

Jogos, _____ Brinquedos e Brincadeiras

Roselene Crepaldi



© 2010 – IESDE Brasil S.A. É proibida a reprodução, mesmo parcial, por qualquer processo, sem autorização por escrito dos autores e do detentor dos direitos autorais.

C917 Crepaldi, Roselene / Jogos, brinquedos e brincadeiras. / Roselene Crepaldi. —
Curitiba : IESDE Brasil S.A. , 2010.
188 p.

ISBN: 978-85-387-1113-1

1. Brinquedos. 2. Jogos. 3. Crianças – brincadeiras. 4. Jogos educativos. 5.
Educação Infantil. I. Título.

CDD 649.55

Capa: IESDE Brasil S.A.

Imagem da capa: IESDE Brasil S.A.

Todos os direitos reservados.



Ad. Moreira Saenger!

IESDE Brasil S.A.

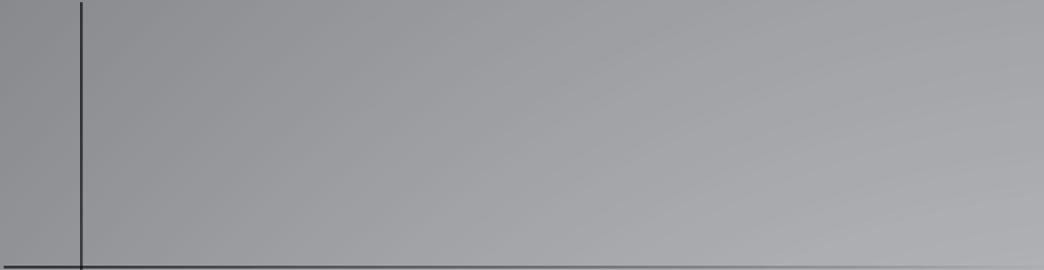
Al. Dr. Carlos de Carvalho, 1.482. CEP: 80730-200

Batel – Curitiba – PR

0800 708 88 88 – www.iesde.com.br

Roselene Crepaldi

Doutora e Mestre em Educação pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (FEUSP). Pesquisadora e brinquedista do Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos da FEUSP. Licenciada em Pedagogia pela Universidade São Judas Tadeu (USJT).



Sumário

Definição conceitual dos termos <i>jogo, brinquedo e brincadeira</i>	11
O jogo na história	12
As teorias do brincar	16
Jogo e cultura	18
O direito de brincar	19
Jogo, brinquedo e brincadeira: diferentes tipos.....	37
Tipos de jogos	38
Jogo e educação.....	59
O estudo do jogo e sua utilização na educação	59
Aspectos dos jogos, brincadeiras e brinquedos no processo de aprendizagem e a construção do conhecimento	61
O jogo educativo e o brinquedo pedagógico	63
O brincar e a criança de 0 a 12 anos	77
A criança de 0 a 12 anos	78
O papel do jogo no desenvolvimento da criança	83
O jogo e o brincar na Educação Básica	85

Os profissionais da Educação Básica e o jogo..... 97

A importância do brincar para a criança	97
O papel de mediador	100
Organizando espaços para brincar	102
Escolhendo brinquedos e materiais	109

O brinquedo..... 119

Escolhendo brinquedos e outros materiais	120
Adequação à faixa etária	127
Cuidados e manutenção	131

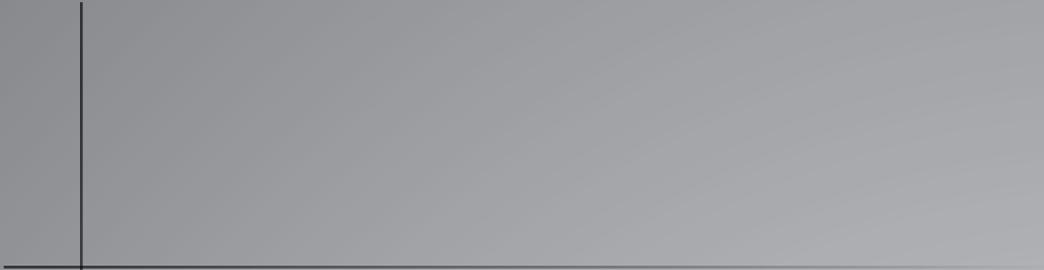
Classificação dos jogos e brincadeiras..... 143

Classificação ICCP	148
Classificação ESAR.....	150
Outros tipos de classificação	154

O brincar na atualidade..... 163

O brincar na rua, na praça, no espaço público	164
Brincar no hospital	170
Jogos eletrônicos	173
Brinquedoteca	176

Anotações..... 187



Apresentação

O crescente interesse sobre a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras no universo da educação tem suscitado a necessidade de aprofundamento nessa área. Esse interesse é constatado na literatura dirigida a educadores, em especial nas últimas décadas.

Ligado ao desenvolvimento das ciências, por meio do jogo é possível compreender melhor o ser humano, sua individualidade, sua diversidade, as relações que desenvolve e, por consequência, a construção da sociedade em que vivemos.

O tema aparece frequentemente ligado à educação, porém seu alcance já pode ser vislumbrado em áreas distintas, como a saúde e a administração de empresas, entre outras. Seu uso como ferramenta didática é frequente nas diferentes faixas etárias, por proporcionar a descontração de jovens e adultos em momentos de aprendizagem.

O jogo aparece nas manifestações culturais e tem acompanhado a evolução da humanidade. Da mesma maneira que o bebê interage com o mundo exterior utilizando o brinquedo como instrumento de contato, no decorrer de cada fase de nossas vidas podemos identificar o brinquedo como elo entre nós e o mundo material ou o da fantasia.

