



## O JOGO ENQUANTO ESSÊNCIA DA INFÂNCIA PELO OLHAR DE JEAN CHÂTEAU

GT 1 – CULTURAS ESCOLARES E LINGUAGENS

**Trabalho completo**

Jaqueline Aparecida FALCO WALDERRAMA 1 (Programa de Pós-graduação em Educação/UFMT)  
jaquefalco@gmail.com

Ellen Cristina CAMPOS DE SOUZA COELHO 2 (Programa de Pós-graduação em Educação/UFMT)  
ellencristine.coelho@gmail.com

Cléo FERREIRA GOMES 3 (Orientador/PPGE/GEPCOL/UFMT)  
gomescleo.cg@gmail.com

### Resumo

Este trabalho objetiva evidenciar o olhar de Jean Château sobre a importância do jogo para a infância da criança.

Palavras-chave: Jean Château 1. Infância 2. Jogo 3.

### 1 Introdução

Este estudo evidencia o olhar de Jean Château sobre a importância do jogo<sup>1</sup> para a infância da criança. Ao brincar, a criança espontaneamente adquire aprendizado de forma prazerosa, desenvolvendo aspectos motor, afetivo, social ou moral. O jogo tal como a linguagem, nos revela muito das estruturas mentais sucessivas das crianças.

Jean Château, foi um escritor francês, nascido em 17 de julho de 1908, em Saint-Quentin-sur-Charente, na França. Psicólogo e professor de Universidades Francesas. Em seu livro “O jogo e a criança” (1987), Château apresenta um verdadeiro laboratório de observações na relação do jogo com a infância, jogo este que se converte em centro da infância. Sua obra está estruturada em Introdução, 3 Capítulos e Conclusão, ao qual ele dedica-se a estudar o universo infantil com suas características próprias, descrevendo-as com sabedoria e nitidez, contribuindo para pesquisas e estudos em relação ao jogo.

Para o escritor, a infância se apresenta enquanto momento para brincar e para imitar, não se pode imaginar a infância sem seus risos e brincadeiras, vindo a possuir para a criança um caráter sério. Para o autor (1987), o jogo é sério, tendo quase sempre regras rígidas, incluindo fadigas a às vezes levando mesmo ao esgotamento.

---

<sup>1</sup> A palavra jogo, usada aqui é uma das derivações do francês “Jouer”, que significa tanto “jogar” quanto “brincar” ou “representar”.



É durante os jogos que o comportamento lúdico surge e se consegue distinguir dos jogos funcionais do bebê, que se caracterizam pelo treinamento de exercícios com suas funções e exploração. A criança maior, durante o período da infância, ao jogar realiza um treinamento, reproduzindo ações vistas do mundo do adulto. Ao brincar a criança experimenta algo vivido apenas por ela, existindo um distanciamento do real a sua volta. Essa atitude lúdica demonstra a seriedade do jogo infantil, que constitui, assim, um mundo à parte, que não tem lugar no mundo dos adultos.

O cérebro da criança, durante a infância possui a capacidade de se adaptar e formar novas conexões. Essa capacidade advinda da remodelação cerebral é chamada de Plasticidade Cerebral. O desenvolvimento infantil é um processo complexo e dinâmico, que possui capacidade de construção e reconstrução. Jean Château, em sua obra, ao citar Claparède destaca que:

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 fraquíssimo capital que lhe foi transmitido como herança (Château. 1987, p. 15).

Encontramos situações de ludicidade em nosso cotidiano e no ambiente escolar com muita regularidade. As crianças brincam com objetos, com outra criança ou sozinha, mas em todas essas situações o objeto da ludicidade está presente com bastante ênfase. Quem nunca se encontrou observando e admirando ao mesmo tempo, uma criança que ao brincar se encontra inerte à realidade que se passa à sua volta. O nível de concentração e envolvimento da criança ao jogo é tão intenso, que nos passa a impressão que ela está em outra dimensão.

