



IAC
Instituto de Apoio à Criança

CADERNOS IAC ON-LINE

3

ASPECTOS PSICOPEDAGÓGICOS DA ACTIVIDADE LÚDICA

Arquimedes Santos

2008

Nota Introdutória

O Instituto de Apoio à Criança (IAC) tem por principal objectivo contribuir para o desenvolvimento integral da Criança, na defesa e promoção dos seus direitos, sendo a Criança encarada na sua globalidade, em âmbitos como a saúde, educação, segurança social, tempos livres, etc.

Neste sentido o IAC orientou processos, criou caminhos e procurou meios que permitissem divulgar as matérias que se reportam à Criança, tendo entre outras iniciativas, editado várias publicações, tanto em suporte papel, como mais recentemente em formato digital.

Com a preocupação de que o acesso à informação seja cada vez mais abrangente e com menores custos, para que todos possam ter acesso a ela, criamos agora uma nova colecção a que damos o nome de Cadernos IAC On-line! Nela encontraremos publicações editadas pelo IAC e que se encontram esgotadas, bem como outras que serão um contributo para a abordagem de temas cuja divulgação constitua, mais do que necessidade, um dever.

Nalguns dos volumes serão reunidas contribuições que se encontram dispersas por publicações tanto editadas pelo IAC como em que haja colaboração do IAC (por exemplo no Boletim IAC, na Folha Informativa do IAC/Projecto Rua ou em órgãos da comunicação social).

A qualidade dos sócios e dos técnicos do IAC também justifica que sejam solicitados a contribuir para a análise de problemas e a apresentação de soluções, podendo vir a ser editadas em formato digital todas as contribuições relevantes.

A escolha técnica de edição digital permite ainda que os volumes possam vir a ter reedições logo que houver material que justifique a sua inclusão, mantendo-se desta forma a actualidade de cada publicação.

Finalmente e porque é importante referir que no IAC temos memória e sabemos quanto devemos a quem tanto de si tem dado à causa da Criança, recordamos que o nome desta nova colecção se baseia nos "Cadernos IAC" iniciados há quase duas décadas pelo "Grupo Técnico de Publicações do IAC" constituído por Matilde Rosa Araújo, António Torrado, Leonor Santos e José Imaginário!

Da nota de abertura que esse Grupo Técnico publicou no primeiro Caderno intitulado "Convenção sobre os Direitos da Criança" transcrevemos um parágrafo que mantém toda a actualidade: "Ao trabalho futuro ora iniciado resta a continuação, num espaço e num tempo que todos queremos que tenha como paradigma o tema deste número um: o anúncio do reconhecimento geral das condições ideais em que devem nascer, brincar e viver as nossas Crianças".

E é no sentido de contribuir para este grande desígnio que editamos "Aspectos Psicopedagógicos da Actividade Lúdica", terceira publicação da colecção Cadernos IAC on-line.

Os técnicos do IAC/CEDI
Cristina Funico
José Brito Soares

Autor

ARQUIMEDES SANTOS

Título da obra

ASPECTOS PSICOPEDAGÓGICOS DA ACTIVIDADE LÚDICA

Título da Colecção

CADERNOS IAC on-line

Nº volume: 3

Editor

INSTITUTO DE APOIO À CRIANÇA

Centro de Estudos e Documentação sobre a Infância

Coordenação editorial

INSTITUTO DE APOIO À CRIANÇA

Ano de edição on-line

2008

Ano de edição da publicação em papel

1995

ANTES DE TUDO... BRINCAR

A criança brinca, o animal brinca, também brinca o cão e o gato também brinca, têm as suas facilidades de se movimentarem e de brincarem com objectos. Mas há realmente uma intervenção de valorização, uma possibilidade de manipular objectos, de manipular brinquedos e de lhes atribuir significados e de registar o valor de vivência com os objectos, através de uma identificação com símbolos e com palavras, que é exclusivamente próprio do homem.

- Aos responsáveis pela educação compete estabelecer os pontos de convergência entre todas estas actividades, que podem ajudar o desenvolvimento e que não dissociam o significado que se atribui, através da palavra, a qualquer objecto, nem o significado que se atribui a um acto de brincar, seja qual for o instrumento lúdico utilizado.
- Brincar implica a utilização inteligente do objecto lúdico, na medida exacta em que esse objecto serve a educação pelo brinquedo.
- O contributo deste trabalho para o desenvolvimento da actividade lúdica, sobretudo na sua vertente psicopedagógica, completa a noção do brinquedo na sua relação com a função simbólica.
- Dos símbolos, às imagens e ao sonho de cada um de nós, se faz o brincar de que queremos dizer, hoje também, que vale a pena.

NATÁLIA PAIS

ASPECTOS PSICOPEDAGÓGICOS DA ACTIVIDADE LÚDICA

(Intervenção na 1ª Mostra de Materiais Pedagógicos,
na Escola Superior de Educação de Setúbal, em Novembro de 1988)

1

O tema que me foi proposto, se tema se pode dizer, era trocarmos algumas impressões a respeito de questões relacionadas com uma possível psicopedagogia da actividade lúdica, ou, se quisermos, numa designação um pouco mais ampla, a relação possível entre o jogo e a educação.

