

A importância do jogo no futuro da criança

O futuro da criança envolve sua inserção no mundo do trabalho. Nessa inserção o jogo representa um papel crucial. O termo "trabalho" aqui referido, diz respeito ao seu sentido pleno e não alienado; ou seja, envolvendo produção, compromisso, regra, transformação, processo, participação, cooperação. E que também envolve, por outro lado, prazer: prazer de servir, participar e produzir, cujo desafio é justamente construir condições para um trabalho criativo.

O jogo pode preparar um futuro mais auspicioso para a criança na perspectiva do trabalho, tanto o trabalho de escola — o aprender a ler, escrever etc. — como naquilo que vai

caracterizá-la mais tarde como adulta. Então, o que a criança herda do jogo, no futuro cidadão que será mais tarde?

Na perspectiva do jogo de exercício, a criança herda o prazer funcional, que

significará poder considerar o trabalho não como sacrifício, mas como algo que, também, produz satisfação. Nesse sentido, o trabalho pode ser visto não mais como contraponto ao lazer, mas como algo pleno e criativo na medida que nele se estabelecem relações gratificantes.

Do jogo simbólico, a criança pode herdar, numa perspectiva cognitiva, a possibilidade de experimentar papéis, representar, dramatizar, recriar situações, que futuramente poderão ser-lhe úteis em seu trabalho.

No jogo de regra a criança é colocada em contato com o que ele acarreta, ou seja, restrições, limites, possibilidades, enfim, uma vida regularizada e harmônica. Sem regra não há trabalho, e sem trabalho, não há regra — essa é

necessária para haver solidariedade e compartilhamento.

Do jogo de construção a criança herda a imaginação criativa, a vivência antecipada do real, por meio do desenho, do faz de conta, do "ser grande" antes de sê-lo.

Em todos esses tipos de jogos, seja na perspectiva do presente ou do futuro da criança, Piaget considera seus aspectos funcional e estrutural. Esse último, relaciona-se com a contribuição do jogo para o desenvolvimento cognitivo da criança e ao papel da assimilação nesse processo.

A função assimilativa indica, que as trocas

"...os jogos, como o propomos, consistem em uma boa simulação para os desafios cognitivos, sociais e afetivos presentes na complexa e fundamental tarefa da aprendizagem escolar. Por isso, podem ser utilizados como instrumento psicopedagógico de observação e promoção do desenvolvimento de crianças, bem como de reflexão e aprofundamento do

organismo x meio, necessárias à vida adaptativa (Piaget, 1936/1970), fazem-se por uma consideração simultânea de ambos. Ou seja, a criança tem que ao mesmo tempo levar em conta seus esquemas de ação e

ajustá-los às características do objeto e dos outros indivíduos com quem se relaciona. A possibilidade de troca com o mundo decorre da construção de esquemas de assimilação, por intermédio dos quais a criança pode conferir significação aos objetos e pessoas, e incorporar a realidade ou o outro através da ação.

Lino de Macedo - pedagogo



Lino de Macedo é Professor Titular do Depto. de Psicologia da Aprendizagem, do Desenvolvimento e da Personalidade da Universidade de São Paulo; Doutor (1973), Livre-Docente (1983), Titular (1990), Instituto de Psicologia, USP; ministra disciplinas relacionadas à teoria de Piaget e sua aplicação à Psicologia ou Educação; Coordena um laboratório em que se realizam pesquisas e se desenvolvem oficinas de jogos para alunos e profissionais da Escola de Educação Infantil ou da Escola Fundamental.

Extraído de: **A Importância do Jogo na Criança ou na Psicopedagogia.**
In: **Construção Pedagógica.** Sedes, Ano II nº 2, 1994. São Paulo.

Nesta Edição:

- ▶ **A origem dos brinquedos - história e pesquisas atuais**
por Eliane Calheiros Cansanção (Pág 02)
- ▶ **Jogo da Onça e Pescaria**
dois jogos para você se divertir (Pág. 03)
- ▶ **É preciso aprender a brincar**
por Rubem Alves (Pág. 04)

A origem dos brinquedos história e pesquisas atuais

Eliane Calheiros Cansanção - Psicóloga, Psicopedagoga Clínica

A importância da brincadeira infantil no desenvolvimento integral da criança já vem sendo discutida e pesquisada há décadas. É através da brincadeira que a criança consegue expressar seus sentimentos em relação ao mundo social, desenvolvendo a socialização, a criatividade e a aprendizagem.