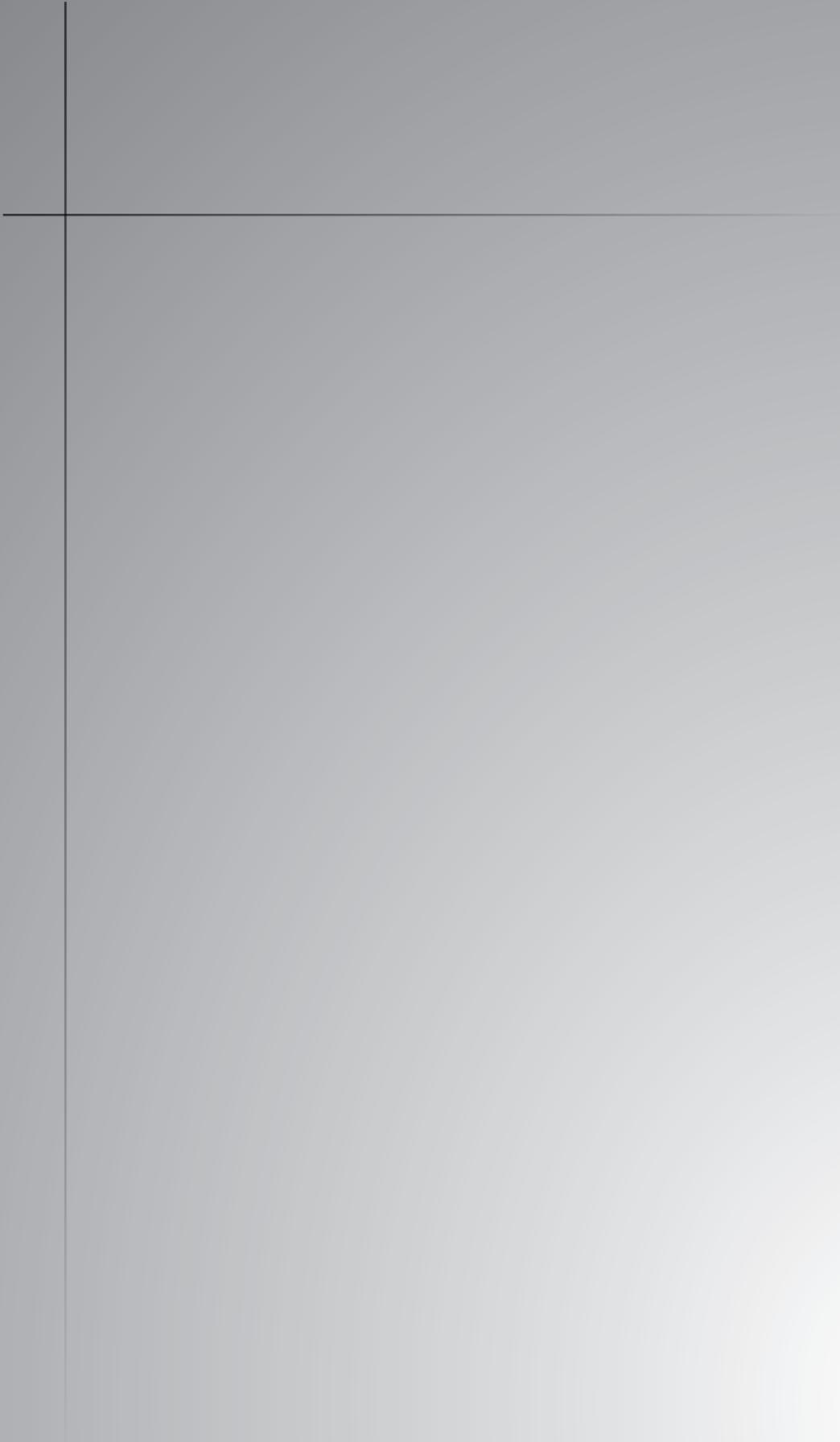
Porém, com o decorrer do tempo e o progresso desorientado pela lógica do consumo, as crianças têm perdido espaços e tempo para usufruir dessa riqueza insubstituível. Brincar e jogar cada vez mais têm seu tempo restringido e passam a ter “indicações e prescrições” escolarizadas.

Este trabalho tem a intenção de ampliar os conceitos sobre jogo, brinquedo e brincadeira, porque acreditamos que, ao aprofundar o conhecimento sobre o tema, não com o valor em si mesmo, passaremos a valorizá-lo como ação, como atitude e, principalmente como direito.

Pretende-se, ainda, contribuir com a formação de profissionais, aprofundando o estudo da trajetória histórica dos jogos na educação, por meio da reflexão sobre o papel, os tipos e a classificação do jogo e sua relação com o desenvolvimento da criança, suas diferentes teorias, sua inserção no currículo da educação, sua contribuição no processo de aprendizagem e na construção do conhecimento.

O jogo, o brinquedo e a brincadeira não podem ficar restritos a espaços e tempos determinados pelos adultos, não podem ficar confinados em salas, caixas e estantes. Brincar é um ato de liberdade e de expressão do que há de mais belo na humanidade: o poder da criação e da recriação da natureza e de si mesmo.

Vamos brincar!



Definição conceitual dos termos *jogo, brinquedo e brincadeira*

A literatura sobre jogos e brincadeiras tem crescido muito nas últimas décadas. O tema aparece frequentemente ligado à educação com Kishimoto (1994, 1998a), Friedmann (1998), Brougère (1995), Bruner (1997) etc. No entanto, temos observado também um crescente interesse em áreas distintas como a saúde, com Viegas (2007), administração de empresas, com Gramigna (1993), entre outras, não se restringindo, dessa forma, à infância, mas abrangendo homens e mulheres de todas as idades e classes sociais.

Esse interesse está ligado ao desenvolvimento das ciências e tem por objetivo compreender melhor o ser humano, sua individualidade, diversidade, relações que desenvolve e, por consequência, contribui para a construção da sociedade em que vivemos.

Definir o conceito dos termos *jogo, brinquedo e brincadeira* é uma tarefa de grande complexidade dada a abrangência e polissemia da palavra *jogo* (CARNEIRO, 2003). Dessa maneira, estudiosos do tema, sem um consenso, definem esses termos apoiados em características das atividades, situações e comportamentos dos indivíduos e grupos num dado período e contexto social, podendo ser considerados como sinônimos. Segundo Carneiro (2003, p. 34),

historicamente sabemos que a palavra “jogo” teve origem no vocábulo latino *ludus, ludere*, que designava movimentos rápidos estendendo-se, posteriormente, para os jogos públicos. Incorporado às linguas românicas, o termo “*ludus*” foi substituído por *iocus, iocare* referindo-se também à representação cênica, aos ritos de iniciação e aos jogos de azar passando, com o tempo, a indicar movimento, ligeireza e futilidade.

Outros povos possuem diferentes vocábulos para definir tais atividades, porém, podemos afirmar que há quase um consenso entre os estudiosos: a definição do que é jogo e/ou brincadeira é feita por quem joga e/ou brinca, ou seja, está diretamente ligada à ação do indivíduo ou grupo de indivíduos que a realiza.

Com o termo *brinquedo* ocorre o mesmo, no entanto, verificamos seu uso mais comumente ligado a um objeto, industrializado ou não, mas que dê suporte à ação de jogar e/ou brincar.

Para melhor compreender o significado dos termos e sua utilização, faremos um breve percurso histórico, objetivando superar a complexidade das definições e mergulhar na amplitude de sua utilização.

O jogo na história

A presença do jogo, brinquedo e brincadeiras na história da humanidade, segundo descobertas arqueológicas, remonta centenas de anos antes de Cristo, como nos diz Carneiro: “Os povos antigos ao praticarem os jogos desenvolveram suas culturas, seus costumes” (2003, p. 12).

Essas descobertas revelaram que, no Antigo Egito, os jogos de tabuleiros com certa complexidade nas regras estavam presentes, como por exemplo o jogo denominado de Senet ou Senat (Sn't n't) – Jogo de passagem. Referências desse jogo foram verificadas nas pinturas em tumbas como a da rainha Nefertite (1295-1255 a.C.), e alguns pedaços e peças do mesmo jogo foram encontradas em diversas tumbas com mais de 3 000 anos.