Ora, sabemos que tem sido um tema bastante desenvolvido nos últimos tempos: muitos livros, muitas publicações se têm feito sobre isso. Podemos-nos interrogar: porquê exactamente o interesse educativo pela actividade lúdica? Podemos interrogar-nos, apoiando-nos numa expressão do professor Debesse, que dizia: *não há assunto no domínio psicopedagógico que, desde há meio século* (e ele escrevia isto já há algum tempo), *tenha suscitado tantas investigações como o jogo*. Portanto, estamos num tema caro não só a pedagogos, mas de uma maneira geral a todo o ser humano.

Há um célebre autor holandês que fez um livro amplo e aprofundado chegando à conclusão que o homem é *Homoludens*.

Homem-lúdico, Homem-jogador, por consequência, específico do ser humano. Pode ser um tema abordado em várias perspectivas. Aquela para que gostaria agora de chamar mais a atenção é a possível relação do jogo e da educação numa perspectiva mais psicopedagógica. Mas, antes, interrogamo-nos se haverá ou não alguma relação entre o jogo e a educação. Podemos partir desta premissa: tem a educação alguma coisa que ver com o jogo? Apesar de ser um tema importante defendido por muitos pedagogos, psicólogos, filósofos, etc., ainda haverá alguém que ponha em dúvida que o jogo serve de alguma coisa na perspectiva educacional?

Peço desculpa se nesta exposição vou de encontro aos vossos conhecimentos, mas é para arrumarmos de alguma maneira este assunto.

2

Tive ocasião de consultar um livro de uma investigadora inglesa - Elisabeth Lawrence - que fez um estudo sobre *As Origens e a Evolução da Educação Moderna*. Na perspectiva desta autora, educação moderna é a partir do Renascimento. Verifiquei, ao longo desse livro, os pontos (não seriam muitos) onde a actividade lúdica, o jogo, despertou ou não despertou a educadores e filósofos interesse por essa questão, onde o jogo vale ou não vale na perspectiva que estamos a procurar. Claro que ao fazê-lo ponho também esta interrogação: haverá ou não haverá uma «educação lúdica»? Algumas pessoas põem reservas, como inovação recente e inoperante, opõem-se à importância que o jogo tem na educação, que o jogo não é operante, ou que não serve na verdade uma perspectiva educacional.

Naturalmente, temos de nos apoiar em autoridades que reflectiram sobre isto ao longo dos séculos, para podermos dizer se temos ou não temos no passado, e também no presente, apoios que justifiquem não só pedagógica mas também psicopedagogicamente a importância do jogo na educação.

Claro está, ao fazer esta reflexão sobre onde estão as nossas raízes e se a chamada civilização ocidental tem as raízes na Grécia, não podemos deixar de invocar Platão.

Lembram-se, as pessoas que folhearam a República, de algumas passagens que são paradigmáticas: encontrar um bom princípio nos jogos; evite-se a obrigação nas lições das crianças, que podem ser assumidas na forma de jogo. Numa outra obra, *Leis*, diz mesmo que o jogo é o melhor treino para o trabalho futuro. Mas, importante, adianta uma noção, em que depois alguns pedagogos vão pegar, para definição do que seja o jogo. Mas na linha que estamos a tentar aprofundar, até onde, psicologicamente, o jogo tem ou não tem validade, diz: *O jogo ajuda a perceber aquilo para que a criança tem tendência*. Mas também importante é que o próprio Platão já intuiu que na criança e no jogo há qualquer coisa que os liga profundamente. Portanto, desde a origem da nossa civilização, há um filósofo que sanciona o jogo na educação da criança.

Se dermos um passo, verificamos que um autor romano, Quintiliano, o das *Ordenações Oratórias*, também chama a atenção para esta perspectiva que estamos agora a levantar, dizendo que o jogo em si próprio é uma marca da actividade do espírito. Neste sentido, toca num ponto de vista já psicológico. Numa perspectiva que poderíamos dizer ética ou moral, julga que o verdadeiro carácter na criança se revela no jogo com menos reservas e, no jogo, mesmo as crianças muito novas, podem aprender a diferença entre o que é o bem, e o que é o mal.

Estamos a tentar procurar alguns autores para referência, apoios válidos no passado, que nos possam garantir, no futuro, aquilo que estamos agora aqui a reflectir: a possibilidade de haver ou não haver uma "educação lúdica", isto é, onde é que o jogo possa ter importância educacional.

Ao entrarmos na Idade Média encontramos um célebre santo - São Jerónimo - que diz: *Ensinar os elementos, pode fazer-se pelo jogo*, já numa outra perspectiva espiritual. Com os romanos e com os gregos isto era defendido, mas, de uma perspectiva pagã. Agora, um santo vem dizer que *ensinar os elementos pode fazer-se pelo jogo*, numa perspectiva mesmo didáctica. Se quisermos uma outra personagem do mundo religioso, e já na Reforma, temos Lutero - o austero Lutero que assegurava: o divertimento e o recreio são tão necessários para as crianças como comer e beber, quase que uma necessidade biológica. É de facto uma noção importantíssima, mas acrescenta uma outra perspectiva: se temos de ensinar as crianças, devemos tornar-nos crianças, reflexo da doutrina de Cristo quando disse: *Deixai vir a mim as criancinhas*, por consequência, Lutero julga que temos também nós mesmos despertar do que somos ainda de crianças para as compreender. Como um intérprete de Deus dizia mesmo *Deus gostaria que tivéssemos mais jogos de crianças*.

