

Brincar, brinquedo e brincadeira usos e significações¹

Najela Tavares Ujii
Universidade Estadual do Centro-Oeste
Irati, PR

“Um homem somente brinca quando ele é humano [...] e ele somente é humano quando brinca [...]”

Schiller

Resumo: O artigo objetiva realizar um resgate histórico da ação lúdica, delineando sua gênese e compreendendo a importância do brincar através dos tempos. Neste sentido, são verificados o percurso e as mudanças ocorridas, bem como a interligação dessa discussão no cenário da Educação Infantil atual. Acredita-se subsidiar a ampliação e o aprofundamento da discussão.

Palavras-chave: Educação. Brincar. Brinquedo. Brincadeira e desenvolvimento infantil.

“People play when they are human [...] and they are only human when they play [...]”

Schiller

Abstract: The paper offers a historical review of ludic action, delineating its genesis and understanding the importance of playing throughout the times. The processes and changes are covered, as well as the connection of this discussion to the current Child Education scenario. This overview is meant to broaden and to deepen current discussion about the subject.

Key words: Education. Play. Play object. Playing and child development.

Introdução

No Brasil, os termos brincar, brinquedo e brincadeira são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação neste campo e um desconhecimento do delineamento histórico em que estes termos foram construídos que englobam valores, modos de vida, num dado espaço que traduz uma cultura e expressa uma linguagem própria.

¹ Artigo elaborado a partir do trabalho monográfico da Pós-Graduação *lato sensu* em Psicopedagogia, *Ação lúdica: a importância do brincar na Educação Infantil*, defendido em março de 2006, na FAFIPREVE, Presidente Venceslau-SP.

O elemento lúdico ou atividade lúdico-recreativa engloba o brinquedo, o jogo, o brincar e a brincadeira. Cada um destes elementos tem uma determinada conceituação, que envolve flexibilidade e prazer.

O brinquedo é compreendido como qualquer objeto sobre o qual se debruça a ação da atividade lúdica do brincar por meio da espontaneidade, imaginação, fantasia e criatividade do brincante.

O brincar e o jogo, por sua vez, são compreendidos como atividades de mesma natureza; no entanto, o brincar se constitui em ação, brincadeira, divertimento, imitação, faz de conta, expressão livre; já o jogo, se constitui num espaço de vivência diverso do universo habitual, no qual a fantasia e a realidade se cruzam e existe um conjunto de regras e normas determinadas que, caso quebradas, podem destruir este universo, um lugar de exercitação de habilidades adquiridas por experenciação e vivência.

No decorrer desse trabalho, toma-se o elemento lúdico ou atividade lúdico-recreativa e o brincar como termos unívocos no tocante ao espaço da ludicidade.

O brincar é uma atividade essencial ao ser humano. O homem sempre brincou sem distinção de regras, entre adultos, crianças e animais no decorrer da história da humanidade. Dessa maneira, a ludicidade adquiriu um espaço de excelência na formação humana.

Segundo Huizinga (1980), o elemento lúdico é algo presente desde a gênese da civilização e desempenha papel importante na criação da cultura e no desenvolvimento humano em sua totalidade. O lúdico é um fenômeno social, anterior à cultura, fruto das relações da sociedade humana que, em sua essência, promove divertimento, fascinação, distração, excitação, tensão, alegria, arrebatamento, ação e emoções que perpassam as necessidades imediatas da vida humana.

Gênese conceitual: um resgate histórico do elemento lúdico

O nascimento das primeiras reflexões em torno da importância do brincar educativo origina-se na antiguidade greco-romana; surge ligada à ideia de relaxamento, necessário a atividades que exigem esforço físico e intelectual.

Neste sentido, Petri (2000) explicita que, se por um lado, Platão apontava a importância de se aprender brincando em oposição à violência e a opressão, por outro, Aristóteles sugeria que a criança aprendia brincando com os jogos que imitavam atividades adultas como forma de preparo para a vida futura. Entretanto, não se discutia, nessa época, o emprego do jogo no ensino da leitura e do cálculo. Só posteriormente, no período da Renascença, essa preocupação aparece, quando escritores como Horácio e Quintiliano, apresentam jogos de leitura, com letras feitas de guloseimas por doceiras romanas, espécie do que hoje denominamos alfabeto móvel, utilizado por eles no ensino da leitura e ingerido pelas crianças como forma de introdução e digestão do conhecimento das primeiras letras.

