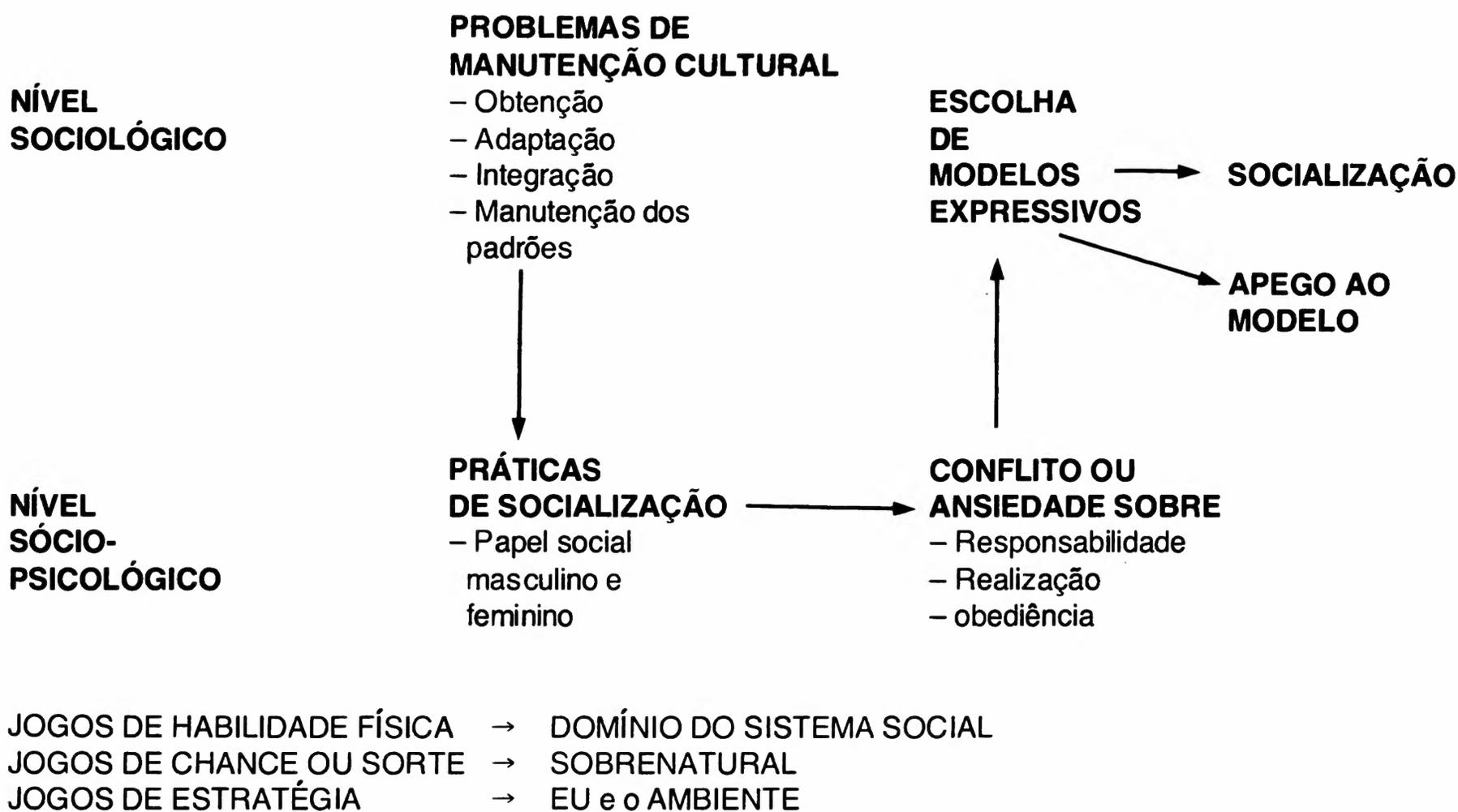
### 4.3 – TEORIA DO CONFLITO DE ACULTURAÇÃO DOS JOGOS

De acordo com Robert e Sutton-Smith (1963) a hipótese de Conflito de Aculturação diz que as práticas durante a infância induzem a um conflito e levam a uma curiosidade sobre a representação (como modelos expressivos ex.: jogos). O envolvimento nestes modelos expressivos ocorrem porque esta representação microscópica reduz as complexidades do modelo a uma compreensão cognitiva e emocional e por causa do suces-

so que a criança talvez experimente enquanto estiver representando.

Este envolvimento, por outro lado tem um valor de aculturação, pois o participante pode aprender sobre os aspectos cognitivos e emocionais de vencer, de um modo mais seguro. Este sucesso dá um aumento na confiança. Assim pode-se dirigir as pressões da realização numa escala total de participação cultural. O modelo, tem assim uma função geral cultural de contribuir para o aprendizado e ajustamento de pessoas que devem manter um alto nível de motivação de realização, responsabilidade ou obediência.

#### MODELO DE CONFLITO DE ACULTURAÇÃO DE ROBERTS & SUTTON-SMITH



### 5 – CONCLUSÃO

Se compreendermos a importância da brincadeira concordaremos que ela é não só uma atividade agradável, mas uma ocupação séria e significativa. Devemos oferecer brinquedos e jogos, encorajando e ajudando as crianças a usá-los, e tomando providências para que brinquem com outras crianças. As brincadeiras mudam à medida que as crianças crescem e problemas diversos começam ocupar suas mentes.

Através da brincadeira, as crianças começam a compreender como as coisas funcionam: o que pode ou não ser feito com os objetos e como; os rudimentos do por quê? e do porque não? Brincando com os outros aprendem que existem regras de sorte e de probabilidade, e regras de conduta que devem ser cumpridas. Portanto, por todas estas razões e outras tantas que aqui mencionamos podemos responder com certeza que **EXISTE REALMENTE UMA RELAÇÃO MUITO IMPORTANTE ENTRE O BRINQUEDO E A CRIANÇA.**

## 6 – BIBLIOGRAFIA

- 1 BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho**. Rio de Janeiro, Campos, 1988.
- 2 CALLOIS, R. **Man, play and games**, New York, Fice Press, 1961.
- 3 LEVER, J. Sex differences in the complexity of children's play and games. **American Sociological Review**, 43:471-483, Aug, 1978.
- 4 PACHECO, E. O Lúdico no desenvolvimento infantil e na interação do eu. In: KUNSCH, M. (org.) **Comunicação e educação: caminhos cruzados**. São Paulo, Loyola, 1986.
- 5 MARTENS, R. et alii. **Coaching young athletes**. Champaign, Ill., Human Kinetics, 1981.
- 5 ROBERTS, J.M. & SUTTON-SMITH, B. Games involvement in adults. **The Journal of Social Psychology**, 60:15-30, 1963.

-----  
\*TÉCNICA DO CENTRO DE PRÁTICAS ESPORTIVAS DA USP

1 – Mencionado por Bettelheim (1988)