3

Mais perto dos nossos tempos, já naquela fase considerada da educação moderna, vamos encontrar nos humanistas, designadamente Erasmos, o autor do *Elogio da*

Loucura, sugerindo que as crianças devem ser ensinadas pelo jogo. Um outro autor, que abriu perspectivas importantes à educação da criança, Montaigne, o dos *Ensaio*s, dedica também palavras que de certo modo corroboram aquilo que estamos aqui a tentar defender. Diz ele: *Deve notar-se que o jogo para crianças não é realmente jogo e deve ser considerado dos seus actos mais sérios*. Há, por vezes, a respeito do conceito de jogo, um contrapor como coisa sem importância, e o que importa são as coisas que se fazem a sério. Montaigne levantou a questão: o jogo é na verdade algo de muito sério na vida da criança e importante para a sua educação.

Há um autor, entre muitos que podíamos citar dos mais conhecidos, há um, Vives, cá da Ibéria, que diz: *As crianças devem exercitar-se no jogo, que revela a sua habilidade e o seu carácter*. Chegando àquele que quase se pode considerar o "Pai da Educação Moderna", Coménio, autor da *Didáctica Magna*, aliás um livro traduzido em português nas edições da Gulbenkian, livro-chave para quem está interessado nas coisas da educação, escrevia: *... que tudo aquilo com que as crianças gostam de brincar desde que não seja perigoso, deve ser dado e não evitado*, chamando a atenção especial, já numa perspectiva didáctica, para a importância do jogo.

Podemos apontar três correntes importantes, do ponto de vista pedagógico, a partir do século XVIII: uma corrente que deriva de um psicólogo sensualista, Locke; uma corrente que deriva de Rousseau; uma terceira corrente que de alguma maneira se inscreve no movimento dos enciclopedistas.

Na corrente sensualista o próprio Locke, filósofo inglês, como que um precursor do ensino no jogo, adianta que poder-se-iam arranjar artifícios para ensinar as crianças a ler enquanto elas julgassem que estavam simplesmente a jogar. Numa perspectiva de ensino, Locke sabia que através do jogo havia a possibilidade de proporcionar à criança uma aprendizagem onde o jogo estivesse na origem. Podemos adiantar que aqui estão ideias que vão depois ligar-se a Decroly, o pedagogo belga que dedicou grande importância a esses aspectos.

Estamos a chegar àquela figura mais saliente da revolução pedagógica na Idade Moderna, Rousseau.

No *Emílio*, uma noção pedagógica processada por Rousseau (e quando a dizemos processada por Rousseau, estamos de algum modo a ser injustos em relação a pedagogos que estão para trás e que já a intuíram) revolucionou a educação, educação que passa a ser pedocêntrica.

Diz ele que, nos seus jogos, as crianças, enquanto têm a certeza de que se trata somente de jogo, sofrem sem se lamentarem, e até rindo, dores que de outro modo seriam acompanhadas de rios de lágrimas. Vai agora um pouco mais fundo, não só na apreciação do que é o jogo, mas inclusivamente na importância que tem para a formação do carácter. Uma criança que é capaz de jogar, mesmo que doa, aguenta e continua no jogo, até ao sacrifício, se necessário.

Aproximamo-nos de uma consciencialização, mais estruturada, do que seja a educação e do que seja o jogo na educação. Mas a perspectiva pedocêntrica do Rousseau, aonde de passagem se refere ao jogo, não é propriamente sobre este a sua revolução.

Também nesse século surge um filósofo, fundamentalmente um poeta, com formação médica que, numa perspectiva diferente, aborda a dimensão do lúdico, já não só do jogo com a educação mas do jogo com a arte. O poeta alemão Schiller, também filósofo de raiz kantiana, e Kant foi um filósofo que dedicou à educação uma atenção especial, entendia que no homem havia como que três instintos: o instinto formal e o instinto sensitivo, o que vem mais com os sentidos e o que vem mais com o espírito, de origem mais ou menos platónica. Mas considera que, para além do instinto sensitivo e do instinto formal, há um, característico da natureza humana, que é o instinto lúdico.

4

A importância do jogo começa de certo modo a tomar um aspecto diferente a partir do século XVIII.

Mas aonde vamos encontrar talvez o primeiro educador que na prática vai agarrar-se ao jogo como algo fundamental para o desenvolvimento da criança é em Froebel, que dedicou uma especial atenção ao jogo na educação.

No seu livro *A Educação do Homem* tem passagens que são de grande importância e de que vou citar algumas: *O jogo é o mais alto grau do desenvolvimento da criança, porque é a manifestação livre e espontânea do interior, a manifestação do interior exigida pelo próprio interior segundo a significação própria da palavra jogo.*

E acrescenta: *O jogo é o testemunho da inteligência do homem neste degrau da vida, portanto, é na primeira e segunda infância. O jogo é o testemunho da inteligência do homem neste degrau da vida, o modelo e a imagem da vida geral, da natureza interior, misteriosa. O jogo pare - no sentido de parir - a alegria, a liberdade, a satisfação, a paz consigo mesmo e com os outros, a paz com o mundo, é enfim a fonte, a origem dos maiores bens.*

Ainda podemos acrescentar mais uma frase: *Esta época em que a criança, jogando com tanto ardor e confiança se desenvolve no jogo, não é a mais bela manifestação da sua vida?* - da sua vida, interroga ele - ela é a manifestação verdadeira das suas aptidões para a vida. Não se deve olhar o jogo como uma coisa frívola, mas como uma coisa dum profunda significação. Nesses jogos escolhidos espontaneamente pela criança que a tal se entrega com tanto orgulho, revela-se o seu futuro aos olhos dos educadores, atentos e inteligentes.

