



A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA PARA CRIANÇA DE ACORDO COM JEAN CHATEAU

Raquel Firmino Magalhães Barbosa¹
Cleomar Ferreira Gomes²

Resumo: *Este estudo expõe a visão de Jean Chateau sobre a importância da brincadeira para vida futura, buscando responder por que a criança brinca e o que o jogo significa para ela, proporcionando a compreensão da infância e do jogo para a vida adulta. Apresenta o valor das atividades lúdicas na vida infantil, contribuindo para que conheçamos melhor seus comportamentos e estruturas mentais, refletindo sobre a sua entrega a brincadeira. Deste modo, a brincadeira revela-se como um observatório da vida infantil, apontando seriedade e preparação para a vida séria, onde nascem todos os jogos posteriores e a criança constrói sua personalidade.*

Palavras-chave: *Brincadeira; Atividade Lúdica, Jogo.*

O estudo da criança e o que concerne a ela é apresentado com muita clareza por Jean Chateau, que se dedicou a estudar o universo desses pequenos infantes e as suas principais características, a fim de conhecer melhor as tendências e o comportamento infantil.

Jean Chateau³ foi um escritor francês, que descreveu em sua obra “O jogo e a criança” (1987), sob o olhar da psicologia genética, um estudo aprofundado sobre a relação do jogo com a infância, revelando um verdadeiro espaço de observação, levando o leitor a ter uma percepção total da criança e a compreensão da importância dos jogos para a vida adulta.

¹ Mestranda e Bolsista Capes do Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de Mato Grosso/IE

² Orientador Professor Doutor do Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de Mato Grosso/IE

³ CHATEAU, JEAN. **O Jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.



Este estudo faz parte da construção teórica da dissertação de mestrado que se encontra em andamento, com o objetivo de analisar a linguagem corporal, a ludicidade através do comportamento infantil no momento da brincadeira. Neste sentido, buscar compreender o que os seus gestos e as suas condutas lúdicas podem expressar e representar na sociedade em que vivemos, dentro do contexto escolar em que ocorre a prática.

A natureza infantil nos revela em cada ato características e linguagens que são do domínio do jogo, seja através da brincadeira, do brinquedo, da relação com os amigos, com o mais velho e até mesmo quando a criança brinca sozinha.

Deste modo, o jogo se apresenta não só materializado na brincadeira como também em um espaço de atividade séria (caracterizado como o verdadeiro comportamento lúdico), onde todos os aspectos imaginativos traduzem o mesmo grau de importância. Assim, a atividade lúdica aparece com um papel de destaque no comportamento e na natureza infantil, a fim de estimular na criança as suas condutas superiores através da autoafirmação e da construção da personalidade.

É pelo jogo que conseguimos compreender o valor do lúdico na infância, principalmente por meio da fantasia presente nas brincadeiras e a relação com o mais velho, expressando uma linguagem singular sobre a percepção da criança de uma forma global.

Assim, o jogo surge em diferentes situações no cotidiano, tanto com crianças como com adultos, seja em uma simples conversa com uma criança como também em jogar baralho com os amigos, basta que estejam inseridos e contagiados por uma conduta lúdica, escapando de tudo que os engessa, e ingressando em um ambiente de fantasia. Assim, independente da idade, “[...] nos realizamos plenamente, entregando-nos por inteiro ao jogo” (CHATEAU, 1987, p. 13).

Da mesma forma, também acontece com a criança, pois tudo que ela vê e imagina pode virar brincadeira, e os estímulos podem vir de qualquer imagem, pessoa, situação ou objeto, levando-as a estabelecerem uma seqüência de pensamentos e comportamentos que as conduzem passo-a-passo ao seu desenvolvimento, como um ideal a ser buscado, entregando-se por completo ao momento. Para o autor, simplesmente a “criança é um ser que brinca/joga, e nada mais” (Ibid., p.13).

Neste sentido, refletir sobre o porquê a criança gosta de brincar nos leva a pensar também sobre a concepção de infância, em busca de compreender como se deu a trajetória da figura da criança, as suas principais características e comportamentos ao longo dos séculos.