Os povos antigos já sabiam desta importância de brincar no desenvolvimento integral do ser humano. Aristóteles, quando classificou os vários aspectos do *homo sapiens* (o que conhece e aprende), *homo faber* (o que faz, produz) e o *homo ludens* (o que brinca, o que cria) sabia que mente, corpo e alma são indissolúveis, embora tenham suas características próprias.

Na atualidade, se discute que a visão materialista do ser humano não trouxe a "felicidade" tão esperada e que é necessário valorizar os atributos espirituais, além dos intelectuais e físicos.

O brincar é então um instrumento de

educação para a vida, que além de favorecer o desenvolvimento físico e intelectual, favorece o desenvolvimento dos vínculos afetivos e sociais positivos. As crianças, através da brincadeira,

"Brincar é a mais elevada forma de pesquisa."

podem expressar emoções, sentimentos como alegria, felicidade, raiva, tristeza ou frustração, e assim aliviar suas angústias.

Muitos pesquisadores têm buscado, através de pesquisa em objetos, fotografias e pinturas, a origem dos brinquedos.

Atualmente, no Brasil, Maurício Lima (ORIGEM), que pesquisa jogos em todo o mundo, percebeu que as brincadeiras dos índios brasileiros

não eram muito conhecidas e resolveu ir a campo para saber como esses povos se divertem. Criou o projeto de pesquisa *Jogos Indígenas do Brasil*, que entre outras curiosidades, encontrou o jogo da onça*.

Identificou 45 tipos de jogos. Desses, dez são conhecidos também entre os índios norte-americanos: jogos de varetas, cama-de-gato, bilboquê, perna-de-pau, pião, zunidor, arma de pressão, arco-e-flecha, lançador de bolas e peteca.

Este ano, deve estar sendo lançada uma coleção de jogos indígenas, que poderá ser encontrada em lojas de brinquedos.

sugestões de leitura



Neste livro, Adriana Friedmann reúne mais de 200 brincadeiras tradicionais, daquelas que brincavam nossos pais e avós na rua, na praça, sem muitos brinquedos. A presente coletânea vem ao encontro do anseio de pais e educadores por novas (e ao mesmo tempo tão antigas!) ideias de atividades para desenvolver com crianças dentro de casa, na escola, no parque, no clube ou em qualquer local apropriado. Atualmente, quando a televisão, o computador, os videogames e o consumo estão tão presentes na vida dos nossos pequenos, este livro vem contribuir para uma infância mais saudável e adequada, propondo novas brincadeiras.

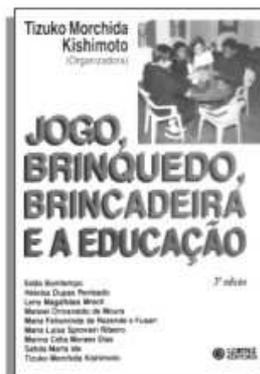


No seu livro *Brinquedo e Cultura*, Gilles Brougère procura determinar a função social e o significado do brinquedo nos dias de hoje: para que serve um brinquedo e qual mensagem transmite? De que modo a criança se utiliza dos objetos que lhe são dados "para brincar"?

O brinquedo produz uma certa imagem de criança marcada pela maneira como a própria sociedade a percebe; a riqueza de significados das imagens e representações produzidas por esse brinquedo torna-se evidente no momento em que a criança entra em contato com ele: é a dinâmica desta relação que precisa ser estudada, quando queremos ter uma compreensão cultural do brinquedo. Nesta perspectiva, a brincadeira aparece como o lugar em que a criança traduz - e recria - as imagens e representações que lhe são propostas.

O brinquedo está para a criança assim como o trabalho está para o adulto; desta forma, a capacidade de brincar de forma prazerosa e espontânea é sinal de saúde mental e desenvolvimento cognitivo adequado, enquanto a ausência e a ocorrência de inibições no brinquedo são sinais de dificuldades a serem observadas e, muitas vezes, solucionadas por meio da atividade lúdica.

S. Lebovici e R. Diatkine fornecem subsídios únicos para que as crianças possam ser melhor compreendidas e mais respeitadas enquanto brincam. Esse é um texto clássico, imprescindível e atemporal para educadores, psicólogos, médicos, psicanalistas, pais e todos aqueles que trabalham com crianças e se interessam por seu desenvolvimento saudável.