Domínio público.

Senat – Jogo de passagem.



Domínio público.

Senat – Jogo de passagem.

Outro jogo que merece destaque é o Jogo Real de Ur (*Royal Game of Ur*), que data de aproximadamente 2500 a.C., na região do Iraque e que atualmente encontra-se em exposição no Museu Britânico, em Londres.

Historiadores acreditam na existência de jogos mais antigos e similares ao Jogo Real de Ur no Irã e atribuem, com base nas características do tabuleiro e das peças encontradas, que tais jogos sejam antecessores do jogo de Gamão, comuns por volta do ano 600 a.C. entre os romanos e presente até a atualidade, com algumas variações nas regras.



Digital Juice.

Gamão.

Além dos tabuleiros, esses jogos eram compostos por peças individuais, variando a quantidade, e também por peças que lembram os dados da atualidade.

João Amado, renomado estudioso português contemporâneo, apresenta em sua obra *Universo dos Brinquedos Populares* uma série de jogos, brinquedos e brincadeiras produzidos com materiais da natureza, com o objetivo de valorizar a cultura popular e demonstrar que:

a simplicidade do gesto ou dos gestos de produção e aproveitamento é aparente porque oculta a marca de um longo percurso de séculos, ou até mesmo de milênios, constituindo-se como aspectos riquíssimos da memória coletiva da humanidade, admiravelmente conservados e fielmente transmitidos por gerações e gerações de crianças e jovens. (AMADO, 2002, p. 9)

Na referida obra estão imortalizados brinquedos construídos com pequenos pedaços de madeira, folhas e frutos para serem contemplados ou para produzir sons e movimentos.

Um dos mais antigos se trata de um exemplar de reco-reco, com cerca de 15 mil anos, encontrado por arqueólogos nos Pirineus. Objetos similares estão retratados em gravuras da Idade Média, na Itália e na França. Outro destaque de uso de pedaços de madeira como suporte de atividade lúdica está imortalizado em um mural na Índia com figuras humanas simulando cavalgada em pedaços de pau.

Rolar arcos com varetas é outra brincadeira que aparece em mosaico num palácio de Constantinopla e em diversas obras da Idade Média.

Como curiosidade, destacamos um pequeno trecho do livro de Amado sobre o uso “terapêutico” do arco na Grécia Antiga. Como poderemos verificar, brincar faz bem para o corpo e para a alma desde a mais remota Antiguidade:

O arco é um brinquedo muito antigo. Segundo alguns autores, deve ter sido, inicialmente, um objeto mágico e religioso que, pela sua forma redonda, representava o sol nas cerimônias de culto a este astro. Os gregos chamavam-lhe *trochus* (de trecho, mover-se graças a

qualquer impulso) e os médicos desta época consideravam-no como um exercício higiênico e recomendável às pessoas de complexão fraca. Hipócrates (460-377 a.C.) aconselha-o no seu tratado sobre o "Regime" a todos quantos precisam suar para remédio dos seus males. Artemidoro diz, no seu tratado "Dos Sonhos" que "quando sonhamos que conduzimos um arco, isso significa que estamos no caminho de uma vida difícil mas que será seguida de uma superabundância de felicidade. (AMADO, 2002, p.122-123)

A trajetória histórica das bonecas mereceria um estudo à parte, dada a variedade de representações e usos, que englobam desde a religião até a necessidade de a criança imitar o cotidiano, reproduzindo cuidados maternos. Atualmente, as meninas as estão deixando de lado mais precocemente do que quando o mestre do cancionero popular, Luiz Gonzaga, cantava em o *Xote das Meninas*: "Toda a menina se enjoe da boneca é sinal de que o amor já chegou no coração..."

Ramos de árvores também são largamente utilizados para representar animais e utensílios domésticos, fatos que podem ser constatados na obra do escritor grego Luciano (120-180 d.C.).

Representações de barcos e carriolas, feitas em madeira de miniaturas por crianças, estão documentados em escritos de Aristófanes (879-881 a.C.) e retratados em diversos quadros de pintores renomados e expostos em museus por todo o mundo.

Um brinquedo muito parecido com uma ave mecânica que giraria como um pião está retratado em peças de cerâmica da Grécia Antiga descritas em obras como *Servius, Ecl. VIII, 20*; Ariés (1988, p. 102) e também mais recentemente retratado no quadro de Brueghel (AMADO, 2002, p. 87-91).



Domínio público.

Brincadeiras de Crianças, 1559. Pieter Brueghel, o Velho.

Esses relatos demonstram que o imaginário infantil é concretizado na transformação de materiais disponíveis na natureza, por meio da destreza e criatividade dos protagonistas do ato lúdico.

As flores também são muito citadas nas brincadeiras e jogos, sejam em adornos, cantigas e adivinhas, como o secular malmequer, em que as pétalas da margarida são sacrificadas para saber se um sentimento é compartilhado.

Além dos brinquedos ligados à infância, temos também aqueles que são construídos por adultos para deleite próprio e também das crianças. Exemplo que nos chamou a atenção foi a ilustração em um vaso grego do século V a.C. com uma figura de Sátiro empurrando uma menina numa balança.

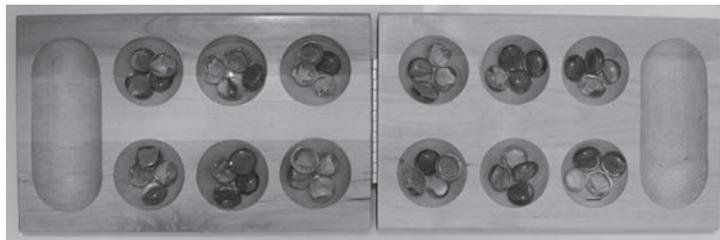
Não poderíamos deixar de citar dois outros ícones da brincadeira popular: a pipa e a bola.

Segundo historiadores a pipa teria origem religiosa para levar orações aos espíritos, ou militar para avisar sobre a localização de inimigos e até bombardeá-los. O que é certo é que esse brinquedo, que possui diferentes denominações e formas geométricas, conforme o país e a região (papagaio, pandorga, arraia, zoeira, estrela, barraca, cometa etc), consegue, quando sobe aos céus, satisfazer o desejo de voar do ser humano, dando todo um colorido especial ao planar entre as nuvens nos caprichos do vento.

As bolas, por sua vez, sejam pequenas ou grandes, rolam presas a fios ou soltas no ar. Arremessadas por mãos e pés, pulam e ultrapassam obstáculos, derrubam ou desvencilham-se de outros objetos. Companheiras de crianças e adultos desde a Pré-História, as bolas estão presente nas representações iconográficas mais antigas, desde os escritos de Homero sobre a *Odisseia* de Ulisses.