Ariès⁴ (2006) fez um retrospecto da concepção de infância a partir do século XII até o século XX, relacionando-a as artes e a religião, mostrando o modo como a sociedade via a criança.

Até o século XII o significado de infância ainda era desconhecido, como se não houvesse lugar para as crianças naquela época, eram vistas como adultos em miniatura, onde “[...] a infância era um período de transição, logo ultrapassado, e cuja lembrança também era logo perdida” (ARIÈS, 2006, p. 18), pois tinham um tempo de infância extremamente reduzido e logo se misturavam com os trabalhos dos adultos.

Neste período, as famílias eram muito insensíveis em relação ao sentimento de perda das crianças, pois logo teriam outra criança para por em seu lugar. Assim, a mortalidade era muito alta e persistiu até o século XIX, principalmente pelas crianças morrerem asfixiadas enquanto dormiam com seus pais. Entretanto, “[...] com o surgimento do malthusianismo⁵ e a extensão das práticas contraceptivas, que a idéia de desperdício necessário desapareceu” (Ibid., p.23) e as crianças passaram a ser percebidas e bem cuidadas.

Durante o século XIII até o século XV, percebeu-se uma grande influência religiosa e a mudança na percepção da infância, principalmente nos traços das esculturas e pinturas de anjos, que ficaram com um aspecto de adolescentes, e posteriormente, foi influenciado pela imagem do Menino Jesus.

Neste sentido, o sentimento e a figura da criança começaram a serem notadas, principalmente devido às descobertas sobre a graça, a alegria, os hábitos e as falas enquanto eram pequeninas, em suas primeiras brincadeiras. Os adultos daquela época gostavam de apreciar os gestos e “[...] o gosto pelo pitoresco e pela graça desse pequeno ser, ou o sentimento da infância “engraçadinha”, com que nós, adultos, nos divertíamos “para o nosso passatempo, assim como nos divertimos com os macacos” (Ibid., pp. 22-23).

Assim, percebemos que a criança brinca desde sempre, nos registros mais antigos aparecem característica da infância, mesmo que não fosse dada o mesmo valor como nos dias de hoje.

⁴ ARIÈS, PHILIPPE. **História social da criança e da família**. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2006.

⁵ Thomas Malthus criou em 1798 a Teoria Populacional Malthusiana, que pregava a importância do controle da natalidade, pois o bem-estar da população estaria intimamente ligado com o crescimento demográfico do planeta. (ARIÈS, 2006)



Contudo, não podemos deixar de expressar a importância dada pela criança em brincar. A fim de complementar a linha de pensamento sobre a relação da brincadeira e a infância, faz-se justo tentar abranger também a visão benjaminiana sobre as principais características dos brinquedos, do jogo e da vida infantil.

Benjamin⁶ (1984) analisou a criança por uma perspectiva histórico-cultural, com ensaios que abordavam principalmente a educação, as características da infância e a evolução dos brinquedos e das brincadeiras.

Em suas análises, relacionou bastante a visão do adulto perante o mundo infantil, onde se considerou por muito tempo a criança como um adulto em menor escala, sem levar em conta a natureza da vida infantil, e o que prevalecia era o ponto de vista do adulto, que se refletia nos brinquedos e nas roupas das crianças.

Para o autor, a criança gostaria que a víssemos com um olhar claro e compreensível e não infantil, indo além da lente do adulto, para que conseguíssemos entrar no universo da sensibilidade infantil. Assim,

“[...] reafirma a especificidade da vida infantil e juvenil, que não apresenta uma miniatura do cosmos adulto: bem ao contrário, o ser humano de pouca idade constrói o seu próprio universo, capaz de incluir lances de pureza e ingenuidade, sem eliminar todavia a agressividade, resistência, perversidade, humor, vontade de domínio e mando.” (p. 11)

Em seus estudos, a importância mostrada no brincar, se deve ao fato de a criança aparentar todo esse fascínio sobre a brincadeira, apresentando um gosto pela repetição e pelo poder, fazendo e refazendo os mesmos movimentos, falas e expressões, com a mesma seriedade, e deste modo, conseguem interiorizar saberes novos, conservando assim, os sentimentos essenciais.