## 2 Desenvolvimento

Para a criança o jogo representa afirmação e construção do seu eu, da mesma maneira que o trabalho tem seu papel primordial na vida do adulto. Segundo Jean Château (1987, p. 29), uma criança que não quer brincar/jogar, é uma criança cuja personalidade não se afirma, que se contenta com ser pequena e fraca, um ser sem determinação, sem futuro.

A criança busca no jogo a afirmação do eu, admira os adultos, possui a compreensão que os adultos são sempre mais sábios e mais fortes. A figura do grande lhe impressiona e ela vê no pai sua primeira referência. A criança possui gosto e admiração pelas tarefas dos adultos, tem o sonho de ser igual. A figura do adulto mais próxima lhe inspira. Jean Château enfatiza (1987,

p. 37), o mundo do jogo torna-se uma cópia insípida — e aliás, mais ou menos inexata — do mundo adulto.

As poucos os jogos vão se modificando, ganhando outro perfil e a criança começa a observar outros adultos ou mesmo crianças mais velhas, próximas a ela, como o irmão mais velho, que vai substituindo o adulto pai, antes tão almejado. Nesse período aparecem os jogos solitários, as brincadeiras de linguagens secretas que acabam preenchendo a necessidade do afastamento do mundo adulto, para construir um mundo só seu.

Esse processo de afirmação da personalidade da criança, a vontade de brincar com os mais velhos se torna objeto de desejo e os jogos de provocação ganham espaço. O pequeno possui necessidade de chamar atenção e para ele é como se a criança maior tivesse poderes especiais.

No trecho a seguir Jean Château nos apresenta como se dá as brincadeiras de provocação:

O pequeno provoca o grande a fim de entrar na sua esfera de atividade, de chamar sua atenção. Assim é a maior parte das provocações dos muito pequenos em relação aos adultos. Mas o jogo nos faz conhecer muitas outras. Quando um garotinho atravessa propositalmente o jogo de bolinhas de gude dos grandes, impede os passes na pelada, ou os atrapalha na brincadeira de pular carniça, através de sua presença indesejada, não se deve ver aí, necessariamente, um ato de hostilidade, muito pelo contrário (Château. 1987, p. 41).

Durante toda infância permanece esse modelo de adoração pelo ser mais velho e próximo da criança e ao findar a infância essa figura do mais velho é substituída pelo aparecimento das regras do jogo tradicionais, possuindo um caráter mais abstrato. O pensamento infantil começa a substituir as operações concretas pelas operações abstratas.

No processo de afirmação da personalidade, o surgimento das regras possuem grande valor, porque são parte integrante da sociedade. A regra é o instrumento de formação da personalidade, de realização e o jogo fornece repetições que são um esboço de ordem. Observamos nos bebês certos rituais que se repetem frequentemente, como a repetição de determinadas palavras e sons, que é muito frequente e o mesmo para os movimentos, esses movimentos servem para praticar funções que necessitará futuramente.

A capacidade de imitação é considerada um fator de manutenção da existência humana, essa imitação para a criança pode acontecer através da música, da poesia, de manifestações matemáticas, na geometria, nos próprios jogos, nos ritmos e dos atos das próprias crianças que a rodeiam. As regras se dão a partir da imitação e repetição continua na vida da criança. As imitações podem ocorrer tanto só, como em grupo.

Château (1987, p. 46), descreve as brincadeiras simples e corriqueiras das crianças como esta do avião, “estende-se os braços para os lados do corpo: são as asas. Depois avança-se

fazendo voltas elegantes sobre a asa, acompanhando a corrida com um ruído apropriado”. Ao brincarem só ou em grupos, as crianças podem mudar a rota da brincadeira a qualquer momento ou apenas alterar os gestos realizados. Essa integração entre as crianças pode ser um caminho para o surgimento de grupos cooperativos durante as brincadeiras. Mas para que haja a integração dos pequenos nos grupos dos grandes é necessário respeitar as regras do território almejado. No início os pequenos apenas observam os jogos dos maiores como expectadores, em seguida quando fazem parte do grupo, ocupam papéis subalternos nas brincadeiras. E o fato de comporem o grupo não afirma sua importância perante as crianças maiores.