Portanto, apontava já ao educador um instrumento de análise da vida interior da criança. E, no que diz respeito aos pais, chama também a atenção, e transcrevo mais uma frase: *... é importante para o sucesso da educação da criança que esta vida que sente nela tão intimamente unida com a vida da natureza seja cuidada, cultivada, desenvolvida, pelos seus pais e sua família. O jogo fornecer-lhe-á preciosos meios porque a criança então não manifesta ainda senão a vida da natureza.*

Por consequência, vai mesmo alertar a família e os pais para a importância que tem o jogo no desenvolvimento e na educação da criança.

Se me permitem, ainda uma simples frase, que quase podemos decorar como síntese do seu pensamento pedagógico: *Falar e jogar constituem um meio de vida, da vida da criança.*

Esta foi a posição de Froebel, o grande pedagogo, pai dos jardins infantis que não podemos esquecer.

5

Depois desta digressão, um pouco histórica, para nos situarmos e, de alguma maneira, estarmos um pouco mais seguros, chegamos a um momento em que nos interrogamos, porque estamos numa era aonde as Ciências da Educação estão na base, ou deviam de estar, de qualquer acção educativa bem estruturada.

Gostaria de interrogar as pessoas que aqui estão, até onde aceitam, ou não aceitam isto, até onde é que se põem numa posição contrária - *Isso tudo é muito bonito, mas o que penso é que isso é um erro, que não se deve fazer.* Acham que pode haver alguém com um desenvolvimento intelectual e cultural vasto e aprofundado para se pôr nesta segunda posição?

Do ponto de vista psicológico podemos interrogar-nos: *Isto serve para alguma coisa? Isto é assim? Ou não será um desvio? Não será um erro? Ou qualquer coisa que um pedagogo desses projecta mas que não é legítimo para o desenvolvimento autêntico e profundo da criança?*

Naturalmente, teríamos que nos interrogar: *Qual a ciência que nos pode dar, ou quais os estudos que nos podem dar garantias de que esta actividade, este fenómeno que se passa na criança, e que os autores observavam dessa maneira, a partir daqui, agora com a responsabilidade dos cientistas, dos estudiosos desta área, podemos ter o jogo como algo de muito importante na educação?*

Iríamos buscar apoios à psicologia da criança, mas, tal como a concebemos, é muito recente, pouco mais tem que um século, aparece a psicologia da criança a estruturar-se a partir dos fins do século passado, e Preyer, um dos pioneiros, num livro célebre, *Mental development in child*, escrevia uma frase que vem ao encontro da nossa interrogação, da nossa preocupação - *Até que ponto a escolarização da criança se pode realizar pelo jogo?*

Até que ponto a escolarização da criança se pode realizar pelo jogo? Interrogo: ... *ainda não foi convenientemente investigado psicologicamente...*

Na altura ele tinha esta dúvida que estamos a pôr, e que muitos outros, apesar de já a psicologia a sancionar, se interrogam, pondo-se contra uma possível "educação lúdica". É um assunto que tem sido traçado ao longo dos séculos. Mas, ainda agora quando interroguei sobre o que diriam se estivessem numa posição contrária a uma "educação lúdica", se haveria algum autor que se opusesse ao jogo na educação, Hegel, o pai de muitas correntes filosóficas modernas, foi dos que se opunham a que o jogo servisse na educação das crianças.

6

Entre nós houve alguns pedagogos, alguns estudiosos que dedicaram atenção a este fenómeno do jogo na educação. Adolfo Coelho, ultimamente trazido à superfície com os estudos do Professor Rogério Fernandes, que aliás fez uma obra com bastante interesse publicada no Centro de Investigação Pedagógica, tem um livro, um estudo sobre jogos, rimas infantis, aonde podemos ler isto: *O jogo é portanto o instrumento de que a pedagogia tem de se servir nas primeiras fases da educação.*

Adolfo Coelho tinha na altura já a noção de que o jogo era um instrumento de que a pedagogia se podia servir nas primeiras fases da educação - *Dirigindo de modo que pouco a pouco insensivelmente mas com segurança de êxito o espírito se encaminha para a ideia da finalidade dos actos.*

Vejam ao mesmo tempo a finura que, do ponto de vista educacional, havia já nestes parágrafos.

E, depois, até mais concretamente, no que diz já respeito não só ao jogo mas ao brinquedo, (...) *a criança brinca com objectos materiais, brinca com o seu corpo, brinca com os sons, brinca com imagens. Todas essas formas de jogo começam por actos puramente reflexos, pouco a pouco nos actos voluntários, vai surgindo a consciência.*

Foi um parêntesis que abri para não esquecermos alguém da nossa cultura.

7

Mas agora, depois de ter feito aquela interrogação com Preyer de que o jogo, na possível escolarização, ainda não tinha sido suficientemente ou convenientemente investigado, sob o ponto de vista psicológico, talvez questionemos: o que é que se entende por jogo?

Não começámos por isso, porque, se fôssemos a fundo fazer uma reflexão sobre o que é o jogo, não passaríamos daí, e não adiantaríamos naquilo que, pelo menos em princípio, gostaria de vos trazer.

De facto, não é fácil entendermo-nos no que é o jogo. No entanto vamos fazer um esforço para trazer alguns elementos para a nossa reflexão e situação.