A relação entre o jogo e a educação sempre despertou a atenção de pensadores desde os mais remotos tempos da humanidade. Esta coletânea de artigos organizada por Tizuko Morchida Kishimoto, mostra como o brincar surge ao longo da história da humanidade relacionado à criança e à educação, assumindo diversos significados como recreação, excesso de energia, atividade inútil, expressão de qualidades espontâneas, re-criação. Entretanto, psicólogos, antropólogos, sociólogos e linguistas contemporâneos criaram referenciais teóricos para explicitar o brincar como uma ação *metáforica* que contribui para o desenvolvimento integral da criança e propicia a construção do conhecimento.

Jogo da Onça

(JOGO INDÍGENA)

Você vai precisar de 14 grãos de feijão, que serão os cachorros, Um grão de milho de pipoca para ser a onça.

Se preferir, use pedrinhas, botões ou tampinhas de garrafa, mas a onça precisa ser diferente dos cachorros.

1 tabuleiro com essa forma, que você pode desenhar num papel ou riscar com giz no chão.

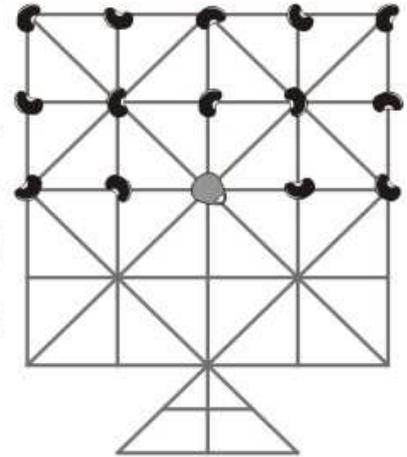
Coloque as pedras da seguinte maneira: a onça deve ficar no meio do tabuleiro. Na casinha onde ela está, ela pode "olhar" para o vértice do triângulo. Os cachorros ocupam as casas vizinhas, ao lado e atrás da onça.

É a onça quem começa o jogo. O jogador pode mover a peça para qualquer casa próxima que esteja vazia. Depois, é a vez do jogador com os cachorros, que deve mexer uma de suas peças também para uma casinha vazia.

O jogo tem dois objetivos: os cães devem acuar a onça, deixando-a sem condições de se movimentar. Mas atenção: os cachorros não capturam a onça, eles apenas encurralam o animal. Quem joga com a onça tem que capturar cinco cachorros.

A movimentação lembra a do jogo de damas, pois pode-se andar para qualquer direção. Para capturar um cachorro, a onça deve saltar por cima dele para uma casa vazia em qualquer sentido. Ela pode pegar mais de um cão em uma única jogada.

O vencedor é quem consegue cumprir primeiro seu objetivo.



Pescaria

(JOGO DE BARALHO)



Objetivo:

- Identificar os números
- Fixar o conceito de par

Número de jogadores:

- 02 a 04 jogadores

Material:

- 01 baralho sem os personagens, o ás representa o 01.

Regras:

Distribui-se 07 cartas para cada jogador, se houver 02 participantes; se houver 04, distribui-se 05 cartas para cada, o resto das cartas é espalhado sobre a mesa e virado para baixo, sendo chamado de "lago de peixes".

- Cada jogador descarta os pares formados.

- O primeiro jogador pedirá a quem quiser uma carta para formar um par, caso o colega tenha deverá lhe dar e o primeiro jogador continuará pedindo até errar.

- No caso que erre o pedido, o colega lhe dirá: "pescue" e ele retira uma carta do lago para ver se forma um par e em seguida, dá a vez ao jogador à sua esquerda, que fará um pedido a quem quiser.

- O que fizer o maior número de pares é o vencedor.

- Variação: O objetivo é formar com as duas cartas um total de 10 pontos.

Interessantes...

Sites

Em nossas sugestões de sites, relacionamos alguns bastante interessantes, por estarem diretamente relacionados ao nosso tema central desta edição: jogos, brinquedos e brincadeiras.

- www.jottplay.com.br (Jott Play Brinquedos Educativos)
- www.jogosboole.com.br (Jogos Boole)
- www.centraldidatica.com.br (Central Didática Material Pedagógico - São Paulo)
- www.pimpao.com.br (Pimpão - Livros e Materiais Pedagógicos)
- www.yamadashi.com.br (Yamadashi)
- www.rubemalves.com.br (A Casa de Rubem Alves - site oficial)
- www.cuidardoser.com.br/coletanea-rubem-alves.htm (textos selecionados)

Expediente:

Informativo Psicopedagógico

Uma publicação do **GESpPMA** - Grupo de Estudos de Psicopedagogia de Maceió/AL
Responsáveis: Eliane C. Cansanção e Salvione Marinho Tenório

