

UM ESPAÇO DE OBSERVAÇÃO DA INFÂNCIA – RELAÇÕES ENTRE O JOGO E A NATUREZA INFANTIL

Raquel Firmino Magalhães Barbosa¹

O escritor francês Jean Château desenvolveu em sua obra “O Jogo e a Criança (CHÂTEAU, 1987, 144 páginas)”, um estudo aprofundado sobre a relação do jogo com a infância através da psicologia genética e da caracterologia. O autor analisou todos os tipos de jogos presentes em cada fase e suas respectivas características, de forma atrativa e transparente, revelando um verdadeiro espaço de observação da infância, o que leva o leitor a ter uma percepção total da criança e a compreensão da importância dos jogos para a vida adulta. Sua bibliografia foi baseada essencialmente em obras francesas, se destacando os seguintes autores mais envolvidos com a problemática dos jogos infantis: Alain, Caillois, Claparède, Huizinga, Piaget, dentre outros.

A obra “O Jogo e a Criança” tem por objetivo principal fazer uma relação sobre o que o próprio título sugere, com ênfase na importância das atividades lúdicas na vida da criança e o seu papel pedagógico, contribuindo para que conheçamos melhor seus comportamentos e suas estruturas mentais. Além disso, foi dividida em cinco momentos, os quais citaremos a seguir.

No primeiro momento, faz-se ao leitor a seguinte pergunta: “Por que a criança brinca?” e a partir desta primeira leitura, o autor o conduzirá a desbravar todo o conhecimento que está presente no livro, levando-o a refletir e a questionar a todo o momento sobre o que está lendo, tendo uma relação íntima com o autor, já que entra em seu mundo e em suas ideias sobre a entrega da criança ao jogo. Ele realiza uma comparação do período da infância dos animais com os seres humanos, mostrando a superioridade do homem em relação aos outros seres, onde treinamos pelo jogo as nossas condutas superiores e nos afirmamos pelo desenvolvimento de cada função, sejam elas psicológicas, motoras e/ou sociais.

Para o autor, quando a criança brinca, revela características de seriedade, de esgotamento, de espontaneidade, de encanto, de distanciamento do real e um treinamento inconsciente das futuras atividades da “vida séria”. É pela atividade lúdica que nos diferenciamos dos animais – já que estes a ignoram – é por ela que nascem todos os jogos posteriores e a criança constrói sua personalidade, sua autonomia e sua criatividade.

O adulto tem um importante papel na brincadeira da criança, pelo fato de desejarem “ser grandes”, desempenham papéis que estão restritos somente aos adultos, e através destes, afirmam o seu eu e adquirem poder, valor e prazer. Mas será que o adulto também brinca? Será que em suas brincadeiras revelam as mesmas características que a criança? De acordo com Château, o adulto brinca/joga como uma forma de relaxamento, um “remédio contra o tédio”, ou seja, uma válvula de escape para as preocupações do dia-a-dia.

O segundo momento é marcado pela presença constante do outro, e este outro é compreendido pelo apelo do mais velho e o grupo infantil, que demonstram um gosto pelo trabalho, devido às atividades dos adultos terem um valor e um prazer diferenciado das demais, e “participar das tarefas adultas é o sonho de toda criança”, como citou o autor.

¹ Doutoranda em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES); Professora Substituta do Curso de Educação Física da Universidade Federal Fluminense (UFF). Contato: kekelfla@yahoo.com.br.

A criança busca nos jogos de imitação, em torno dos 3 a 7 anos, copiar os adultos: Suas frases, seus gestos e seus comportamentos, como um ritual, ou seja, almeja uma realidade que gostaria de estar. Mas esse apelo não necessariamente é representado somente pelo adulto, de acordo com a idade este referencial é passado do adulto para o pai, do pai para o “o grande” e do “grande” para as regras tradicionais, que vão reger todo o desenvolvimento do jogo.

Para os pequenos a sua *“maior alegria é poder brincar com os grandes”*, como descreveu Château, então, eles provocam até o ponto de chamar a atenção e ser convidado para entrar no jogo, mesmo tendo um papel inferior e sem destaque ou até mesmo ser um simples espectador, mas com o objetivo de ganhar espaço dentro das brincadeiras.

