

O JOGO COMO ELEMENTO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Raquel Beraldi Gottardi, raquelzinha_gotti@hotmail.com

Orientadora: Profa. Dra. Maria Alice de Paula Santos

RESUMO: O presente trabalho surgiu de uma necessidade pessoal de entender e compreender a importância do contato da arte com a criança desde cedo, afim de que a criança cresça e se desenvolva com um olhar sensível para o seu mundo interno e externo, de forma que ela consiga se exprimir, manifestando suas opiniões e sentimentos em relação ao seu contexto histórico sociocultural, de forma consciente e crítica. Essa necessidade pessoal advém de observações, indagações e vivências também pessoais, as quais sempre fizeram e ainda fazem refletir a importância da experimentação, do brincar, do fazer de conta, que alimenta uma boa parte da vida de todos os seres humanos, a infância. A proposta deste trabalho é mostrar a necessidade de se compreender a função vital do jogo ou como Vygotsky (2007) coloca o brinquedo. Contudo o significado de brinquedo, nesse caso, não está se referindo propriamente ao brinquedo concreto, mas, sim, ao jogo como uma atividade lúdica, o “faz-de-conta”.

Palavras-chave: Brinquedo. Atividade lúdica. Expressão artística. Educação artística.

ABSTRACT: *This work appeared of a personal necessity of opinion and to understand the importance of the contact of the art with the child from early, relative of what the child grows and develops itself with a sensitive glance for its internal and external world, in such a way that it manages to express, when social cultural is showing his opinions and feelings regarding his historical context, in the conscious and critical form. This personal necessity results from observations, investigations and existences also personal, what they always did and they still make reflecting the importance of the experimentation, of playing, of making-believe, which feeds a good part of the life of all the human beings, the childhood. The proposal of this work is to show the necessity of the vital function of the play being understood or since Vygotsky (2007) puts, the toy. Nevertheless the meaning of toy, in this case, is not if telling properly to the concrete toy, but, yes, to the play like a playful activity, the “make-believe”.and for the values that the child brings with you when it reaches the school unity.*

Keywords: Toy. Playful activity. Artistic expression. Artistic Education.

*“Que nossa imaginação aguçe nossa inteligência,
e que nossa inteligência assegure nossa imaginação”.*

Pierre Boulez

INTRODUÇÃO

O presente trabalho surgiu de uma necessidade pessoal de entender e compreender a importância do contato da arte com a criança desde cedo, a fim de que a criança cresça e se desenvolva com um olhar sensível para o seu mundo interno e externo, de forma que ela consiga se exprimir, manifestando suas opiniões e sentimentos em relação ao seu contexto histórico sociocultural, de forma consciente e crítica. A criança possui seu próprio mundo e, quanto mais depressa a ajudarmos a compreendê-lo, sem lhe impormos pa-

drões adultos, mais rapidamente ela se desenvolverá. A arte pode constituir o equilíbrio necessário entre o intelecto e as emoções. A arte exerce influência fundamental sobre o desenvolvimento da personalidade infantil e, portanto, também sobre o futuro da criança. Ela tem um duplo propósito: é uma linguagem que possibilita comunicações entre pessoas, seja como uma pintura ou uma música, por exemplo; e também é um meio de auto-expressão.

Essa necessidade pessoal advém de observações, indagações e vivências também pessoais, pelas quais sempre se pode refletir acerca da importância da experimentação, do brincar, do fazer de conta, que alimenta uma boa parte da vida de todos os seres humanos, a infância.



A expressão artística da criança é uma forma de documentação de sua personalidade: se for livre, flexível e desinibida, sua expressão artística será também da mesma forma. Promover a livre expressão artística equivale a proporcionar à criança uma infância livre e feliz. O que é essencial em qualquer expressão de arte é a experiência, a qual pode tranquilamente ser obtida através do jogo. Essas experiências podem ser encontradas em toda a parte, sendo privilégio das crianças e dos artistas captá-las e desenvolvê-las. Tudo o que for feito para estimular a criança no uso sensível de seus olhos, ouvidos, mãos e do corpo inteiro servirá para enriquecer sua reserva de experiências e contribuirá em sua expressão artística. “Somente para o indivíduo insensível a experiência é carente de sentido e imaginação” (BENJAMIN, 1984, p. 24).