Isso fica claro, quando a criança brinca com sua boneca e deixa transparecer seus sentimentos, pois tudo que vê no adulto, ela deseja para a sua brincadeira, como uma representação, “[...] para a criança que brinca sua boneca é ora grande, ora pequena, com muita frequência pequena, pois se trata de um ser subordinado” (Ibid., p. 69), da mesma forma que ela se sente no mundo do adulto, que ela sonha em viver e imita em seu mundo próprio.

Portanto, a brincadeira para a criança é nada mais do que um ambiente onde ela consegue projetar a sua fantasia e a sua imaginação, com características de repetição, de

⁶ BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984.



seriedade, de inocência e de vestígios da geração mais velha, transparecendo uma espécie de libertação e de realização no momento da brincadeira, contribuindo para a formação de sua personalidade.

Porém, não podemos falar de infância visando somente o seu desenvolvimento, temos também que levar em consideração os aspectos emocionais, sociais e culturais, como a importância da brincadeira e do brinquedo para a formação da vida futura.

Todos os aspectos que estão em torno da criança agem para aflorar o seu desenvolvimento, se combinam entre si, a fim de estruturar suas funções e condutas superiores, assim, “a infância é, portanto, a aprendizagem necessária à idade adulta” (CHATEAU, 1987, p. 14).

Para Chateau, “[...] o ser mais bem-dotado é também aquele que joga mais” (Ibid., p. 14), que consegue melhor desenvolver as suas habilidades e potencialidades. Assim, será que podemos relacionar a infância do ser humano com a dos animais? Pode haver alguma aproximação entre seus jogos? E o que o brincar pode revelar?

Alguns tipos de animais como insetos, vermes – animais inferiores – realmente não brincam. Já nos animais superiores, o período de infância pode indicar a superioridade ou a inferioridade de uma espécie, como é o caso dos ratos, com uma infância aproximada de quatro semanas, e dos chimpanzés, em torno de dois anos e meio⁷. Tanto Chateau como outros pesquisadores afirmam que quanto mais longa a infância e o tempo para brincar, mas propicia a inteligência.

Com efeito, quanto mais longa a infância, maior o período de plasticidade durante o qual o animal brinca, joga, imita, experimenta, isto é, multiplica suas possibilidades de ação e enriquece com o fruto de sua experiência individual o riquíssimo capital que lhe foi transmitido como herança” (p.15).

Mesmo que a infância possa ter o mesmo sentido nos humanos como nos animais, não pode ser tratada da mesma maneira, pois os jogos e os instintos são diferentes, em contrapartida, é através do jogo que as funções psicológicas se constroem, se exercitam e se fortalecem, dependendo somente do estímulo dado no momento da brincadeira e da integração no universo social.

E as brincadeiras seguem uma progressão de movimentos, do mais simples para o

⁷ URBAIN E RODE *apud* Chateau (1987, pp.14-15)



mais complexo, aparentemente sem sentido, e que mais tarde, desenvolverá uma função mais difícil que dependerá da anterior para dar lugar a novos resultados.

Um exemplo é o jogo do bebê, que não necessita de objetos, e seus movimentos servem somente para praticar funções que necessitará futuramente, como o mexer das pernas até a evolução para o caminhar.

A variedade de jogos das crianças é muito maior que a dos animais, visto que o animal fica restrito especialmente as características de sua espécie e a mecanização de seus movimentos, enquanto que a criança transpõe a flexibilidade, a autonomia e a afirmação em sua atividade lúdica.

Essa atividade lúdica é o que diferencia a criança do animal, onde ela garante sua força, seu domínio e o seu poder, expondo as suas características no momento da brincadeira como a imprevisibilidade, a atração desinteressada, a afirmação e a criatividade, partindo daí todos os jogos superiores.