Por exemplo, estou-me a lembrar que em tempos consultei um autor americano, Dewey, um filósofo educador, no que é que se entendia por educação. Pois encontrei trinta e tal definições ou possíveis definições do que fosse a educação, numa perspectiva que me é cara, onde o jogo é uma base para o que mais me interessa desde há muitos anos: a relação da educação e da arte.

É aí que tenho feito um pouco mais de estudos, amadoristicamente é certo. Também numa consulta a um livro dele sobre o que se entendia por arte, surgem umas dezenas de definições do que seja arte.

Pois para o jogo também chegaríamos à mesma conclusão. Não há uma definição de jogo. Em todo o caso tem havido um esforço para ver se consegue apreender ou entender o que seja esse fenómeno complexo.

Numa perspectiva da psicologia, é para aí que estou a tentar, apesar de tudo, chamar um pouco a vossa atenção, se consultarmos o célebre vocabulário de Piéron na característica geral. No verbete assinado por um grande pedagogo francês integrado na Escola Nova, Cousinet, considera que o jogo é: *Actividade agradável que se opõe ao trabalho.*

Estamos com tanta coisa e é tão simples, resolvia-se com meia dúzia de palavras. Certamente que ele faz este apanhado e vai-se basear noutros autores e aonde este contrapor do jogo e do trabalho tem as suas *nuances* e as suas interpretações.

Trouxe para vossa consideração algumas possíveis definições, (que me desculpem, vou lê-las, não as sei de cor), de autores conhecidos. Vou começar por Baldwin. O que é que entendia por jogo?

Jogo é uma actividade autotélica opondo-se ao trabalho onde o fim é exterior à actividade.

Outra definição, agora de um médico psiquiatra francês Pierre Janet: *Actividade inferior não adaptada ao real como trabalho.*

Se formos apanhar uma definição num filósofo inglês, Spencer, o das teorias evolucionistas, diz: *O jogo é a actividade destinada a utilizar um resto da energia dispensada a executar um trabalho.*

Se formos a um autor vosso conhecido, Stanley Hall, o dos estudos da adolescência, a hebologia, o jogo é: *Actividade consistindo na reprodução de acções actualmente úteis, mas que no passado da história da humanidade foram trabalho.*

Vamos dar um passo no sentido que mais nos interessa.

Se formos auscultar os Bühler, marido e mulher, psicólogos austríacos, consideravam que era uma actividade pondo em jogo (aqui há um pleonasma, ou é da tradução) *actividade pondo em jogo uma função sem que um fim particular seja perseguido.*

Portanto, tocamos numa parte da definição dada por Baldwin de que o jogo é uma actividade autotélica (autotélica quer dizer, como sabem, que tem um fim em si próprio). Mas acrescentando ainda, desenvolvendo um pouco esta definição destes dois psicólogos, e apoiando-nos agora numa extensão feita por Claparède *permitindo à criança realizar o seu EU quando não pode fazê-lo por uma actividade séria.*

Vejam, nesta conclusão de definição, um psicólogo célebre, pedagogo e médico, o psicopedagogo suíço ainda vai nesta consideração de que o jogo é uma coisa, e a actividade séria será outra.

Apesar de serem grandes psicólogos, gostaríamos de nos aproximar daqueles que hoje nos têm dado garantias, do ponto de vista científico, da psicologia da criança quanto à importância do jogo. Vamo-nos aproximar de um autor que conhecemos, que hoje é um dos pilares aonde nos podemos apoiar na construção de qualquer coisa relacionada com o mundo da criança.

Pois bem, Piaget aborda o mundo da criança numa perspectiva de adaptação. Tem uma formação biológica e vê o que se passa como se fosse um processo adaptativo e vai ver o fenómeno do jogo em função disso: *É uma actividade consistindo numa assimilação que funciona por ela mesma sem nenhum esforço de acomodação.*

Perceberam, no fim da leitura da frase, que nesta definição inclina-se para que o jogo tenha, de um certo modo, mais um predomínio de assimilação do que uma preocupação de acomodação.

Releio: *Actividade consistindo numa assimilação que funciona por ela mesma* (portanto a assimilação funciona por ela mesma) *sem nenhum esforço de acomodação.* Quer dizer portanto, sem nenhum esforço de acomodação, de algum modo põe em xeque o que os outros estavam a pôr, que é o trabalho, com qualquer coisa que está ligado ao jogo, ou depreciando ou apreciando.

Para não ficarmos em Piaget, vamos à procura do que se entende por jogo num *Vocabulário de psicopedagogia e psiquiatria infantil*, da responsabilidade de Lafon: *uma actividade espontânea própria da criança intervindo na edificação da personalidade.* Portanto, já vai mais longe, dizendo que *intervêm na edificação da personalidade.* E aqui, na edificação da personalidade, implica todo o desenvolvimento da criança.

É um aspecto que gostaria de levantar, sobretudo na perspectiva em que mais tenho trabalhado, que é a relação entre o jogo e a arte e a educação. Se há uma actividade própria da criança, julgo que essa actividade é naquilo que Piaget considera o jogo simbólico.

Contudo, não poderemos esquecer que o jogo vai dar-nos possibilidade de interpretação e adaptação à realidade.