A proposta deste trabalho é mostrar a necessidade de se compreender a função vital do jogo ou como Vygotsky (2007) expõe o brincar. Contudo o significado de brincar, nesse caso, não se refere propriamente ao brincar concreto, mas sim, ao jogo como atividade lúdica, o “faz-de-conta”. O jogo é de grande importância para o desenvolvimento integral da criança, no sentido de ampliar e potencializar suas funções mentais, como a memória, a percepção e a cognição, de forma que pela motivação do jogo e do próprio jogo em si, a criança entenda e compreenda signos e significados, contidos nos valores sociais e culturais de sua sociedade, incorporando-os pela representação da realidade, ou seja, pelo jogo. Deve-se ter em mente que tudo o que uma criança faz e todas as experiências por que passa exerce alguma influência sobre ela. É importante para o desenvolvimento da criança estabelecer relações entre todas as suas experiências, tais como pensar, sentir, perceber, ver, tocar; tudo isso, exerce um efeito de integração sobre a sua personalidade.

A construção do pensamento e da subjetividade é um processo cultural, que se dá pelo uso de signos e do emprego de instrumentos elaborados pela história da humanidade em um contexto sociocultural determinado. Esses instrumentos não se reduzem à dimensão material, mas incluem a utilização de signos, como por exemplo, um nó em um lenço para ativar a lembrança, um brincar para possibilitar a emergência da capacidade de representar algo em uma situação imaginá-

ria ou não; enfim, instrumentos que estimulem e ativem diferentes funções mentais. Jogar não é estudar nem trabalhar, contudo, jogando, a criança aprende a conhecer e a compreender o mundo social que a rodeia.

No jogo a criança sofre modificações à medida que vai progredindo em seu desenvolvimento rumo à intuição e à operação. E, finalmente, numa tendência imitativa, a criança busca coerência com a realidade. Na sua relação com os outros, através do jogo, a criança “imita” a realidade, realizando o processo da *mimeses*, a representação, a imitação de traços e gestos humanos, a incorporação de instruções, questionamentos e recortes. A partir disso, a criança poderá apresentar um desempenho independente no futuro. Outro elemento não menos importante é a questão do fazer e pensar artístico, o qual pode estar intrínseco à concepção de jogo. Compreender que a arte é um processo, é fazer, é mudar a forma e transformar a matéria, os signos e significados oferecidos pela natureza e pela cultura. Nesse sentido, qualquer atividade humana, desde que seja conduzida regularmente a um fim, pode chamar-se artística. Assim como o fazer artístico, o jogo conhece um momento de invenção que libera as potencialidades da memória, da percepção, da fantasia.

O jogo pode ser utilizado como instrumento pedagógico. O aprendizado tem de favorecer uma participação mais ativa por parte da criança no processo educativo. A estimulação a partir de atividades de caráter lúdico ajuda a enriquecer a personalidade criadora, transformadora da criança. Para qualquer aprendizagem, tão importante quanto adquirir é sentir os conhecimentos. Vygotsky (2007), na sua teoria do desenvolvimento cognitivo, estabelece uma relação estreita entre o jogo e a aprendizagem, atribuindo-lhe uma grande importância. Não é o caráter de espontaneidade do jogo que o torna uma atividade importante para o desenvolvimento da criança, mas sim, o exercício no plano da imaginação da capacidade de planejar, de imaginar situações diversas, representar papéis e situações do cotidiano, bem como, o caráter social das situações lúdicas, os seus conteúdos e as regras inerentes a cada situação. O objetivo central da questão do aprendizado pelo jogo é possibilitar à criança um desenvolvimento integral de suas potencialidades, a fim de que elas sejam capazes de articular conceitos,



que denota a ação de construir e/ou desconstruir as partes de um todo.

Para a realização deste trabalho de pesquisa, partiu-se de um estudo e análise de bibliografias que definem o jogo como um fenômeno cultural. Ele é uma forma de atividade específica, tendo também uma função social. Os conteúdos levantados das referências bibliográficas foram analisados e buscou-se mostrar a importância do jogo para o desenvolvimento da criança, uma vez que ele proporciona a construção do pensamento, da subjetividade da criança e promove a expressão artística livre.

A CRIANÇA, A ARTE E O JOGO

“Sim, eu quero saber. Saber para melhor sentir, sentir para melhor saber.”

Cézanne

O conceito de jogo, conforme Johan Huizinga (2001), pode ser considerado como um fenômeno cultural. O jogo ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica tendo função significativa, isto é, uma forma específica de atividade, com uma função social. Está intimamente ligado à espécie humana e é tão antigo quanto a humanidade. Encontra-se o jogo na cultura como um elemento existente antes da própria cultura, ou seja, o jogo é a primeira atividade lúdica do ser humano. É uma das noções mais primitivas e enraizadas na realidade humana e pode ser a expressão mais pura e simples do comportamento humano integral. A ação do jogo pode ser compreendida como um fator cultural da vida, uma vez que ele está intimamente ligado à espécie humana. Logo, o puro e simples ato de jogar constitui uma das principais bases da civilização.