Na Idade Média, passa-se por um período em que o desenvolvimento de atividades lúdicas: jogos, brincadeiras e exercícios físicos são equiparados a nada, pois a educação que se prima, tem finalidade disciplinatória para elevação da alma ao mundo das ideias.

Com o advento do Renascimento, surgem outras concepções pedagógicas, nas quais a felicidade é considerada legítima. Assim, reabilita-se o brincar e o jogo, que são incorporados, ao cotidiano dos jovens, como tendência natural do ser humano a fim de desenvolver o corpo. Concebe-se a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo, divulga princípios de moral, ética e contempla os conteúdos de história, geografia e outras áreas afins. Ao atender as necessidades infantis, o jogo torna-se forma lúdica adequada para aprendizagem dos conteúdos escolares banindo, neste momento, os processos verbalistas de ensino e a palmatória vigente no cenário da educação infantil, pelo menos em tese.

No século XVIII, ocorre a popularização das brincadeiras e dos jogos educativos. Nesse período, quando predominava a produção de bens rurais, o brincar coletivo constituía uma atividade comum a adultos e crianças, característico por ser corporal, socializado e prescindir de objetos e/ou brinquedos. Ainda hoje, em regiões em que a sociedade rural é forte, esse brincar coletivo persiste, como elemento da cultura, do riso e do folclore local.

O impulso do movimento científico, do final do século XVIII e início do século XIX, traz inovações e diversifica o cenário lúdico, a sedimentação do modo de produção burguês. As conquistas da Revolução Industrial, o domínio da tecnologia e a mudança da concepção de vida fundada, agora, no individualismo, no utilitarismo, no trabalho, na produção, na eficiência prosaica do ideal burguês de bem estar social, alteraram substancialmente a organização e a consciência social. Assim, o elemento lúdico é arrancado do cotidiano adulto e adquire lugar apenas junto ao cotidiano infantil.

Pode-se afirmar, de acordo com Petri (2000), que o brincar modifica-se, segmenta-se e passa a fazer parte da vida infantil, uma vez que a infância passa a se constituir como fase importante do desenvolvimento do ser humano, é dotada de especificidade e que a criança adquire identidade própria dentro do contexto social, neste período.

Concomitantemente, por volta do início do século XIX, surge o brinquedo industrializado, tão bem estudado por Brougère (2004), que transforma o brincar em uma atividade solitária para criança, em função do apelo ao consumo de brinquedos. Neste período, a escola, com objetivos educacionais demarcados, passa a fazer uso pedagógico do brincar, didatizando-o de maneira forçada e incoerente.

Nesse âmbito, no século XX, desabrocha a Psicologia Infantil com a produção científica de pesquisas e teorias que debatem a importância do ato de brincar para o desenvolvimento infantil, como a psicogenética de Piaget

(1978), a teoria histórico cultural ou social de Vygotsky (1989) e a teoria comunicacional de Bruner (1986).

O brincar em Piaget, Vygotsky e Bruner

A partir dos estudos da epistemologia genética de Piaget (1978), é pela brincadeira e pela imitação que se dá o desenvolvimento cognitivo e a aprendizagem da criança, que obedece a estágios estruturais, no qual a imaginação criadora surge em forma de jogo, instrumento preliminar de pensamento e enfrentamento da realidade. Para o autor, a brincadeira é concebida como conteúdo da inteligência, tida como conduta livre, espontânea, que a criança expressa por vontade própria e pelo prazer que proporciona. Assim, como conduta lúdica, demonstra o nível de estágio cognitivo em que a criança está, devido ao predomínio de um tipo de jogo diferenciado: jogo de exercício (motor), jogo de expressão (linguagem), jogo simbólico (faz de conta, representação), jogo de construção (montagem) e jogo de regra (passo a passo, normatização).