Outro jogo importante é a Mancala, denominação dada para uma família de aproximadamente 200 jogos com regras semelhantes. Também denominados como jogos de semeadura e colheita, são datados de 2000 a.C. e muito comuns no continente africano.

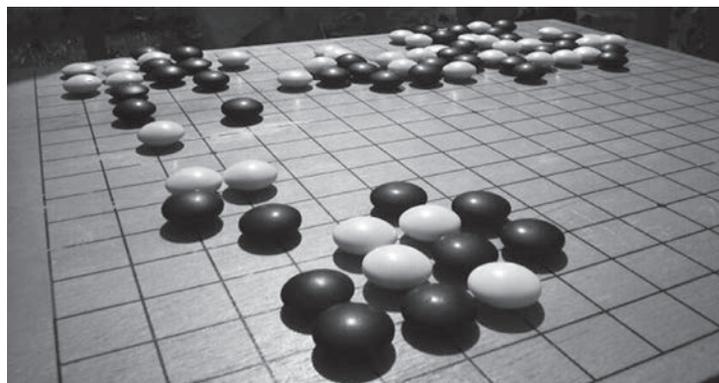
Composto por tabuleiros com algumas fileiras de pequenos buracos e algumas sementes, esse jogo, que originalmente foi praticado na terra, por sua simplicidade era utilizado por trabalhadores nos momentos de lazer.



Wikipedia Commons/Colin M. L.

Mancala.

Na Ásia, mais precisamente na China, foi criado o jogo Go (*Wei-qi* na forma chinesa original), que segundo pesquisadores, além de ser um dos jogos de tabuleiro mais antigos (por volta de 2300 a.C.), manteve suas regras por mais tempo que qualquer outro jogo de tabuleiro.



Wikipedia Commons/ Donar Reiskoffer.

Go.

O xadrez, um dos jogos de tabuleiro mais populares, possui uma origem incerta. Segundo historiadores, é mais provável que tenha sido criado na Índia, simbolizando as divisões do exército de então – infantaria, cavalaria, elefantes e carruagens – representadas, respectivamente, pelo peão, cavalo, bispo e torre, e chegado à Europa entre 1000-1100 d.C. Atualmente o xadrez é reconhecido como esporte.

As teorias do brincar

Para entendermos um pouco mais desse percurso histórico, é importante recorrer a pesquisadores renomados que em seus estudos demonstram a presença do comportamento lúdico no ser humano.

Kishimoto (1998a), com a colaboração de diversos estudiosos, trata do tema com diferentes pontos de vista sobre como foram construídas as teorias do brincar.

Esses autores estudaram o conceito de jogo com diferentes abordagens, como a História, a Psicologia, a Sociologia ou a Filosofia. Um dos primeiros foi o historiador holandês Johan Huizinga (1872-1945) que publicou, em 1938, o livro *Homo Ludens* (pode ser traduzido como *O Homem que Joga* ou *O Homem que Brinca*), ainda hoje obra de referência na área.

Huizinga refere-se ao jogo como um elemento da cultura, identificando características relacionadas a aspectos sociais. Observa que a atitude dos participantes pode ser desinteressada, livre, voluntária e imaginária, ou seja, a atividade lúdica de divertimento e competição considera o prazer do jogador. Para esse autor, no jogo existem regras que acontecem com limitação de tempo e espaço, ou seja, dão materialidade ao jogo, porém o jogo também possui aspectos imateriais, onde: “Reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo seja qual for sua essência, não é material [...]. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais que simples seres racionais, pois o jogo é irracional” (2001, p. 6).

Froebel, filósofo alemão do século XIX, foi um dos primeiros a enfatizar a importância do brinquedo e da atividade lúdica para o desenvolvimento da criança. Idealizou recursos sistematizados para as crianças expressarem criativamente os dons, e utilizou em sua pedagogia materiais diversos como: blocos de construção, papel, papelão, argila e serragem. Para ele, o desenho e as atividades que envolvessem movimentos e ritmos eram muito importantes. Valorizava também a utilização de histórias, mitos, lendas, contos de fadas e fábulas e excursões para contato com a natureza.

Com o desenvolvimento das Ciências Humanas, é no século XX que encontramos grandes estudiosos que contribuíram para o desenvolvimento do tema, como os que veremos a seguir.

O psicólogo suíço Jean Piaget foi um grande estudioso do desenvolvimento infantil, e portanto também interessado na contribuição da atividade lúdica para o desenvolvimento da criança. Para ele, o jogo, ou atividade lúdica, é fundamental no desenvolvimento cognitivo do ser humano.

Na opinião de Piaget, o jogo começa quando a criança deixa de realizar uma atividade pelo simples prazer de fazer e passa a realizá-la com um sentido, ou seja, joga simbolicamente. Assim, é por meio do jogo simbólico que a criança passa a assimilar o que é real ao “eu”, de forma a permanecer centrada sobre si mesma.

Piaget ainda marca sua importância ao classificar os jogos em jogo de exercício, jogo simbólico e jogo de regras.

Wallon, filósofo e psicólogo francês, tanto quanto Piaget, considera a imitação do real, comportamento comum nas crianças pequenas, como fonte do aparecimento da representação mental e, por consequência, das brincadeiras. Também classifica os jogos em: funcionais, de ficção, de aquisição e de construção.

Esse estudioso divide as atividades lúdicas (jogos) em “etapas”. Para ele, o que caracteriza uma atividade lúdica é a sua finalidade em si mesma, ou seja, quando uma atividade é tida como um meio destinado a um fim, ela perde suas características lúdicas.

Vygotsky, professor e pesquisador soviético, acredita que o jogo é o elemento que impulsiona o desenvolvimento. Ele pontua dois elementos importantes na brincadeira infantil: a situação imaginária e as regras. Para o autor, nos primeiros anos de vida, a brincadeira é a atividade predominante e tem a função de criar zonas de *desenvolvimento proximal*. A interação social da criança, ao brincar com seus parceiros, permite a ampliação gradual do conhecimento infantil.

Jerome Bruner também oferece sua contribuição na investigação da brincadeira utilizando-se da linguagem. Para esse autor, a mediação do adulto durante o jogo permite à criança a aquisição de um sistema de signos importantes para sua inserção social e resolução de problemas. Brincadeiras, como a de esconder o rosto, tornam-se ações comunicativas entre o bebê e a mãe, com suas significações próprias.

Para Brougère, investigador francês contemporâneo, o jogo é um produto das relações sociais, onde há necessidade de decisão e sua existência se caracteriza por regras. Apresenta caráter fútil, não tem consequências sobre a vida em si, é incerto, não se sabe como ou quando terminará.

Jogo e cultura

Como pudemos verificar nas teorias do brincar, é na e por meio da cultura que as brincadeiras e jogos se materializam.