Então, a origem do jogo não deve ser confundida com o jogo do bebê que é caracterizado por ser uma atividade mais prática do que lúdica, pois necessita de um resultado concreto, de exercitar uma função.

A natureza do jogo propriamente dita apresenta um caráter sério, onde a criança se envolve em um mundo de regras rigorosas (rege as condutas mais simples), que pode levá-la a fadiga, sendo absorvida de uma maneira total e que por vezes, se confunde entre realidade e ilusão, e de fato, a criança “[...] mergulha fundo em seu jogo, porque ele é coisa séria” (Ibid., p. 21).

Assim, o jogo é a fonte de atividades superiores, que demonstra ser diferente da vida séria, da vida do adulto, é rica em mistérios, em encantos e em fantasias, fazendo com as crianças se esqueçam, por alguns momentos, a vida real onde

Tudo se passa como se o jogo operasse um corte no mundo, destacando do ambiente o objeto lúdico para apagar todo o resto. Apenas o que está em primeiro plano na cena aparece nitidamente na consciência; o fundo se esfuma a ponto de, às vezes, desaparecer completamente, daí a ilusão. O jogo constitui, assim, um mundo à parte que não tem mais lugar no mundo dos adultos; é um outro universo.

E neste mundo, só o que existe são as regras, os objetos, as ordens e os lugares que



as crianças escolhem. É um mundo infantil e não do adulto, neste espaço, o que vale é o que imaginam, o que sentem e o que gostariam de ser, prevalecendo suas vontades e transparecendo sua personalidade, oferecendo consistência a alma infantil.

A realização da criança neste mundo lúdico expõe aspectos de compensação, evasão ou fuga do real (distanciamento), abstração, espontaneidade e uma espécie de treinamento involuntário, sem ter consciência, e que por meio da fantasia, a criança constrói sua personalidade, sua autonomia, sua criatividade e descobre seus poderes, pois “o mundo do jogo é, então, uma antecipação do mundo das ocupações sérias” (Ibid., p. 22).

Em que a imaginação infantil se baseia para criar seus personagens e seu mundo de fantasia?

O artifício da abstração, o distanciamento da realidade e o treinamento inconsciente leva a criança a “[...] desempenhar o papel do adulto no seu diminuto mundo lúdico” (Ibid., p. 23), reproduzindo e incorporando o adulto em suas fantasias, entendendo o adulto no sentido de ser o mais velho ou o grande, e a atitude de distanciamento, transporta a criança para mundos onde ela reina e a sua soberania é o que prevalece, e tudo ocorre como um ritual.

A atitude lúdica realizada pela criança cria uma atmosfera de imaginação, como se conseguíssemos ver além do significado propriamente dito do objeto, “tudo se passa como se, pela atitude lúdica desses instantes, o mundo estivesse restrito a um domínio imediato, no qual pode brincar o arbítrio da imaginação” (Ibid., 1987, p. 25).

Deste modo, o controle desse mundo está à mercê dos personagens e das regras que os integram, por isso, pode ser transformada, dar um novo sentido ou simplesmente acabar a qualquer momento, dependendo somente da percepção do que a criança tem do ambiente.

Um exemplo de atitude lúdica na sala de aula é quando alguns alunos começam a brincar com seus lápis como aviões, sem que a professora perceba, como uma espécie de fuga, mergulhando profundamente em suas fantasias e tudo que está ao redor se anula, para poderem realmente serem absorvidos de corpo e alma. Porém, raramente atinge a ilusão completa, pois a qualquer momento a professora pode pedir que voltem a fazer a tarefa. Assim, é necessário que se tenha essa limitação em torno do jogo, para que haja a junção entre fantasia e seriedade, de modo que a criança possa voltar à realidade e brincar quando quiser.