Na perspectiva de Vygotsky (1989), que concebe o mundo como resultado de processos histórico-sociais que alteram, não só o modo de vida da sociedade mas também o modo de pensar do homem, o jogo infantil e as brincadeiras são resultados de processos sociais. Neste sentido, o brincar é uma atividade sociocultural livre e origina-se nos valores, hábitos e normas de uma determinada comunidade ou grupo social. Sua natureza é sociocultural, na medida que as crianças brincam com aquilo que elas já sabem ou imaginam que sabem sobre as formas de relacionar-se, de amar e de odiar, de trabalhar, de viver em grupos e sozinhas, de interagir com a natureza e com os fenômenos físicos, de um determinado grupo social, que pode ser sua família, a comunidade à qual pertencem e/ou outras realidades. Desse modo, de acordo com o autor, a brincadeira, na fase pré-escola, é atividade de suma importância, porque favorece a socialização do indivíduo e promove as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico e na personalidade da criança.

Para Bruner (1986), a brincadeira da criança aparece como um processo relacionado a comportamentos naturais e sociais. Desta maneira, o autor identifica a estrutura do jogo à linguagem, interação que serve de microcosmo para a comunicação e o estabelecimento de uma realidade compartilhada entre indivíduos. O brincar está associado à natureza infantil social da criança; é uma forma de linguagem própria da infância, pois absorve em si a necessidade de comunicar e compartilhar de uma vida simbólica com outros (crianças e adultos).

Assim, o termo brincar é adotado como um laboratório do pensamento infantil constituído por uma linguagem simbólica singular apoiada em brinquedos, objetos de uso cotidiano, materiais de construção e baseada em regras que estejam diretamente associadas à infância. O brincar funciona como

cenário no qual a criança se constitui como sujeito que atua e cria a partir de seu potencial de desenvolvimento, elaborando seu próprio conhecimento.

Atividade lúdica: implicações atuais

Retomando Huizinga (1980), pode-se afirmar que o elemento lúdico esteve presente, em toda parte, desde o início da civilização, desempenhando um papel extremamente importante, criando cultura e permitindo ao homem desenvolver, em plenitude, as necessidades humanas inatas de ritmo, harmonia, mudança, alternância, contraste, clímax e outros.

De acordo com Lima (2003), a civilização ocidental promoveu, ao longo de sua história, a separação entre corpo e mente. Acreditava-se que as operações mentais eram mais elevadas, e as ações feitas com o corpo eram menos importantes, pois estas utilizavam uma função cortical inferior, visão que ainda fundamenta o trabalho pedagógico no interior de algumas escolas e que secundariza as atividades corporais e supervaloriza as atividades mentais. Equívoco superado na atualidade, segundo Le Blouch (1987) e Gallahue, Ozmun (2001), com seus estudos interligados à área de neurociência e psicomotricidade, tendo em vista que mostram a articulação entre o corpo físico e a cognição (mente), demonstrando que o funcionamento motor está integrado ao sistema perceptivo e exige uma função cortical tão complexa quanto as atividades de pensamento.

Adentrando o século XXI, inserido na sociedade pós-industrial, caracterizado pela produção de serviços, informática, estética, símbolos e valores, o predomínio da globalização, precisa-se criar um novo modelo de brincar compreendendo as exigências atuais, baseado na flexibilidade, na criatividade, na individuação e emotividade conjugada com a racionalidade que abra espaço ao tempo livre de ação lúdica e prazer.

É evidente que o brincar perdeu seu espaço físico e temporal, evidencia Friedmann (2004), pelo crescimento das cidades, aumento das distâncias, maior dificuldade de deslocamento e encontros, ausência de espaços públicos voltados ao lazer, ida da criança para escola e preocupação exacerbada com os conteúdos, falta de segurança urbana, inserção da mulher no mercado de trabalho, alto consumo de brinquedos industrializados, globalização geradora de generalizações e perda da identidade cultural.

Entretanto, faz-se necessária uma preocupação com o resgate do brincar, enquanto patrimônio lúdico-cultural, uma vez que este é um fenômeno universal de grande relevância para a caracterização e conhecimento dos grupos sociais e diversidades culturais dos vários povos do mundo como explicitam diversos autores, teóricos e pesquisadores da área.