A importância da brincadeira na sociedade está no fato de o jogo ser um dos elementos centrais da cultura. Em seus estudos identifica características de comportamentos lúdicos na lei, na guerra, nas ciências, na poesia e na Filosofia (HUIZINGA *apud* KISHIMOTO, 1998a).

Para Vygotsky (*apud* KISHIMOTO, 1998a) o jogo é o elemento que impulsiona o desenvolvimento do ser humano e, portanto, tem caráter central na vida da criança, por considerá-lo como uma das maneiras de participação social.

Dessa forma, ao brincar, a criança representa papéis presentes em sua cultura, que ainda não pode exercer por não estar preparada. Isso gera desenvolvimento, à medida que a criança se envolve em graus de conhecimento das regras de conduta, presentes na cultura e na sociedade em que vive.

Por meio do jogo a criança internaliza regras e encontra soluções para os conflitos que lhe são impostos na vida real. A criança tende a imitar a realidade no seu faz de conta, atuando num nível superior ao que se encontra.

Para o professor Gilles Brougère, o conceito de jogo e o espaço que ocupa nas relações sociais estão diretamente ligados à cultura. Para ele, por ser o jogo uma atividade de segundo grau, ou seja, aprendida por meio de inter-relações sociais, é, ao mesmo tempo, um “mecanismo psicológico” que garante aos indivíduos a possibilidade de um certo afastamento da realidade para recriação dessa realidade.

Concluindo, o que caracteriza a atividade lúdica é mais o significado do comportamento e do “estado de espírito” de quem está brincando do que a atividade em si.

A aceitação ou não dessa atividade depende diretamente da interpretação do contexto cultural onde a atividade lúdica está acontecendo.

A cultura lúdica compreende um conjunto de atividades, procedimentos, palavras, gestos e silêncios que permitem interpretações comuns, dentro de um determinado grupo social.

O direito de brincar

O processo de construção e formulação dos Direitos Naturais do Homem e do Cidadão, elaborados nos séculos XVII e XVIII, possibilitou a conquista de um novo patamar de desenvolvimento para a humanidade. A Revolução Industrial, o desenvolvimento das ciências médicas, a urbanização, entre outros fenômenos sociais, foram modificando a vida em sociedade e, por consequência, a maneira de tratar as crianças, que durante muito tempo foram tidas como adultos em miniatura. Porém, foi somente no início do século XX, como resultado das Grandes Guerras, um grande contingente de crianças ficou em situação de abandono,

com alto índice de mortalidade infantil que, por indicação da Organização das Nações Unidas (ONU), o Unicef passou a desenvolver projetos de auxílio à melhoria da qualidade de vida das crianças, em especial em países pobres.

O ano de 1959 representa um dos momentos emblemáticos para o avanço das conquistas da infância. Nesse ano, as Nações Unidas proclamaram sua Declaração Universal dos Direitos da Criança, de significativo e profundo impacto nas atitudes de cada nação diante da infância. Nela a ONU reafirmava a importância de se garantir a universalidade, objetividade e igualdade na consideração de questões relativas aos direitos da criança. A criança passa a ser considerada, pela primeira vez na história, prioridade absoluta e sujeito de Direito, o que por si só é uma profunda revolução. (MARCÍLIO, 1998, p. 49)

Esta nova concepção de criança – um ser sujeito de direitos – implica a adoção de medidas legais e implementação de ações que garantam seu desenvolvimento pleno.

No âmbito nacional, movimentos sociais influenciam pesquisadores e legisladores na elaboração da Carta Magna e da legislação dela conseqüente, como o Estatuto da Criança e do Adolescente, a Lei Orgânica da Assistência Social e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira.

Decorrente da Constituição de 1988, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) Lei 8.069, de julho de 1990, dispõe sobre a *proteção integral à criança e ao adolescente* (art. 1.º).

Seus títulos e artigos detalham os direitos das crianças e adolescentes, estabelecendo diretrizes para a elaboração de políticas que os assegurem. Encontramos no Capítulo II – que trata do Direito à liberdade, ao respeito e à dignidade, Art. 16.

O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos:

I – ir, vir e estar nos logradouros públicos, espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais;

II – opinião e expressão;

III – crença e culto religioso;

IV – brincar, praticar esportes e divertir-se;

V – participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação;

VI – participar da vida política na forma da lei;

VII – buscar refúgio, auxílio e orientação. (BRASIL, 1990)

Algumas situações, como a hospitalização, também podem privar a criança do direito, de brincar. Algumas vezes os procedimentos médicos podem causar dor ou precisam ser feitos longe das famílias, por pessoas que as crianças não conhecem provocando nas crianças sentimentos como angústia, insegurança, medo e tristeza. (VIEIRA; CARNEIRO *apud* BOMTEMPO; ANTUNHA; OLIVEIRA, 2006).

Nessas circunstâncias, conforme muitas investigações recentes demonstram, o brincar apresenta-se como alternativa para aliviar a tensão da espera e também contribui para o conhecimento da sua enfermidade e a aceitação dos tratamentos.

Para alterar esse cenário, em 1995 o Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (Conanda) emitiu a Resolução Conanda 41, de 17 de outubro de 1995, que estabelece em seu parágrafo 9:

§9º Direito de desfrutar de alguma forma de recreação, programa de educação para a saúde, acompanhamento do currículo escolar, durante sua permanência hospitalar (BRASIL, 1995).

Em 1999, graças à mobilização de profissionais sensíveis à causa, juntamente a familiares de crianças hospitalizadas, a deputada Luiza Erundina elaborou o Projeto-Lei sobre a obrigatoriedade da existência de brinquedotecas vinculadas aos serviços de saúde, à semelhança de outros países, em especial na Europa, como Portugal, por exemplo, que possui Carta da Criança Hospitalizada do Instituto de Apoio à Criança (IAC).

Todo esse esforço culminou na promulgação da Lei n.º 11.104, de 21 de março de 2005, que estabelece a obrigatoriedade da existência de brinquedotecas nos hospitais que ofereçam atendimento pediátrico, em especial naquelas que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação.

O conceito de brinquedoteca está descrito no artigo 2.º da Lei como:

Art. 2.º [...] espaço provido de brinquedos e jogos educativos, destinados a estimular as crianças e seus acompanhantes a brincar (BRASIL, 2005).

Sabemos, no entanto, que somente a letra da Lei não garante a existência desses espaços. O que determina sua efetiva existência é o comprometimento, desdobrado na atuação dos profissionais e na conscientização dos usuários dos estabelecimentos de saúde, não só para cumprir a Lei, mas porque acreditam que a criança tem o direito de ser criança, e de brincar; e porque brincar também pode auxiliar na sua recuperação.