Diagramação: Emmy Matias

Tiragem: 200 exemplares

Edição: Bimestral (Abr/Mai/05)

Informações: (82) 223.4258



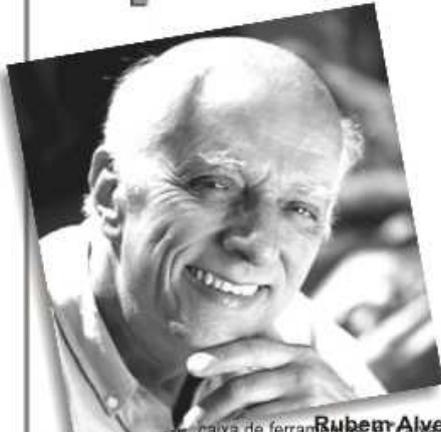
COMPETÊNCIA E DEDICAÇÃO

Nosso objetivo não é simplesmente "instalar" idéias e conhecimentos, mas fomentar no educando o seu desenvolvimento crítico, intelectual, moral e físico, tornando-o, dessa forma, mais forte e capacitado para superar os obstáculos que o separam de suas

- Educação Infantil
- Ensino Fundamental
- Ensino Médio

Unidade I - Lad. Prof. Benedito Silva, 134 - Bebedouro - Tel.: (82) 241.6856
Unidade II - Lot. Sta. Amélia, Qd. A, nº 11 - Tab. do Martins - Tel.: (82) 314.1957
Unidade III - Rua Luiz Rizzo, 994 - Farol - Tel.: (82) 241.1372

É preciso aprender a brincar!



Rubem Alves

brinquedos". Santo Agostinho disse "ordem da utilidade" e "ordem da fruição". Freud disse "princípio da realidade" e "princípio do prazer". Martin Buber disse "o mundo do 'isso'" e "o mundo do 'tu'". É tudo a mesma coisa.

Mas quem disse primeiro foram as Sagradas Escrituras. Elas contam que Deus estava infeliz. O vazio em que vivia lhe dava tédio. Por isso teve um sonho. Sonhou com um jardim - não há nada que dê mais alegria que um jardim. E decidiu plantar um jardim para ficar alegre.

Começou nos confins do vazio, criando as grandes estrelas, o Sol, a Lua, e foi afinilando, afinilando, até chegar a um lugar bem pequeno, onde plantou o seu sonho: o Paraíso. Fontes, árvores frutíferas, flores, pássaros, borboletas, animais de todo tipo e até um vento fresco e perfumado que soprava nas tardes.

Cecília Meireles resumiu essa estória num minúsculo poema enorme:

"No mistério do Sem-Fim equilibra-se um planeta.

No planeta, um jardim.

No jardim, um canteiro.

E no canteiro, o dia inteiro

Entre o mistério do Sem-Fim e o planeta

A asa de uma borboleta..."

Era o jardim das delícias, destino dos homens, destino do Universo, destino de Deus! O Paraíso era melhor que o céu. Prova disso é que Deus passeava pelo jardim ao vento fresco da tarde...

Terminado o seu trabalho de seis dias, Deus parou de trabalhar. Entregou-se então àquilo para que o trabalho havia sido feito: uma deliciosa vagabundagem contemplativa. Os olhos olharam para o jardim e experimentam o êxtase da beleza! "E viu Deus que era muito bom..." Os olhos de Deus brincavam com o jardim. Nada havia para ser feito. Tudo para ser gozado.

Nos limites do meu conhecimento, Jacob Boehme (1575-1624) foi o único teólogo que entendeu isso. Herético e eroticamente, ele disse que a única coisa que Deus faz é brincar e que o Paraíso era um lugar para que os homens brincassem uns com os outros e com as coisas ao seu redor — homem e mulher, para que um brincasse com o corpo do outro. Perderam o Paraíso quando desaprenderam a arte de brincar.

Os poemas sagrados colocam as coisas na ordem certa. A semana bíblica começa com os dias de trabalho e termina com o dia de gozo. A igreja alterou essa ordem. Primeiro o dia da contemplação: o corpo descansa para trabalhar melhor...

A forma como as ferramentas são aprendidas é muito simples. Tudo começa com o sonho. O corpo sonha. Pois, como Freud percebeu, ele é movido pelo "princípio do prazer". O sonho é o meu pequeno paraíso. Se fôssemos feiticeiros, se tivéssemos o poder mágico dos deuses, bastaria dizer o sonho em voz alta para que ele se realizasse.