Na perspectiva de Vygotsky (2007), o jogo ou o brincar exerce uma influência no desenvolvimento da criança. A construção do pensamento e da subjetividade é um processo cultural que se desenvolve pelo uso de signos e pelo emprego de instrumentos elaborados através da história humana em um contexto sociocultural determinado. “O aprendizado humano pressupõe uma natureza social específica e um processo através do qual as crianças penetram na vida in-

tellectual daqueles que as cercam” (VYGOTSKY, 2007, p. 100).

O ponto de partida deste trabalho é o fato de que o aprendizado das crianças começa muito antes de elas frequentarem a escola. Já no período de suas primeiras perguntas, quando a criança assimila os nomes de objetos em seu ambiente, ela está aprendendo e é nesse ponto que o jogo pode exercer grande influência. É por meio do jogo que a criança sofre modificações, à medida que vai progredindo da intuição rumo à operação. E, numa tendência imitativa, ela busca coerência com a realidade. As crianças podem imitar uma variedade de ações que vão muito além dos limites de suas próprias capacidades, tanto na atividade coletiva quanto na orientada pelo adulto.

A zona de desenvolvimento proximal definida por Vygotsky (2007, p. 97) como

“a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes”.

Pode ajudar a definir funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, em um estado embrionário. Assim, essa zona nos permite delinear o futuro imediato da criança e seu estado dinâmico de desenvolvimento, propiciando o acesso não somente ao que já foi atingido através dele, mas também àquilo que está em processo de maturação. O estado de desenvolvimento mental de uma criança só pode ser determinado se forem revelados o seu nível de desenvolvimento real e a zona de desenvolvimento proximal.

Alusiva ao jogo, a ação numa situação imaginária, na qual consiste o próprio jogo, ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação. Na situação imaginária do jogo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. No jogo é



como se a criança fosse maior do que é na realidade, como no foco de uma lente de aumento; no jogo são contidas todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento.

Por meio do jogo, a criança exercita capacidades como as de representar o mundo e compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao re-apresentar numa situação imaginária, a criança toma “consciência” do outro, e assim começa a perceber diferentes perspectivas de uma situação, o que lhe facilita o desenvolvimento e a elaboração do diálogo interior característico do pensamento verbal. Ao imitar o outro, a criança capta o modelo em suas características essenciais, percebendo-o também em sua plasticidade perceptivo-postural. Não obstante, a criança decodifica o conjunto de impressões que captam do outro, experienciando diversas possibilidades de ações e diferenciando os elementos originais trazidos pela situação imaginária do jogo. As interações infantis geradas através do jogo produzem um campo interpsicológico. Esse campo produzido é o do conflito das zonas de desenvolvimento proximal de cada criança e é através desse “conflito” que a criança junto a outras crianças cria o jogo, que é a realização na brincadeira das tendências que não podem ser imediatamente satisfeitas. O jogo fornece um estágio de transição em que a criança opera com os significados desligados dos objetos e das ações a que estão habitualmente vinculados, mas também inclui ações reais e objetos reais na situação imaginária. “A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais da primeira infância” (VYGOTSKY, 2007, p. 117).

É pelo jogo também que a criança re-apresenta uma situação de forma cada vez mais abstrata e passa a construir novas estruturas auto-reguladoras de ações, o que significa modos pessoais e singulares historicamente construídos de pensar, memorizar, sentir e agir. A imaginação, a interpretação e a vontade são processos internos conduzidos pela ação externa, possibilitada pelo jogo. O comportamento da criança nas situações cotidianas é bastante diferente daquele que ela apresenta quando está jogando.. No jogo, a

ação está subordinada ao significado, ao passo que na vida real a ação domina o significado. A criança desenvolve-se, essencialmente, através do jogo, que é atividade determinante nesse processo.

A ação criativa é despertada pelo jogo, que por sua vez necessita de imaginação, a qual se desenvolve a partir de uma rica e variada experiência prévia, o jogo. É incorreto conceber o jogo como uma atividade sem propósito; a criança em parceria com outras é quem decide o caminho, o propósito que o seu faz-de-conta terá, pois é ele quem justifica a atividade. O propósito, como objetivo final, determina a atitude afetiva da criança no jogo.

A criatividade propiciada pelo jogo cria condições para que a criança, enquanto indivíduo constitua um ambiente em constante e contínua mudança, possibilitando a recriação de sentidos e significados. Esses elementos, alterados e distorcidos pela imaginação gerada no jogo, podem ser recombinados, formando um sistema que, posteriormente, será cristalizado na forma da personalidade da criança. Em síntese, o jogo cria na criança uma nova forma de desejos. Ele a ensina a desejar, relacionando seus desejos a um “eu” fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Assim, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no jogo, aquisições que se tornarão no futuro seu nível básico de ação real e moralidade.