Entre o grupo dos mais velhos também existe uma certa hierarquia que elege as autoridades, mas sem existir eleições ou uma escolha consciente. Esse processo se instala de forma progressiva. Essa criança líder e mentora, apresenta personalidade forte, é mais velha, se destaca entre todos e possui características de organização, iniciativa e caráter dominadora, indispensáveis para um líder. É durante este processo de interação entre as crianças mais velhas e as mais novas, que acontecem as transmissões de conhecimento cultural como as regras dos jogos, as cantigas, os versos, as fórmulas de escolhas dos papéis e entre outros que fazem parte do jogo infantil. As regras se apresentam para a criança, enquanto instrumento de construção de sua personalidade, ao qual ela procura afirmar seu eu.

O autor Jean Château apresenta a tendência e o amor que as crianças possuem por repetição de brincadeiras, de aritmetismo, de geometrismo, de ritmos, de palavras e movimentos, que faz com que a criança chegue ao êxito e são simples manifestações da necessidade de ordem, “a ordem é então como uma marca que ponho sobre as coisas, como a impressão do meu emblema” (Château. 1987, p. 61). A ordem está presente nos atos mais simples do dia a dia, faço parte dela e estou nela.

A imitação e a repetição contínua fortalecem a formação e a manutenção da regra e da ordem, tão importantes à formação da personalidade da criança. Encontramos duas noções de ordem, uma ordem objetiva, como a dos números ou a ordem de um rio a seguir seu trajeto e a ordem subjetiva, usada para facilitar o jogo, durante atos e pensamentos.

Ao processo de uso do pensamento representativo, a ordem que a criança faz parte dirige-se ao mesmo tempo as coisas e às suas ações. Em seguida aparecem regras desligadas do modelo concreto, regras arbitrárias e que dependem do critério ou vontade. É nesse momento que a criança inventa, altera ou até pode retomar a brincadeira como de início.

O aparecimento dessa regra arbitrária contribui para que se afirme a personalidade através da afirmação do ato que a criança consegue desenvolver com maestria. As regras arbitrárias possuem algumas características próprias, como o desligamento do modelo concreto, são

inventadas e logo esquecidas, possuem pouca duração, acontecem entre 5 a 8 anos e geralmente são jogos solitários.

A criança encontra alguns obstáculos ao cumprimento da disciplina, mas mesmo assim ela ama a regra, por ela manifesta a permanência do seu ser, de sua vontade e de sua autonomia. A disciplina do jogo acontece quando aparece a colaboração entre seus membros, mas em muitas brincadeiras é difícil de acontecer, pela instabilidade dos pequenos, a não colaboração na organização de um jogo de grupo e a incapacidade fisiológica dos pequenos em praticar alguns jogos.

Destacamos também dois obstáculos essenciais: o egocentrismo e a euforia. O egocentrismo está na incapacidade de mudar de ponto de vista, possuindo uma visão do mundo cujo centro é o eu, que comporta uma rigidez do pensamento. Nesse caso será um grande problema para os jogos colaborativos, essa dificuldade de mudar de perspectiva e de pensamento, fazendo com que permaneça muito tempo incapaz de se desligar da perspectiva concreta e egocêntrica. Aos poucos a cooperação aparece e se desenvolve plenamente com a adolescência.

A euforia é uma energia que transborda, que utiliza gestos e pode ser mobilizada por certos estados afetivos. A euforia é sempre desajeitada e sem medidas, podendo ocorrer até mesmo em jogos solitários, mas com mais frequência durante as relações com os grandes e jogos de conjunto, podendo nascer do simples anúncio de um sucesso em um jogo.

O autor destaca a diferença de comportamento de uma turma de professora da escola maternal ao colocar suas crianças em fila, em uma situação corriqueira e, a mesma fila organizada, pelas crianças maiores ao qual a euforia toma conta dos pequenos:

O pequeno se alegra muito, sua alegria explode em todas as suas atitudes, palavras, gestos, e logo ele anda muito depressa, sai da fila para conquistar um lugar mais na frente e para olhar a turma; em vez de cantar ele urra até ficar vermelho. É preciso que o mentor e seus ajudantes intervenham para fazê-lo retomar seu lugar (Château. 1987, p. 72).