Mas não é qualquer criança que entra neste universo tão restrito dos grandes. Há uma tendência dentro das sociedades infantis de ter um líder, um chefe, um “mentor”, como caracteriza o autor, com personalidade forte, tem iniciativa e que se destaca dos demais. Esse é o chamado “fenômeno da cefalização”, que Château diz ser muito difundido. Normalmente, é o mentor dos pequenos que consegue entrar nessas atividades, sempre com os piores papéis, mas mesmo assim, se sentem felizes e realizados por estarem junto com os grandes, entretanto, os jogos dos grandes não são rigidamente fixos e os pequenos se encontram sempre nas zonas de reserva, sendo denominados “café com leite”, parafraseando as crianças.

No terceiro momento, o autor apresenta a disciplina do jogo por meio do amor à ordem e às regras, os obstáculos à disciplina e também como o objeto, o adulto e o grupo podem influenciar o jogo e a origem das regras do jogo.

Para o autor, geralmente pensamos que a “criança é desordenada, que ela não sabe nem quer submeter seus atos a uma regulamentação”, pelo contrário, a alma infantil tem uma necessidade de ordem nas condutas mais simples, como o amor à repetição demonstrada pelos ritmos, pelo geometrismo e pela aritmomania. Aparentemente um comportamento um tanto estranho, mas tem um significado mágico, contudo, essas manifestações são um modo da criança se expressar e afirmar seu eu.

A regra já aparece como uma “interiorização da noção de ordem, uma ordem subjetiva”, e Château acrescenta que está ligada ao “pensamento representativo”, ou seja, relacionada diretamente a um modelo concreto, que dita às regras do jogo, entretanto, também podem aparecer regras arbitrárias em jogos que são inventados e logo esquecidos, bastando somente à lembrança para a sua concretização, e essa obediência é notada em jogos de repetição.

Sabendo que a criança ama a regra, que é um instrumento de sua afirmação e sua autonomia, por que demora tanto para se submeter às regras tradicionais? Para o autor, isso acontece devido à falta de colaboração entre os membros da sociedade infantil e também a outros fatores que levam a desordem como a instabilidade dos pequenos, sua incapacidade fisiológica, o egocentrismo e a euforia.

A influência do objeto do adulto e do grupo é evidente e tem um papel importante para disciplina dentro do jogo. O objeto funciona como uma base para a imaginação, manifestando uma obediência constante sobre o ritual, gestos e regras do jogo. A disciplina vinda do adulto tem um papel mais reduzido, tendo um apelo maior o mais velho e “o grande”, que são os seus verdadeiros instrutores. O grupo organizado que realmente impõe a disciplina nas crianças através de regras rígidas, respeito ao mentor, seriedade, fórmulas de escolha para as funções a desempenhar, formalismos do início ao desenrolar dos jogos, observados como um verdadeiro ritual. Château descreve de forma clara essa disciplina que

“origina-se num verdadeiro culto. E esse culto, os chefes, mentor e ajudantes fazem respeitar escrupulosamente” (p. 53).

O surgimento das regras do jogo, conforme o autor contém várias fontes, pode ter sido inventada, imitada, aprendida pela tradição ou por nossos instintos. Mas como que a criança inventa? De acordo com Château, normalmente a criança parte de circunstâncias acidentais, acontecimentos ou temas marcantes, analogias de um modelo concreto, e então, vão combinando e variando as situações, já que segundo o próprio autor, a criança possui uma “faculdade inventiva fraca”. Então, a origem das regras dos jogos tradicionais não provém da sociedade infantil, esta apenas preserva toda a sua tradição, mas de algo bem superior: o adulto.

O quarto momento é dedicado a relação entre os jogos, as idades e os caracteres, a evolução dos jogos de acordo com as idades, a diferenciação dos jogos entre os sexos e a análise da caracterologia e da psicologia genética a respeito dos jogos.

Os interesses das crianças pelos jogos progridem em seus níveis de dificuldade e de organização. Enquanto eram bebês praticavam o jogo funcional, com características fixas e estereotipadas. No jogo de imitação, realizam um ensaio para a vida adulta, buscando um contato com o mundo adulto através de sua imaginação. Já nos jogos de competição, a rivalidade predomina e lançam-se desafios a cumprir. E nos jogos tradicionais, há uma ênfase maior na rigidez, sendo percebida nas regras, no formalismo e no respeito ao mentor.