Assim, fazemos nossas as palavras de Vieira e Carneiro (*apud* BOMTEMPO; ANTUNHA; OLIVEIRA, 2006):

O ambiente hospitalar, contudo, só pode se tornar convidativo ao brincar se os profissionais responsáveis pelos atendimentos avançarem nas suas concepções a respeito do mesmo, superando um nível meramente intuitivo em direção a uma melhor compreensão do seu significado naquele contexto (Mello, Goulart, Ew, Moreira, Sperb, 1999). Pode-se assim, criar, no interior de tais ambientes, espaços que possibilitem à criança sentir-se em segurança, relativamente relaxada e livre. (2006, p. 76-77)

Acreditamos que qualquer espaço pode ser transformado em brinquedoteca desde que este respeite o direito de a criança brincar, escolher, criar, enfim, realizar suas experiências, porque brinquedoteca *não é lugar para guardar brinquedos ou materiais didáticos – não pode estar ligada a modismos ou transmissão de conteúdos próprios do adulto.*

Acreditamos, também, que é necessário que pessoas de todos os ramos profissionais e interessadas no tema, cada vez mais busquem formação adequada para criar espaços para expressão da cultura infantil; elaborar projetos de implementação de espaços para a criança brincar, valorizar o brinquedo e as atividades lúdicas e criativas; integrar ações de cultura, educação e saúde, utilizando o lúdico como ferramenta.

Porque brincar é importante, é gostoso e é legal!

Texto complementar

Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*

(BARBOSA, 2009)

A temática tratada neste livro *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação* é extremamente atual e é muito oportuna a sua publicação, na medida em que, nos últimos anos, essas questões têm sido abordadas principalmente por autores da área da Psicologia e/ou da Educação Física (no que se refere à psicomotricidade), e muito pouco tem sido produzido com respeito a uma abordagem educacional.

O título é muito interessante, pois trabalha com a ambivalência, ou a confusão, muito comum aos termos citados. Jogo? Brinquedo? Brincadeira? Serão sinônimos, ou existem diferenças entre cada um deles? Acredito que essa é uma dúvida que muitos educadores possuem e portanto torna-se um convite à leitura dos textos.

O livro é uma coletânea de trabalhos elaborados por autores vinculados ao Grupo Interinstitucional sobre o Jogo na Educação, com sede na Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. Como todos os autores pertencem ao grupo, suas referências teóricas têm certa proximidade, mas como também são profissionais de diversas áreas e utilizam-se de suportes teóricos de sua área de origem – o que, de certa forma, enriquece e pluraliza as concepções acerca do tema – aparecem também diferenças. Acredito ser importante mostrar essa pluralidade de olhares sobre o tema, pois temos encontrado algumas coletâneas, em que os autores produzem seus textos a partir de uma bibliografia comum, mas que, pelo fato de os artigos serem produzidos individualmente, acabam tornando-se repetitivos e, muitas vezes, apresentam uma superposição de conceitos e citações.

O livro inicia-se com uma apresentação dos artigos, complementada no final da edição com os dados dos autores, que poderia ser mais precisa quanto às datas de produção dos trabalhos. Para poder analisá-los, dentro dos limites de uma resenha, resolvi trabalhar com grupos temáticos e utilizei, apenas parcialmente, a ordem de apresentação dos artigos no livro.

O livro divide-se basicamente em três grupos de artigos: o primeiro compõe-se de artigos que tratam do tema relacionando-o à educação infantil; o segundo grupo de artigos é formado por aqueles que trabalham com crianças com necessidades especiais; e um terceiro grupo discute o tema a partir do ângulo da formação docente. Há também um artigo, quase estrangeiro, que trata da educação matemática.

A proposta do livro é que o leitor possa valorizar “os jogos na educação, ou seja, brinquedos e brincadeiras como formas privilegiadas de desenvolvimento e apropriação, conhecimento pela criança e, portanto, instrumentos indispensáveis da prática pedagógica e componente relevante de propostas curriculares” (p. 11).

Jogo, brinquedo e brincadeira & Educação Infantil

A Educação Infantil é um espaço privilegiado para falar dessa temática; afinal, dentro do sistema de ensino, a Educação Infantil, ou a pré-escola como também é chamada por alguns autores, é um dos poucos lugares onde o lúdico ainda é visto como apropriado, ou mesmo “inerente” ou “natural”.

O primeiro artigo desse grupo denomina-se “O jogo e a Educação Infantil” e foi escrito pela organizadora Tizuko M. Kishimoto. É um artigo interessante, pois trata de questões básicas, como por exemplo definir/conceituar o jogo, o brinquedo e a brincadeira, uma tarefa extremamente difícil de ser feita na medida em que estes conceitos e as palavras que os significam não são precisos nem em nossa língua portuguesa nem em grande parte das demais. Essa imprecisão na linguagem, nos conceitos linguísticos, constrói-se a partir das complexas relações com o projeto histórico-social e cultural em que as práticas do jogo e do brincar são exercidas e que também não estão tão definidas.

A própria autora trata de demonstrar a dificuldade da conceituação. Para tanto, busca essa definição em vários autores que produziram conceitos em diferentes tempos históricos e espaços geográficos. Este recorrido dá ao leitor uma série de informações, cabendo a ele realizar uma reflexão comparativa. Finalmente, a autora apresenta a sua definição dos termos (nem sempre compartilhada por todos os autores da coletânea), e que não é inteiramente por mim acordada, pelo menos no que se refere à linguagem e à(s) cultura(s) brasileira(s).

A segunda parte do texto procura situar historicamente, na Europa, o papel representado pelo jogo, sendo que a autora faz o seu principal recorte nas concepções prévias ao movimento romântico e naquelas posteriores a ele. Apresenta-nos as passagens do jogo pelas diferentes áreas do conhecimento, como a Filosofia, a Biologia, a Psicologia, a Sociologia, a Antropologia e a Educação. Acho um pouco excessiva a citação de tantos autores, pois não há como aprofundar, nos limites de um artigo, as aproximações e as diferenças entre eles, e também as contextualizações ficam novamente a cargo do leitor, embora a variada bibliografia apresentada possa servir como indicação para o aprofundamento no tema.

Há ainda uma terceira parte no artigo, onde são apresentadas “algumas modalidades de brincadeiras presentes na Educação Infantil”. Nela são citados: o brinquedo educativo, a brincadeira tradicional, a brincadeira de faz de conta e a brincadeira de construção.

O segundo artigo, de Marina Célia Moraes Dias, “Metáfora e pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar”, é muito interessante, pois a autora, a partir de uma leitura das grandes dicotomias da educação, conse-

gue, trazendo contribuições da Filosofia, da Estética e da Política, fazer uma contraproposta para a Educação Infantil através da releitura das possibilidades do jogo.