Mas somos fracos seres humanos e temos necessidade de pensar. O sonho dá ordens à inteligência: "Pense, invente as ferramentas de que necessito para realizar o meu sonho". Ai a inteligência pensa. Se o sonho não existe, é inútil dar ordens à inteligência. Ela não obedece.

Veio-me a idéia de que a inteligência muito se parece com o pênis. Não se assuste: o mundo está cheio das analogias mais estranhas. Pois o que é o pênis? É um órgão que, no seu estado normal, é um apêndice ridículo, flácido, que realiza funções excretoras automáticas, que não demandam grandes reflexões. Mas, se provocado pelo desejo, ele passa por curiosas metamorfoses hidráulicas que lhe dão a capacidade de ter prazer, de dar prazer e de criar vida. Se não há desejo, é inútil que a cabeça lhe dê ordens.

Assim também é a inteligência. No cotidiano, ela se encontra num estado flácido que é mais do que suficiente para a realização das tarefas rotineiras. Quando, entretanto, é provocada pelo desejo, ela cresce e se dispõe a fazer coisas ditas impossíveis. Assim viu Fernando Pessoa, que disse: "Sinto uma

ereção na alma". Uma inteligência flácida é uma inteligência sem desejo.

Meu amigo Eduardo Chaves observou que, ao contrário do que anuncia o best-seller "Inteligência Emocional", a verdade é o oposto. Não há inteligência emocional. A inteligência jamais procura a emoção. É a emoção que procura a inteligência. É a emoção que deseja ser eficaz para realizar o sonho. Mas a capacidade de brincar também precisa ser aprendida. E ela tem a ver com a capacidade do corpo de ser erotizado pelas coisas à sua volta, de sentir prazer nelas. Nossos sentidos - a visão, a audição, o olfato, o tato, o paladar - são órgãos de fazer amor com o mundo, de ter prazer nele.

Mas não basta ter olhos, nariz, ouvidos, língua, pele. Os sentidos, no seu estado natural, podem sofrer daquela flacidez sobre que falei... Roland Barthes sugeriu, então, que a educação dos sentidos fosse semelhante ao "Kama Sutra", o ensino das várias posições possíveis de fazer amor com o mundo. Mas isso, é claro, exige que os professores sejam mestres na dita arte...

Rubem Alves é Mineiro, nascido em Boa Esperança (1933). Sua trajetória foi de Minas para Campinas, depois para Lavras - onde serviu como pastor numa comunidade presbiteriana - e de lá para Princeton, nos Estados Unidos, onde realizou seu doutorado. Seu percurso profissional e intelectual iniciou-se no Seminário, com o estudo da teologia. A seguir, professor na Unicamp e psicanalista e, hoje, sua luta e sua alegria associarem-se definitivamente à palavra. Autor de vários artigos e obras publicadas.

Fonte: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u896.shtml>

Cursos 2005

Participe dos Grupos de estudo

- **Psicanálise e psicopedagogia**
- **Inclusão escolar**
- **Desenvolvimento da criança e do adolescente**

Dirigido a: professores, psicopedagogos, psicólogos, fonoaudiólogos e outros profissionais da área de saúde e educação.

Início: março/2005

Coordenação: Eliane C. Cansanção

Periodicidade: Encontros quinzenais, durante 1 ano, das 19h às 21h, em dia a ser combinado pelo grupo.

Valor mensal: R\$ 60,00 (sessenta reais) por pessoa.

Informações: Rua Virgínio de Campos, 242 - Farol - Maceió/AL

Tel.: (82) 223.4258 / 336.4135 (falar com Sandra)

VAGAS LIMITADAS.

Curso de Especialização em Psicopedagogia Institucional e Clínica (4ª Turma)

CESMAC - ASPPE - CISE

Informações: 215.5034 - e-mail: asppe@fejal.com.br - Site: www.fejal.com.br

O JOGO

NA APRENDIZAGEM

Oficina de jogos lógicos matemáticos

O **GESPpMA** - Grupo de Estudos de Psicopedagogia de Maceió - estará realizando nos dias **14 e 15 de maio** a OFICINA DE JOGOS LÓGICOS MATEMÁTICOS - O JOGO NA APRENDIZAGEM, sob a orientação de **Ana Maria S. Galvão Castro**.

As inscrições poderão ser feitas no Colégio Santa Amélia - Unidades Farol e Bebedouro; na Self Livraria e na Rua Virgínio de campos, 242 - Farol (consultório de Eliane Cansanção)

Maiores informações pelos Tels.: (82) 223.4258 / 336.4135 / 241.6856 / 326.5373, sempre em horário comercial.