Esses mesmos jogos quando são praticados por meninos e meninas demonstram uma grande diferença em suas características. Os meninos são mais eufóricos, agressivos, dominadores e menos benevolentes. Enquanto que as meninas possuem maior grau de organização, disciplina e sociabilidade.

A análise caracterológica dos jogos permite visualizar elementos constantes e pessoais da personalidade infantil e verificar se há tendências ocultas por trás de sua imaginação, conhecendo mais de perto o desenvolvimento de sua inteligência e da alma infantil. Segundo Lacroze (*apud* CHÂTEAU, 1987, p. 98) , “os desejos mais secretos da criança – ser grande, forte, hábil, célebre – suas simpatias, antipatias, gulodices, sensualidade, crueldade se refletem em seus jogos prediletos” e Rambert (1945 *apud* CHÂTEAU, 1987, p. 98) acrescenta que “essas histórias que ela (a criança) nos conta ou inventa diante de nós, brincando ou desenhando, são, como seus sonhos, uma expressão simbólica de seus problemas interiores”.

Já a psicologia genética se questiona em saber se há uma duração precisa de um jogo em cada idade, se a criança tem uma ordem cronológica dos jogos ao longo do ano e a evolução da genealogia dos jogos. Chega-se a conclusão que a questão da instabilidade infantil na dificuldade de fixar atenção por um longo período, deixa clara a impossibilidade de prever o tempo para cada tipo de jogo. Já em relação à distribuição e a ordem dos jogos durante o ano, foi verificado que não há regularidade, pode acontecer de praticar determinada atividade de acordo com o clima e períodos festivos.

A evolução dos jogos faz com que as crianças desenvolvam seus esquemas mentais, motores e sociais, a fim de afirmarem sua personalidade e potencializarem sua socialização, e assim, assimilam mais facilmente os esquemas práticos da vida adulta que virá futuramente.

No último momento, será analisado o papel pedagógico do jogo e a sua relação com o trabalho. O jogo tem a função principal de preparar a criança para as atividades superiores como a arte, a ciência e o trabalho, sendo a escola a grande preparadora para a

vida futura, desenvolvendo de forma ativa a personalidade infantil, a socialização e a diminuição do egocentrismo, mas devemos ter cuidado para não atrapalhar este caminho precioso com equívocos pedagógicos. Por meio dos jogos, o professor pode mergulhar dentro da alma infantil, desenvolvendo e construindo a educação das crianças, ajudando-as a fixar sua atenção, a controlar sua instabilidade natural e a realizar tarefas.

A relação do jogo com o trabalho se apresenta de uma forma dialética. Para o primeiro, é abstraído da situação real e não tem hora e nem local para ser realizado, enquanto que o segundo, está ligado à sociedade, mas é pelo jogo que o indivíduo é introduzido no trabalho.

E quanto a escola, se aproxima mais do jogo ou do trabalho? Para o autor, nem de uma e nem de outra, “o trabalho real e a vida futura lhes darão o que lhes falta” e os relacionou a alegoria da caverna de Platão que coloca o “conhecimento do real no fim da aventura” (p. 137).

Portanto, a obra “O Jogo e a Criança”, de Jean Château, demonstra um vasto campo de conhecimento e aprofundamento sobre a infância e o universo do jogo. Também apresenta uma linguagem de fácil entendimento com uma grande riqueza de detalhes, de maneira que o leitor acaba por se sentir dentro dos exemplos citados, principalmente, aqueles que estudam a infância e suas particularidades, compreendendo que o jogo é uma atividade espontânea e constante durante a infância e se revela como uma busca inconsciente para preparar o indivíduo para as atividades superiores, afirmando o seu eu e sua personalidade. Dessa forma, é uma obra que pode ser apreciada por todos os profissionais que desejam saber mais sobre a alma infantil e os vários tipos de jogos pelos quais a criança têm o privilégio de vivenciar.

REFERÊNCIAS

CHATEAU, JEAN. *O Jogo e a criança*. [Tradução de Guido de Almeida]. São Paulo: Summus, 1987. 144 páginas. (Novas buscas em Educação; v. 29)
(Original de 1957 – Le jeu et l'enfant)