Por consequência, quando Piaget põe num plano segundo a acomodação, o jogo vai levar também a uma acomodação que, por sua vez, em relação à assimilação, poderá permitir um equilíbrio, uma adaptação mais adequada. Mas se chamamos à actividade lúdica mais própria da criança numa certa fase, interrogamo-nos se ao longo da vida o ser humano joga, e isso parece não estar em dúvida.

Pois naturalmente que se ao longo da vida o jogo está implícito no ser humano, podemos talvez interrogar-nos se nos primeiros tempos o jogo não terá uma característica, que a criança joga, mas o animal também joga, ou não?

Quando vemos um cabritinho brincando, ou um gatinho brincando, ou jogando? Se vemos uma criança de ano e meio a dois anos, também em certas actividades que para

nós é jogo, até aonde é que somos capazes de distinguir o que está a fazer uma criança de ano e meio, do que está a fazer um cabritito, o que está a fazer um gatito? É um jogo que tem uma função biológica.

Aquela função que para nós é mais característica do ser humano, é aquela que ainda agora vos disse, conhecida por jogo simbólico, a processar-se a partir dos 2, 3 anos até aos 6, 7, 8 anos.

Entramos depois na outra fase de jogo humano que Piaget considera *Jogos de Regras*.

Por consequência aonde o que importa já é uma como que perspectiva social. Portanto, o jogo terá três tipos de funções: uma função mais biológica logo no início, uma função mais psicológica, e quando dissemos isto, evidentemente que a que aparece continua a funcionar, a biológica continua quando chegamos ao outro tipo de actividade lúdica, a desta fase que estamos considerando. Na que aponta já para regras de ordem social, as que vêm de trás, vão continuar. O jogo então aparece-nos em várias dimensões: a dimensão biológica, uma dimensão sociológica e uma dimensão psicológica, e é esta que de certo modo me traz aqui para uma reflexão convosco.

9

Então se assim é, podemos agora pôr outra questão. Como disse, viemos aqui pôr algumas questões, e uma delas é esta: *Qual o valor psicológico do jogo?* Será que, na verdade, depois de tudo isto, o jogo tem algum valor psicológico? Porque se não tem, se baseamos a educação em ciências, e onde a psicologia é uma delas, como a sociologia, a biologia, etc., então se a psicologia diz que o jogo não tem valor psicopedagógico não vale a pena estarmos a dar tanta importância ao jogo na educação e vamo-nos para aqueles que dizem que não há uma "educação lúdica".

Naturalmente que estamos a querer defender aquilo em que acreditamos. Para isso vamo-nos socorrer de uma outra autoridade, o psicólogo francês Paul Guillaume, professor da Universidade de Paris.

Foi solicitado por um outro autor francês, o professor Jean Château (certamente já leram, mas desculpem, se não leram recomendo o livrinho, que está traduzido em português, *O Jogo e a Criança*, para quem está interessado é um livrinho acessível), mas não foi para esse que Guillaume foi solicitado mas para *Le jeux de l'enfant - Après trois ans* - na sua natureza e na sua disciplina, para as pessoas interessadas em aprofundar estes assuntos.

Com a sua autoridade e poder de síntese, Guillaume escreveu estas palavras, que vou ler, pedindo a vossa atenção e ao mesmo tempo desculpa: *Sem dúvida o jogo prepara desde cedo para a actividade prática exercendo funções novas que emergem sucessivamente no decurso do seu desenvolvimento mas (este mas é importante) o benefício técnico é secundário e indirecto.*

Por consequência aquilo que de certo modo quase todos os autores que citámos punham na importância do jogo como alguma coisa de que se vai tirar algum benefício, sob o

ponto de vista prático, sob o ponto de vista do trabalho, ele põe isso como algo de secundário e indirecto.

"Os jogos, a experimentação da criança, visam menos as propriedades das coisas que os poderes do EU". Vejam portanto que aqui toca naquilo que consideramos fundamental, como que a dar mais atenção ao mundo subjectivo do que ao mundo objectivo, o que de certo modo se aproxima da posição de Piaget, quando considera mais a assimilação do que a acomodação. Os psicólogos começam a ver o jogo numa perspectiva da validade exactamente psicológica.

Supõe a distinção esclarecida do mundo objectivo, tendo as suas leis próprias, e de um EU que se conforma a estas leis para dominar as coisas.

O jogo contribui para esta distinção, entre o exterior e o interior, entre o mundo objectivo e subjectivo, balanço difícil que temos de vencer, diariamente, até mesmo neste momento, não é verdade? O jogo pode ajudar-nos a que esta distinção se faça e ao mesmo tempo se articule.

Mas se contribui para distinção destes dois termos solidários, o sujeito e o objecto, é no sujeito, antes de mais, que o jogo lança a sua luz na distinção do que é o sujeito do que é o objecto. E não ilumina o segundo senão indirectamente. Creio que está apreendida a concepção de Guillaume.

Portanto o jogo, no seu entender, serve sobretudo para dar à pessoa consciência dela própria, e, acrescenta, inclusivamente, cultiva a vontade.

Há aqui como que duas esferas, aonde Guillaume, sob o ponto de vista psicológico, joga a importância da actividade lúdica. Quando se refere ao jogo colectivo, não só ao jogo colectivo mas ao jogo que se aproxima deste, o jogo de regras, individual mas com regras, a criança fica senhora de si mesma.

Uma das importâncias desta categoria de jogo, o jogo colectivo e o de regras, seria esta, de a criança poder obedecer à regra, ficar senhora de si mesma. Há como que uma dimensão, através desta disciplina, que o jogo colectivo e o jogo de regras vai impor à criança, a disciplina que vai ter, sob o ponto de vista educativo, um alto valor moral, valor da formação do carácter.