Esses estudos e análises sobre a importância do jogo para o desenvolvimento da criança nos leva a refletir sobre a questão do ato de como uma criança pode ser estimulada, utilizando o jogo como um elemento para o desenvolvimento cognitivo e artístico da criança, contudo esse *artístico* não significa ser um artista no seu sentido virtuoso da palavra, mas sim num sentido de ter uma sensibilidade maior, a respeito do mundo interno e externo do ser humano. Em relação a tudo que foi demonstrado, pode-se notar que o ato de criar do ser humano está intimamente relacionado com a estimulação e a motivação que foi vivenciada pela criança. O jogo é um elemento sem definição concreta, pois está ligado à satisfação de uma vontade, de um desejo não material do ser humano. Na criança, o jogo ocorre naturalmente, espontaneamente, e é por ele que essas vontades e desejos não materiais são satisfeitos. Logo, a estimulação e a motivação, não como interferência, são importantes para a promoção



de uma infância plena à criança, sendo um fio condutor entre o que a criança é e o que ela será quando adulta. As maiores influências básicas sobre nossas vidas ocorrem durante a primeira infância. É nesse período que se forma a personalidade, bem como a maioria das tendências para o futuro desenvolvimento da criança. São as experiências da primeira infância que determinam se a criança, no futuro, viverá no temor, na frustração; se serão tímidos, inibidos, ou se serão livres, desinibidos, flexíveis. O ser humano está submetido às influências externas, a acontecimentos inesperados, e isso interfere de maneira diferente na personalidade de cada pessoa, ou seja, podemos aceitar ou nos frustrar, e é isso que determina o estado mental de um indivíduo. Os fundamentos dessas maneiras diferentes de percepção são lançados na primeira infância. E o jogo é o elemento mais adequado para a realização das necessidades imateriais da criança, e é através dele, e da interação entre o desenvolvimento e o aprendizado, que se consegue conduzir as futuras manifestações e expressões livres da criança.

Outro ponto importante a ser salientado é a forma como se deve compreender o ato de criar do ser humano. Esse ato não deve ser interpretado como genialidade ou “dom divino”, ou ainda como um atributo inato, mas como ato estimulado pela motivação na interação do desenvolvimento com o aprendizado da criança, resultando numa atividade artística livre. O ser humano é potencialmente capaz de construir seu conhecimento, de conhecer e se conhecer, e se exprimir, abrindo caminhos para experiências estimuladoras. A experiência é o alimento da imaginação e, para se desenvolver a função imaginativa, é imprescindível o acúmulo de experiências. Logo, o jogo é o elemento que propicia desde a primeira infância as devidas experiências para a criança. Não obstante, é possível entender o jogo como o alimento da alma, é ele quem propicia os sentimentos, as sensações, o pensamento e a intuição. Se uma criança se dedica a atividades criadoras e desenvolve a sua própria liberdade, sua própria iniciativa, ela crescerá dentro de um campo que lhe permitirá reconhecer e apreciar as diferenças individuais. Da mesma forma que ela terá recursos para se expressar independentemente, também reconhecerá que os outros têm o mesmo direito.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluindo, é possível perceber as características fundamentais do jogo: é livre e proporciona liberdade; e, em suas formas mais complexas, está saturado de ritmo e harmonia, que fazem parte das mais nobres qualidades das percepções humanas. A experiência proporcionada pelo jogo é capaz de desenvolver essas qualidades de percepção.

O seguinte trabalho teve a preocupação de elucidar o jogo como elemento para o desenvolvimento integral da criança, abrangendo desde o campo cognitivo ao biológico. Pelo jogo é possível oferecer à criança uma vasta gama de experiências que lhe propiciarão uma infância plena, em que ela cresça e seja um adulto livre, espontâneo, crítico e expressivo. O essencial para esse crescimento saudável e integral da criança é que ela não se frustre em suas descobertas e experimentações, ou seja, não seja desmotivada por algum tipo de interferência errônea, feita por um professor ou pelos próprios pais, o que pode causar uma espécie de bloqueio no desenvolvimento da criança, configurando assim o “esboço” de sua personalidade, com grande chance de se cristalizar no futuro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BENJAMIN, Walter. Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.
- BOSI, Alfredo. Reflexões sobre a arte. 7º ed. São Paulo: Ática, 2006.
- HUIZINGA, Johan. Homo ludens. 5º ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- MURCIA, Juan Antonio Moreno (org). Aprendizagem através do jogo. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- VIKTOR, Lowenfeld. A criança e sua arte. São Paulo: Mestre Jou, 1954.
- VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente. 7º ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.