O jogo, nesse texto, vincula-se ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo. É uma proposta para a educação de crianças (e educadores de crianças) com base no jogo e nas linguagens artísticas. Texto fundamental para leitura e reflexão num momento de proposições pedagógicas para a Educação Infantil tão baseadas na cópia do modelo escolar de 1.º grau. A concepção da autora sobre o homem como ser simbólico, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade, é fundamental para propor uma nova “pedagogia da criança”. A autora vê o jogar como gênese da “metáfora” humana. Ou, talvez, aquilo que nos torna realmente humanos.

O terceiro e último artigo desse bloco chama-se “A brincadeira de faz de conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário”, de Edda Bomtempo. É um artigo que trata, como diz o título, da brincadeira do faz de conta, essa experiência que nos torna seres simbólicos, humanos e metaforizados. A autora inicia apresentando a brincadeira, suas características, e procura na literatura universal a presença desse tipo de brincadeira. Depois, na busca de referências teóricas explicativas para esse tipo de ação humana, ela tem encontros com Piaget e Vygotsky, por um lado, e, por outro, com S. Freud e Melanie Klein. O faz de conta é tratado, então, como a possibilidade na construção do homem de ser a ponte entre a fantasia e a realidade.

Crianças com necessidades especiais & o jogo, o brinquedo e as brincadeiras

O segundo grupo de artigos trata da questão do jogo, do brinquedo e da brincadeira, e suas articulações com as crianças com necessidades especiais: a pedagogia, a psicopedagogia, a avaliação, o fracasso escolar, as propostas curriculares e outros temas percorrem essa seção.

O texto “O jogo e o fracasso escolar”, de Sahda Marta Ide, inicia tratando dos testes-padrão de medidas de inteligência e seu questionamento como instrumento adequado para a avaliação das crianças portadoras de deficiências. A autora indica, como saída desse ciclo “avaliação por testes e medidas e diagnóstico de fracasso escolar”, a procura das causas desses fracassos e en-

contra, na bibliografia estudada, algumas generalizações com referência às famílias, às escolas, à atitude do educador e, a partir dessa análise de “causas do fracasso escolar”, propõe alternativas educacionais de reversão dessa situação. Segundo a autora, o elemento central para essa ação diferenciada, destinada à desestigmatização, seria o da mediação, tanto a humana, como a instrumental. É na instrumental que aparece o jogo como recurso fundamental na educação de crianças deficientes mentais.

O artigo seguinte, “O uso de brinquedos e jogos na intervenção psicopedagógica de crianças com necessidades especiais”, de Leny Magalhães Mrech, de certa forma aprofunda aquilo que foi anteriormente analisado. A autora faz uma crítica contundente aos conceitos piagetianos mais divulgados nos cursos superiores, tais como estágios do desenvolvimento, e todos aqueles que tiveram formação acadêmica, nessa área, nas últimas décadas são testemunhas desse empobrecimento da epistemologia genética. Para se contrapor a essa tendência, a autora propõe a noção de equilíbrio e a reequilíbrio das estruturas cognitivas como conceito central dessa concepção de construção do conhecimento. Discute os universalismos das teorias que nos amarram e propõe a busca de singularidades. Nesse momento, ela busca a psicanálise, trazendo o desejo, o outro, o não saber, e, de forma muito interessante, passa da visão da alienação individual para a alienação social e cultural utilizando Roland Barthes e Pierre Bourdieu.

A necessidade da desnaturalização dos lugares de saber e não saber, de aprendentes e ensinantes e da dialética dessas relações individuais e sociais é fundamental para pensar a construção do conhecimento. Os jogos, os brinquedos e os materiais pedagógicos são analisados quanto à sua possibilidade de interferir nas estruturas de alienação social e individual do saber – estereótipos, relações transferenciais, estruturado ou estruturante.

Depois a autora apresenta a noção de modalidade de aprendizagem, isto é, o tipo de relação que cada sujeito, a partir da sua própria história, constrói ao conhecer o mundo, conceito este desenvolvido por Alícia Fernandes a partir da psicanálise e da psicologia genética.

O texto conclui com a análise das relações das modalidades de aprendizagem e as ofertas de “ensinagem” e coloca as experiências com jogos e materiais pedagógicos como modos de “pluralização” destas modalidades e também com um apelo ao trabalho educacional voltado ao desenvolvimento das diversas formas da inteligência.

O texto “O jogo na organização curricular para deficientes mentais”, de Maria Luisa Sprovieri Ribeiro, inicia com uma análise das práticas tradicionais de atendimento às crianças com necessidades especiais e com resistências pessoais e sociais a uma mudança de concepção desse tipo de atendimento.

Utilizando-se de características do jogo, de acordo com Gilles Brougère, tais como a necessidade de espaço, papéis, materiais e tempo do jogo para pensar o currículo, denuncia a “cultura” do trabalho individualizado, isto é, isolado, do educador de crianças com necessidades especiais, que não está presente nos debates dos demais educadores e áreas de conhecimento dentro das escolas. Denuncia essa experiência de prática social de educador como criador único do currículo ou criatura que aplica os currículos dos tecnocratas. Para a autora, é necessária ousadia nos professores de educação especial para que utilizem na construção de suas propostas educativas as discussões coletivas e contemporâneas de currículo e quebrem uma visão tão “conformada” desse tipo de atendimento educativo.

A formação do educador através da vivência, da discussão e da reflexão do jogo

Os últimos capítulos do livro tratam do jogo na formação dos professores. O primeiro deles, “Brincadeiras e brinquedos na TV para crianças: mobilizando opiniões de professores em formação inicial”, de Maria Felisminda de Rezende e Fusari, tem como meta a educação do educador para a leitura das “vivências comunicacionais de seus alunos”, e afirma que a formação dos professores pode gerar novas formas, mais competentes e criativas, de os alunos interagirem com multimeios. Há entre alunos e meios de comunicação uma teia de transmissões e influências que não são de simples causa e efeito ou unívocas, mas de interinfluências, e essas devem ser aproveitadas para uma melhor formação do cidadão.

A autora relata uma pesquisa feita com futuros educadores de nível universitário ou de 2.º grau na qual é feita a análise de trecho de vídeo do *Xou da Xuxa*, em que aparece uma situação de jogo competitivo. A partir da análise feita pelas alunas, uma visão de mídia e de jogo é constituída. Uma nova maneira de ver o meio – a televisão – e o programa – *Xou da Xuxa* – se constitui.

Em “Jogo e formação de professores: videodrama pedagógico”, Heloísa Dupas Penteadado relata uma experiência com alunos de prática de ensino na qual foi usado o videodrama pedagógico, derivação do psicodrama, com o objetivo de fazer o aluno de 3.º grau refletir tanto sobre sua prática como aluno como sobre seu papel de professor.

O relato é interessante na medida em que essas provocações promovidas pela vivência, na própria formação do professor e em sua vida afetiva e intelectual de adulto, auxiliam a reconhecer as muitas formas de entender a cena educacional, a afiar a sua sensibilidade ao jogar.