Estudiosos voltados ao lúdico como elemento cultural iniciam um debate sobre o resgate do elemento lúdico no momento vigente. O uso do tempo livre e o brincar ocupam posição de destaque nessa discussão. A

preocupação em questão, segundo explicita Friedmann (2004), não é somente o tempo livre das crianças, mas o tempo livre dos adolescentes, pensando no uso saudável e produtivo das energias que surgem neste período; no tempo livre do adulto, cujo período de ócio vem aumentando o que gera ansiedade e uma crise de valores; e o tempo livre da terceira idade, já que a longevidade de vida tem aumentado; e a subsequente criação de espaços de lazer.

No entanto, o “aumento do ócio”² na sociedade atual, apontado por Friedmann (2004), abre um leque de discussão mais abrangente, para a utilização produtiva do tempo livre, base primordial da sociedade contemporânea, que não é o foco analítico deste estudo, mas possibilita a observação de crianças e jovens que frequentam a escola e, em período contrário, fazem aulas de música, futebol, natação, entre outras, tendo em vista rendimentos, não a ludicidade. Entretanto, tais atividades são compreendidas por educadores e pais como utilização do tempo livre em atividades recreativas e promoção do lazer, o que é algo desvirtuado, tendo em vista o ideário apresentado, uma vez que as atividades lúdicas devem cumprir um fim, em si mesma de flexibilidade, espontaneidade, imaginação, criação e prazer e não é o que ocorre nestas atividades pré-determinadas.

A existência de espaços para brincar é importante para a socialização e troca entre os brincantes, para o desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e moral das crianças e jovens, para o bem estar pessoal de adultos e velhos, para o estímulo da sua criatividade, para o contato com sua espiritualidade, a sua re-ligação com o invisível, a imaginação, a fantasia, para o despertar e o desenvolvimento dos seus potenciais e habilidades, para tornar os indivíduos mais humanos e resgatar a essência e os valores mais significativos de cada um.

Tudo indica, na atualidade, que a preocupação com o uso do tempo livre, e não somente com o trabalho, tem se constituído em uma tendência predominante nos últimos anos, nas diferentes sociedades e culturas e o brincar ocupa um papel de peso nessa área.

Considerações: o papel do brincar na contemporaneidade

O papel do brincar emerge na sociedade contemporânea para resgatar os valores mais essenciais dos seres humanos, todos fundamentais e indissociáveis, tais como:

- ser potencial na cura psíquica e física;

² O termo aumento do ócio comparece entre aspas pelo fato de esta posição de Friedmann ser controversa. No mundo do trabalho, máquinas e processos informacionais foram introduzidos, mas, não livraram o homem do trabalho que, inclusive, em muitos casos aumentou, devido às inúmeras exigências do mercado por profissionais dinâmicos e polivalentes. Diante disso, o tempo livre e o lazer na sociedade atual têm sido voltados para a reprodução do próprio trabalho (Para mais detalhes e uma discussão mais elaborada ver ANTUNES, 2002 e DE MASI, 2000).

- forma de comunicação entre iguais e entre as várias gerações;
- instrumento de desenvolvimento e ponte para a aprendizagem;
- possibilidade de resgatar o patrimônio lúdico-cultural nos diferentes contextos sócio-econômicos;
- desafio deste novo século no uso do tempo livre;
- potencialidade criativa;
- inserção em uma sociedade regrada;
- oportunidade de convivência com os outros, de se colocar no lugar do outro (empatia);
- de ganhar hoje e perder amanhã;
- de liderar e ser conduzido;
- de falar e de ouvir;
- incentivo ao trabalho solidário, em equipe, a uma postura mais cooperativa e ecológica;
- caminho do conhecimento e descoberta de potenciais ocultos;
- estímulo à autonomia, à livre escolha, à transformação e à tomada de decisões.

Nesse sentido, fica clara a contribuição da ação lúdica, e do brincar, em suas múltiplas *nuances* na perspectiva de formação total e global das nossas crianças, jovens e mesmo adultos.