Existem também outros fatores que podem interferir no jogo como os objetos, que a criança usa como auxiliares e desempenha papel de suporte da imaginação ou apenas um gancho onde prender os sonhos. O adulto também tem seu papel, mas parece, portanto, bastante reduzido, ficando apenas na função de ensinar uma certa cooperação e mais tarde ensinar-lhes algumas regras e só intervindo eventualmente. E não menos importante o grupo infantil. Para brincar precisamos juntar os participantes e para cada brincadeira existe um ritual que aproxima seus colaboradores.

Agora abordaremos a origem das regras dos jogos. Podemos ver que existem quatro fontes para essa atividade. Ela pode ser inventada, se originar por imitação, ter sido apreendida pela tradição ou pode simplesmente resultar de nossa estrutura e instintos. A imitação tem seu papel extremamente forte na vida da criança, imitando normalmente as experiências que está ao seu redor, podendo essa imitação necessitar ou não do realismo. As imitações tendem a se aproximar de modelos que acabarão por se identificar na vida adulta. Nesse processo de imitação a criança pode utilizar objetos de ilusão, que tem o papel de ajudar na imaginação e se satisfazendo muitas vezes com objetos de estrutura ilusória simples.

No caso da invenção, ela está presente na imitação. Podemos observar na imitação uma certa evolução da invenção. A invenção pode comportar muitos níveis e muitas espécies. Não se inventa a partir do nada, a criança se apoia na imitação para inventar ou melhorar algo que já existe, acontecendo muitas vezes de uma brincadeira nova aparecer por circunstâncias acidentais ou pode-se começar uma brincadeira por um tema sugerido na aula pela professora.

Podemos reconhecer as regras tradicionais em situações diversas e em momentos de tensão, em que elas devem ser perfeitamente respeitadas. Ainda que as crianças inventem as fórmulas de escolha e os jogos, não há a menor dúvida de que as peças mestras de seu repertório venham dos adultos. Observamos então que os ritos adultos, tornam-se simples jogos infantis.

E por último as regras dos jogos podem resultar de nossa estrutura e de nossos instintos, como o ato de mamar, por exemplo, que surge de um impulso interno. Essas características que acabamos de ver não são totalmente independentes, pelo contrário elas estão presentes com frequência no mesmo jogo, sendo inevitável encontrar em certos jogos uma mistura de elementos primitivos e de elementos inventados.

O estudo do jogo proporciona conhecermos o desenvolvimento da inteligência da alma infantil. É preciso conhecer esse desenvolvimento que o jogo permite e dá origem. O jogo pode ser usado como um meio de educação, mas o jogo não se limita apenas como um auxílio aos pedagogos, ele dá origem a inúmeras atividades superiores, como a arte, ciência, trabalho etc.

Seu estudo pode contribuir a fim de conhecer a evolução e características próprias do caráter de um indivíduo, como é o caso da *caracterologia* que utiliza métodos como o teste de caráter, cartilhas manchadas de tinta, método de diagnóstico pelo desenho, histórias e questionários para o estudo do caráter de um ser. Como já sabemos a criança se entrega ao jogo, pelo qual afirma sua personalidade. Sendo assim cada criança possui seu estilo de jogo, próprios de suas características pessoais.

Através do jogo a criança mostra sua inteligência, sua vontade, seus traços dominantes e sua personalidade. Podemos utilizar tanto de procedimentos fornecidos pela psicologia infantil,

quanto aprendermos a olhar com a chamada *percepção da criança*, ao qual nos colocamos no lugar da criança para a exploração da alma infantil.

Há pesquisas sobre os jogos, feitas em diferentes países, que apresentam conclusões interessantes sobre a mente infantil. Os jogos entre meninas se apresentam mais disciplinados que entre os meninos, quase sempre os jogos são mais calmos, raramente há euforia e as regras são mais estritas. O grupo de meninas possui várias mentoras e aceitam mais facilmente as crianças pequenas. Essas diferenças determinadas pelo sexo da criança se tornam cada vez mais visível conforme o desenvolver da infância, nota-se a preferência das meninas pelos jogos dramáticos, e a dos meninos pelos jogos de bola e outras atividades que se caracterizam por serem mais violentas.