Educação: lúdica ou séria

O texto “*A séria busca no jogo: do lúdico na matemática*”, de Manoel Orisvaldo de Moura, é de educação matemática, mas não apenas isso. Apesar de ter divergências quanto à questão de serem ou não modismos a etnomatemática e a modelagem matemática, e de discordar que o uso de materiais pedagógicos está mais presente no século XX, gostei muito do trabalho do autor. Ele trata com propriedade de duas questões centrais na relação jogo e educação: a primeira diz respeito ao fato de que o jogo, em uma proposta educativa, nunca pode estar dissociado “do conjunto de elementos presentes no ato de ensinar” (p. 74), isto é, ele deve estar localizado na totalidade de um projeto educacional. E para justificar a sua argumentação, procura na história da educação, e na história da educação matemática, exemplos que demonstram essa afirmação.

A outra questão, também muito bem trabalhada, é a da seriedade do jogar e os diferentes usos do jogo e seus vínculos com concepções de aprendizagem. A visão da superação do jogo como elemento/recurso e a construção de seu papel como incorporado ao ensino como um todo são algo que justifica a presença desse artigo na coletânea. Sua localização no final da minha escrita justifica-se pela síntese que o autor faz de ideias que perpassam todo o conjunto da obra.

Finalizando

Encontramos no livro uma polifonia com vozes que falam aos quatro ventos sobre o tema. Isso é bom. É jogo e é brincadeira. Talvez uma das características centrais do livro seja a aproximação do jogo às teorias, e não apenas uma listagem dissociada de receitas de brincadeiras, e a proposição de alternativas de lugar para o jogo, tanto nas propostas de ensino, com alunos de diversos níveis, como na própria formação do educador. Penso que dessa tríade, jogo, brincadeira e brinquedo, o último foi o menos explorado nos diferentes artigos. Fica esse tema como sugestão para uma próxima coletânea, ou, quem sabe, a escrita coletiva de um livro, pois gostaria muito de vê-los produzindo não individualmente, cada um o seu próprio artigo, mas jogando com os conceitos e as noções, pois a originalidade dos enfoques, as singularidades das visões contribuiriam, de forma enriquecedora, para a continuidade da discussão dessa temática.

(* Resenha do livro de KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. São Paulo: Cortez, 1996.)

Dicas de estudo

Leitura do livro *Jogos Infantis: o Jogo, a Criança e a Educação* de Tizuko M. Kishimoto, Editora Vozes, 1998.

Nesta obra a autora faz um breve percurso sobre a história do jogo no Brasil e aprofunda o estudo sobre as teorias do jogo e sua influência na educação.

Visite o site: <www.origem.com.br/diario-de-bordo/historia-de-jogos.asp>.

Trata-se de um site do Instituto Gerson Sabino, com pesquisas sobre a origem dos jogos e muitas histórias interessantes.

BRASIL. Ministério da Justiça. Resolução n.º 41 de 13 de outubro de 1995. **Dispõe sobre os Direitos da Criança e do Adolescente Hospitalizados**. Diário Oficial da União. Brasília, 17 out. 1995. Seção 1, p. 16.319-16.320.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

BRUNER, J. S. **Atos de Significação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

CARNEIRO, M. A. B. **Brinquedos e Brincadeiras: formando ludoeducadores**. São Paulo: Articulação Universitária, 2003.

CORIA-SABINI, M. A.; LUCENA, R. F. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas: Papirus, 2008.

CUNHA, N. H. **Brinquedo, Desafio e Descoberta**. MEC, 1986.

CREPALDI, R. *In*: ANGOTTI, M. **Educação Infantil, para quê, para quem e por quê?**. Campinas: Alínea, 2006.

_____. *In*: ANGOTTI, M.; FREYBERGER, A.; TURINO, C. **Programa Ludicidade: uma proposta para construção de política pública para a infância**. São Paulo: Libratres, 2006.

DIAS, M. C.; SALLES, S. **Brinquedoteca Eleva Adesão de Criança a Tratamento Médico**. Agência Câmara. 18 ago. 2005

FRIEDMANN, A *et al.* **O Direito de Brincar: a brinquedoteca**. 4. ed. São Paulo: Sociais: Abring, 1998.

GRAMIGNA, M. R. M. **Jogos de Empresa**. São Paulo: Makron Books, 1993.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo, a Criança e a Educação**. Tese de Livre-Docência – Universidade de São Paulo, São Paulo, 1992. Mimeografado.

_____. **Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

_____. **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998a.

MARCILIO, M. L. A lenta construção dos direitos da criança brasileira. Século XX. **Revista da USP**, São Paulo, v. 37, n. mar-mai, p. 46-57, 1998.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca**: sucata vira brinquedo. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

SMS. **Acolhimento, o Pensar, o Fazer, o Viver**. São Paulo: Palas Athena: Unesco 2002.

LEI FEDERAL 11.104, de 21 de março de 2005

VIEGAS, D. **Brinquedoteca Hospitalar**: isto é humanização. São Paulo: Wak, 2007.

Gabarito

1. O objetivo da questão é levar o aluno a lembrar a infância e tomar contato com sua criança interior, lembrando a alegria, a descontração, as regras e combinados, e verificar quantas oportunidades as crianças da atualidade perderam, tendo em vista a urbanização, a violência e também o apelo da mídia.
2. Para Huizinga, a atitude dos participantes pode ser desinteressada, livre, voluntária e imaginária; considera o prazer do jogador, existem regras que acontecem com limitação de tempo e espaço, ou seja, dão materialidade ao jogo.

Para Vygotsky, o jogo é o elemento que impulsiona o desenvolvimento do ser humano. Tem caráter central na vida da criança, como uma das maneiras de participação social. Ao brincar, a criança representa papéis presentes em sua cultura que ainda não pode exercer por não estar preparada. A criança internaliza regras e encontra soluções para os conflitos que lhe são impostos na vida real.

Para Gilles Brougère, o jogo é uma atividade de segundo grau, ou seja, aprendida por meio de inter-relações sociais, que garante aos indivíduos a possibilidade de um certo afastamento da realidade para recriação dessa realidade.

Concluindo, o que caracteriza a atividade lúdica é mais o significado do comportamento e o “estado de espírito” de quem está brincando do que a atividade em si.

3. Como resultado das Grandes Guerras, um grande contingente de crianças ficou em situação de abandono. Com o alto índice de mortalidade infantil, a ONU reafirmou a importância de se garantir os direitos da criança.

Esta nova concepção de criança – um ser sujeito de direitos – resulta na adoção de medidas legais e implementação de ações que garantam seu desenvolvimento pleno. Essas medidas foram materializadas na Constituição de 1988, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Lei 8.069, de julho de 1990, Lei Orgânica da Assistência Social e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira, e também na Lei n.º 11.104, de 21 de março de 2005, que estabelece a obrigatoriedade da existência de brinquedotecas nos hospitais.