Mas adverte, sobretudo em relação a esta segunda perspectiva, o jogo colectivo e o jogo de regras, no sentido da disciplina, adverte e chama a atenção para aqueles que põem em causa o jogo ou então aproveitam o jogo, e levam a criança a trabalhar escolarmente.

Cautela, porque não se deve exagerar o valor técnico imediato do jogo. Admitindo a importância que pode ter o jogo na formação e até mesmo na informação escolar, não levar isso a um exagero tal que o aspecto técnico não vá prejudicar aquilo que é próprio do jogo. É um alerta que levanto.

Estamos aqui à beira de uma possível perversão da utilização do jogo, da actividade lúdica, no sentido educacional. Claro que isto levanta outros problemas, no sentido contrário, daqueles que valorizam tanto o jogo que põem a criança numa actividade permanentemente lúdica, sem que a criança a uma certa altura se aperceba do exterior,

como que a introverter-se através de uma actividade que pode desviar-se psicopatologicamente e levar para àquilo que dizemos ser o ludismo: a criança, mergulhada num ludismo, há como que uma separação entre o seu mundo subjectivo e o mundo real, com consequências que podem ser deletérias para o seu desenvolvimento.

As crianças muitas vezes regridem por uma actividade lúdica, como que um refúgio se a realidade começa a ser pesada, por vários motivos, e esse refugiar-se pode levá-la para algo patológico. Temos que estar atentos, até onde é que o jogo pode ou não pode ter também estes exageros. Ou um desvio demasiadamente para o mundo objectivo até a uma disciplina deformar a criança com as regras de jogo criadas pelo adulto.

10

Estou a menos do meio do que me tinha aqui proposto. Há também um certo cansaço.

Em todo caso, desculpem, ainda vou puxar um pouco mais pela vossa paciência, mais uns minutinhos, e vou fazer outra interrogação. É mais uma questão que vem nesta fiada de questões que estou a levantar. Naturalmente já se interrogaram: Quando é que desperta o autêntico comportamento lúdico?

Quando aqui ponho este adjectivo, *autêntico*, já compreenderam que, daquelas três dimensões, a dimensão que mais me está interessando, aquela onde julgo que os aspectos psicológicos estão mais envolvidos, é a 2.^a infância. A 2.^a infância, cá estamos também nas classificações, isto é, desde os 2 anos e meio, 3 anos até aos 6, 7 anos. Pois se há um "autêntico" comportamento lúdico, mais no sentido próprio da criança, teremos que interrogar quando é que começa a despertar ou quando é que começa de certo modo a ser objecto duma maior atenção da parte dos pedagogos.

Segundo Château, talvez quando começasse a haver uma como que distinção dos jogos funcionais do bebé. A fase dos *jogos funcionais* é uma característica do jogo humano, mas que tem alguma coisa que se pode encontrar no jogo dos animais. Portanto, não será ainda a altura em que se está a despertar o tal autêntico comportamento lúdico da criança. A criança joga, já brinca, enfim, já tem toda essa actividade. Será ou não será jogo? Selo-á se tivermos esta perspectiva. Interrogamo-nos se o animal joga, se temos autoridade para projectar, antropocentricamente, aquilo que consideramos jogo, para aquilo que um cabritinho ou um gatinho ou outro animal está a fazer. Se ele joga ou não joga, são os nossos olhos que, ao ver o animal naquela actividade, dizemos, ele joga, porque de alguma maneira projectamos nesse animal aquilo que vemos na criança e que julgamos, como adultos, é um jogar.

Estas coisas são um pouco difíceis e delicadas.

Na procura de quando é que começa o jogo autêntico ou o despertar autêntico do comportamento lúdico, Château julga que é quando se passa dos jogos funcionais de bebé. É aí que começa o despertar da personalidade. Evidentemente que são interpretações. Por outro lado são achegas que vêm também de outras perspectivas.

Quando diz que é o despertar da personalidade, se vamos por exemplo a uma psicologia de Wallon, quando entendemos a fase relacionada com os 2 anos e meio, 3 anos por fase

da oposição, o assumir do EU, a enraizar-se, crise da oposição como que num esboço do estruturar da personalidade. Portanto será a partir daqui que, talvez, também nesta perspectiva, o despertar do jogo comece.

Estão a ver que há, de algum modo, se não psicologicamente pelo menos logicamente, uma razão para que esses autores possam encadear as coisas assim?

Para que isto se dê, há que estarmos atentos a duas condições. Quais são?

Primeiro que tudo, distinguir-se de jogos funcionais, e, por outro, o despertar da personalidade aquando da crise do EU, na altura que algum psicólogos, nomeadamente Wallon, consideram por volta dos 2 anos e meio, 3 anos.

Se assim é, estas seriam as duas condições. Quando isto começa a dar-se nas crianças, sentimos que o tal despertar autêntico do comportamento lúdico se inicia. Coincide com aquela fase que Piaget considera pré-operacional.