Os meninos preferem jogos ativos e vigorosos, que utilizam da destreza e a agilidade muscular, como competição e jogos mais organizados. Enquanto as meninas são mais conservadoras em sua vida lúdica, participando com frequência de atividades sedentárias e com pouca ação. Observa-se uma maior sociabilidade entre grupo de meninas, que entre o grupo de meninos.

Ao estudar a evolução dos jogos percebemos que os interesses mudam com as idades e a interferência do apelo do mais velho tende a mudar todos os interesses. Verificamos que para cada idade e para cada brincadeira existe uma duração média de um jogo entre as crianças, mas não temos qualquer estimativa, isso vai depender muito da brincadeira, do local, dos participantes e de certas épocas. Existem períodos mais ou menos longos de entusiasmo por um determinado jogo, parece que a criança tem tendência, sobretudo as maiores a se fixar num jogo predileto, mas ela cansa dele e ao fim de alguns dias tenta substituí-lo.

O jogo pode ser visto como uma atividade construtora de tendências fundamentais, em que prepara e aperfeiçoa, aparecendo na vida de nossas crianças de forma fundamental para o exercício de todas as suas faculdades e atividades superiores.

### **3 Considerações finais**

O estudo dos jogos nos permite observar e aprender mais sobre os interesses do mundo infantil. Sua importância não deve ser subestimada, é no jogo que ensaiamos, testamos, experimentamos, projetamos e construímos percepções a serem utilizadas no futuro.

Para a criança o jogo aparece como um trabalho, a criança que constrói alguma coisa, aprende a aceitar e a construir um dever. O jogo prepara para o trabalho, pois ele é introdutório ao grupo social: ele educa os sentimentos, exercita não apenas os músculos, mas a inteligência,



e a fibra moral, sendo assim uma atividade de grupo, que possibilita o contato com outras crianças e o aprendizado.

No trecho a seguir, Jean Château descreve a importância do jogo: jogar é, quase sempre, dar-se uma tarefa a cumprir, é cansar-se, e se esforçar para cumpri-la. O jogo é prova, repetimos sempre (Château. 1987, p. 124).

Ao participar do grupo de jogo, a criança adentra a uma sociedade infantil que possui suas próprias regras, é como se assinasse um contrato lúdico, ao qual tem o dever de cumprir. Através dos jogos a criança prova seu valor, molda sua personalidade e se prepara para a vida adulta.

O uso do jogo como atividade pedagógica pode ser utilizada como aliada à aprendizagem, mas não podemos esquecer que a criança só se dedica a algo quando lhe dá prazer. Jogar para a criança é buscar um prazer moral, prazer esse que devemos utilizar na educação. A escola deve apoiar-se no jogo, tomar o comportamento lúdico como modelo para conformar o comportamento escolar, mas não substituir e nem tomar o papel lúdico totalmente para si, pois cada um tem seu lugar definido na vida da criança.

Nesta perspectiva o papel do professor ganha importância ao perceber e entender como funciona e se estrutura a alma infantil. Para a criança, a autoridade do adulto se lança como apelo, que orienta e serve como modelo. A criança para se desenvolver precisa de direção, mas para isso precisa ver o professor como um amigo mais velho, aquele que lhe aconselha, mas não será visto como um chefe, e sim como um treinador. O professor deve se fazer estimar pelas crianças. Não podemos esquecer a estima que as crianças possuem à regra, à ordem, à disciplina, então se o professor conhece a alma infantil, ganhará a confiança dos pequenos.

Neste sentido o trabalho escolar tem sua natureza específica e o jogo tem o papel do treinamento, tanto das funções psicológicas quanto psíquicas e motoras. O jogo, antes de mais nada é uma prova que levará a criança a provar seu valor, assim como desenvolver as aprendizagens necessárias para a vida social futura.

## **Referências**

CHÂTEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.