Na Educação Infantil, a inserção do brincar nas práticas educacionais vem sendo prevista pelos Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, no entanto, há um longo caminho a ser percorrido no sentido de internalizar os conceitos apresentados com relação ao brincar, para, efetivamente, poderem ser não somente transmitidos, mas também assumidos pelos professores na sua prática junto às crianças. Esta é uma década extremamente importante, de transição e mudança de paradigmas e patamares para que o brincar se torne uma prática consciente.

Friedmann (2004) relata que, nos cursos de formação continuada que ministra, alguns professores elencaram como principais dificuldades para trabalhar com o brincar, o fato de não terem espaço, tampouco materiais. Mas ressalta que estes mesmos educadores demonstram habilidades, gosto pela ação lúdica,

criatividade, afeto e procura de instrumentos e metodologias de apoio. Assim explicita que sua impressão geral é de que ainda precisa haver um movimento de dentro para fora na escola, no que estamos de comum acordo.

Tal movimento de transformação no setor escolar, no que tange à ação lúdica, deve ser trilhado no sentido de acreditar e confiar não somente nas propostas e estudos de teóricos e pesquisadores, mas também nas percepções e valores de cada professor quanto às necessidades, interesses e habilidades dos seus grupos específicos de crianças, com intuito de que haja realmente uma conscientização das instituições de Educação Infantil acerca do valor do elemento lúdico na formação integral do indivíduo.

O brincar precisa materializar-se, desprender-se, libertar-se dos discursos, passar da reflexão à vivência, ser trazido do espontaneísmo inconsciente à consciência do brincar como linguagem simbólica, essencial ao desenvolvimento humano, para uma visão mais ampla permeada por práticas e atitudes do educador frente ao grupo infantil; ser assumido como atividade lúdica em todas as propostas educacionais.

A criança fala através de seu brincar, entretanto, estamos vivendo uma cultura de muitos brinquedos e menos brincadeiras; muita tecnologia e pouco artesanato; muita impessoalidade e pouco respeito à individualidade; mais solidão da criança do que troca; uma cultura mais competitiva do que cooperativa; uma cultura lúdica violenta, impassível, indiferente, com medo.

Enfim, uma cultura em crise entre aquilo que não mais se adequa às atuais gerações e inúmeras dúvidas a respeito de como restituir ou recriar uma ludicidade mais saudável. Precisamos criar ou recriar caminhos e novas possibilidades para que o brincar recupere seu status na atualidade dentro da instituição de Educação Infantil e na consciência de cada educador.

Referências

- ANTUNES, R. *Os sentidos do trabalho*. 5. ed. São Paulo: Boitempo, 2002.
- BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. *Referenciais Curriculares Nacionais para Educação Infantil*. Secretaria de Educação Básica, 1997, vol. 1, 2 e 3.
- BROUGÈRE, G. *Brinquedos e companhia*. São Paulo: Cortez, 2004.
- BRUNER, J. Juego, pensamiento e language. in: *Perspectivas*, 16 (1) 1986 p. 79-86.
- DE MASI, D. *O ócio criativo*. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.
- FRIEDMANN, A. *Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 2004.

_____. O papel do brincar na cultura contemporânea. In: *Revista Pátio: O Faz-De-Conta Na Educação Infantil*. Ano I, n. 3, março 2004, p.14-16.

GALLAHUE, D. L.; OZMUN, J. C. *Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos*. São Paulo: Phorte, 2001.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: a brincadeira como elemento da cultura*. Trad. de João Paulo Monteiro, 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.

LE BOULCH, J. *Educação psicomotora: a psicocinética na idade escolar*. Porto Alegre: Artmed, 1987.

LIMA, J. M. *O jogar e o aprender no contexto educacional: uma falsa dicotomia*. Tese (Doutorado em Educação), UNESP/Faculdade de Filosofia e Ciências – Marília, 2003.

PETRI, R. *A evolução do brinquedo acompanha os grandes períodos de transformação da civilização Ocidental*. (Dissertação de mestrado), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2000.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. São Paulo: Zahar, 1978.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.