Ora este desenvolver das actividades lúdicas vai dar também lugar a uma série de florações, por assim dizer, de aspectos de jogo. Essas florações, esses vários aspectos do jogo, têm merecido classificações, particularmente de Château. Nesse volume, que citei, uma pessoa perde-se porque é um autêntico labirinto de análises de milhares jogos, num esforço espantoso para classificar os jogos consoante as idades, o tipo de jogos, a altura em que aparecem, a altura em que desaparecem. Os autores, perante este mundo rico que é o da actividade lúdica, fazem um esforço de tentar arranjar características que aproximem certo tipo de jogos uns dos outros, ou que os diferenciem uns dos outros e, porque é que aparecem agora? Porque é que desaparecem ali? Porque é que surgem nestas localidades ou nestes sítios? Porque é que surgem noutros sítios? O que é comum agora, e entre aqui e além?

11

Outros autores não estão tão atentos a esta difícil tarefa que é classificar os jogos. Pretendem, filosoficamente ou genericamente, não só ir pela classificação, mas sim pela categorização, quer dizer arranjar categorias de jogos.

Se há uma actividade lúdica, haverá alguma coisa, nesse magma de milhares maneiras de jogar, haverá alguma coisa que genericamente possamos dizer que a caracteriza?

Isto é, haverá um caracterizar genérico da actividade lúdica? Se chegassem minimamente a um entendimento, seria talvez uma possibilidade de podermos categorizar todos esses milhares jogos que aparecem em função da actividade e em função da idade etc., etc., conforme os parâmetros que quiséssemos. Ou, por outras palavras, haverá de facto características comuns e gerais que possamos entender como jogo? Haverá ou não haverá? Pensam que há ou não há? Será possível ou não será possível?

Alguns autores têm feito um esforço para encontrar características comuns e quiseram encontrar três características para categorizar os jogos. E quais são? Uma delas: "O jogo é característico pelo prazer que dá". Aparece aqui este termo prazer.

Claro que agora também nos levava a uma procura de definições do que é o prazer, e nunca mais nos entendíamos...

Estão a sorrir para mim, não sei se estão a sorrir com prazer se com desprazer, admito que com algum prazer... E, sendo assim, a conotação verbal da palavra já nos dá um certo entendimento do que seja. E que prazer está, neste jogo que estamos a fazer, desde há uma hora e tal?...

Mas, há uma outra característica que julgam que é importante no jogo, e isto liga de certo modo às definições que já tentámos ainda agora apresentar.

Uma das características é a gratuidade e o desinteresse do jogo. Desde que o jogo não tenha isto, gratuidade e desinteresse, não podemos dizer que seja uma característica do jogo, que obtenha a sua validade como jogo.

Mas ainda há uma outra característica que os autores pretendem encontrar como denominador comum do que seja a actividade lúdica. É que tem que ser uma actividade livre. E agora cá se tem que extrair outra vez o que seja livre.

Uma actividade livre mas que se abandona a seu bel-prazer. Cá estamos a ver como este bel-prazer vai ligar-se aquela característica que parece ser a fundamental, o prazer. E aqui podíamos adiantar, se fôssemos agora numa perspectiva de tecer considerações a respeito de várias teorias que há sobre o jogo, e há teorias dentro das teorias que são as teorias psicológicas, e algumas chamam a atenção, nomeadamente dos Bühler, para a importância do prazer.

E vejam que nesta terceira, actividade livre, que se abandona a seu bel-prazer, aonde o prazer já tem alguma coisa mais ligada, bel-prazer, como que desligar-se de certas coisas para dar satisfação pessoal. E com uma característica que o vai distinguir *Actividade livre que se abandona ao seu bel-prazer que não reclama conclusão.*

Portanto "... que não reclama conclusão..." aqui, como se vê, salta para fora daquilo que se considera o trabalho.

12

A partir daqui, vou estar a falar, começa a ser um trabalho para vós, para mim, se é que não foi até agora, e não sei se não será altura também de acabar este jogo.

Porque haveria de facto mais coisas a dizer, e nesta linha ainda, para caracterizar genericamente a actividade lúdica. Poderíamos chamar a atenção para esta característica que julgo primordial, que é o prazer que dá o jogo.

E desprazer é compensado precisamente pela satisfação do jogo em que está empenhado...

Debesse, que vos citei ao princípio, considera que isto é uma actividade tão séria para a criança, mesmo nesse prazer que é o fingir as estruturas ilusórias, o geometrismo

infantil, a exaltação tem uma importância considerável como uma das características fundamentais do jogo.

Aqui, talvez só para fazer uma ligação sob o ponto de vista psicológico, a outro autor que nos deu uma abertura, uma reflexão sobre o mundo, o nosso mundo interior, sobre o psiquismo da criança, Freud, numa perspectiva psicanalítica e considerando na linha de que nos estamos a aproximar, dois princípios, que, a certa altura elaborou, *o princípio do prazer* e *o princípio da realidade*. O jogo insere-se também em algo que, numa linha psicanalítica, aponta para a importância que tem o princípio do prazer, como que numa dialéctica que já vem da assimilação/acomodação que Piaget levantou. Ora, nesta dialéctica do prazer e da realidade, o prazer como que faz um contraponto com actividade séria, e o fingir, que é próprio do jogo, têm um contraponto numa como que apropriação do real.

Portanto os autores, de uma ou de outra maneira, numa ou noutra perspectiva, quer psicanalítica quer comportamental, consideram que o jogo, sob o ponto de vista psicológico, tem validade para a estruturação daquilo que se pode chamar uma "educação lúdica", isto é, ser introduzido nas actividades propriamente educacionais.

Um pouco cansado também, embora com prazer de estar aqui convosco, mas teremos que terminar. O que é que acham?