Neste sentido, a característica essencial do jogo é a sua seriedade, que se aproxima do trabalho, pela realidade, e do sonho, pela delimitação do espaço cognitivo. Deste modo, conseguimos perceber que “[...] o jogo represa toda a atenção apaixonada da criança e



mobiliza todas as suas forças” e ainda, “se a criança é séria, é que, por meio de suas conquistas no jogo, ela afirma seu ser, proclama seu poder e sua autonomia” (Ibid, 1987, p.26).

O jogo também pode ser considerado como uma prova e a presença de um público oferecem mais importância para a criança, pois se enaltecem com suas conquistas, como quando brincam de saltarem mais longe, chegar a um local pré-determinado ou pegar tal objeto mais rápido, provando a sua superioridade e a afirmação do seu eu.

Assim, o jogo é para criança o que o trabalho é para o adulto, pois “não se pode dizer de uma criança “que ela cresce” apenas, seria preciso dizer “que ela se torna grande pelo jogo” (Ibid., p. 14), onde ela busca em seus desejos, a possibilidade de se aproximar do mundo adulto, imagina ser grande, se sentem fortes.

Entretanto, o jogo é apenas um substituto, pois está preparando-a para a vida adulta, para a vida do trabalho. E esta revela um gosto pelo trabalho por apresentar um significado diferente, porque quem o realiza é o adulto, em quem ela se inspira a todo o tempo. Quando consegue se aproximar deste mundo, mesmo por estar apenas ajudando, com uma função sem importância, ela se sente realizada, é quase um sonho, pois está substituindo, por instantes, o adulto em seu trabalho. No entanto, ela não faz parte desse mundo e “[...] por ser estranha no mundo do trabalho que ela se afirma no jogo” (Ibid., p.34), pois toda brincadeira é conduzida e alimentada pela sombra do mais velho, é o que condiciona a vida e a brincadeira infantil.

Deste modo, a brincadeira se torna tão importante, por ter a finalidade de construir a personalidade e de possibilitar a afirmação do eu através das proezas lúdicas da infância, mergulhando fundo em seu jogo. Chateau (1987, p. 29) consegue sintetizar o que seria o jogo para a criança e a sua busca como,

A história do jogo da criança é, portanto, a história da personalidade que se desenvolve e da vontade que se conquista aos poucos. O princípio do não está atrás, num impulso funcional, passou para a frente, num fim a realizar, numa grandeza a atingir. Ele não é somente função de um passado que projeta atos novos à sua frente, mas – e sobretudo – de um futuro que é desejado, almejado e por isso mesmo conquistado lentamente.

Assim, a brincadeira da criança apresenta um fim em si mesmo, com um sentido de afirmação, alegria, prazer, esgotamento, seriedade e principalmente, novidade, oferecendo ao jogo vigor, orgulho e vontade de recomeçar, como um eterno encorajamento, deixando claro o princípio motor do jogo infantil.



Nos estudos de observação do comportamento infantil de Chateau e também com a contribuição de Ariès e de Benjamin com a perspectiva histórico-cultural, podemos perceber o significado em se estudar a importância da brincadeira para a criança, do valor do lúdico em sua vida e a grandeza de suas características. Com isso, conseguimos ter a oportunidade de conhecer mais profundamente a sua linguagem e as suas estruturas mentais.

O valor da brincadeira exercido na criança desvela, então, a preciosidade da imagem e dos atos dos adultos em suas brincadeiras, proporcionando o desenvolver da sua inteligência e da sua personalidade, como uma fonte rica de atividades superiores, conduzindo-a a vida social, proporcionando o contato com outras crianças e diminuindo o seu egocentrismo natural, demonstrando a verdadeira natureza infantil.

Portanto, devem-se preservar os valores e a plenitude da brincadeira infantil, compreendendo o contexto em que a criança brinca, seus sinais e seus gestos que são esboçados através do treinamento inconsciente para a estruturação e a formação da vida futura, e assim, conseguir resguardar o encantado mundo idílico da infância.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, PHILIPPE. **História social da criança e da família**. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2006.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984.

CHATEAU, JEAN. **O Jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.