

JOGO INFANTIL CONTRIBUTOS PARA A SUA OBSERVAÇÃO

LUÍS PAULO RODRIGUES *

O jogo infantil⁽¹⁾, entendido como as actividades lúdicas (por isso jogadas) com que a criança se entretém usualmente na sua actividade espontânea, têm fascinado desde sempre aqueles que pela sua idade e siseudez, eventualmente há muito terão perdido a verdadeira capacidade de o entender. Talvez daí o interesse que os estudiosos têm colocado na sua análise e tentativa de compreensão. Compreender o jogo infantil não nos parece uma tarefa fácil ou mesmo possível de ser realizada de forma completa; no entanto, aperceber-se (que não perceber) das características desta actividade pode constituir um passo significativo para a melhoria da percepção do comportamento da criança na sua globalidade e assim para o melhor entendimento que os agentes educativos (na generalidade) devem ter do processo de desenvolvimento da criança.

Durante todo o percurso histórico do estudo e observação do *jogo* infantil, diferentes instrumentos de análise e classificação têm sido utilizados na tentativa de melhor estruturar o nosso conhecimento acerca das características dessa actividade tão peculiar e importante no processo de desenvolvimento

* Mestre em Desenvolvimento da Criança, especialização de Desenvolvimento Motor, Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Viana do Castelo, departamento de Motricidade Humana.

(1) A designação de *jogo* infantil poderia, talvez com vantagem, ser substituída em português pela "brincadeira infantil", no entanto decidimos utilizar ou talvez manter esta forma de nomeação sobretudo pela sua maior proximidade com os termos inglês (*play*) e francês (*jeu*) que abundam na literatura da especialidade.

integral da criança. Este artigo propõe-se realizar uma breve revisão sobre as classificações e as escalas de observação que, tendo sido utilizadas pelos autores mais importantes, constituem marco determinante na compreensão deste fenómeno, bem como da sua evolução.

Charlotte Buhler (1928)

Embora para Charlotte Buhler *jogo* fosse sobretudo movimento, na sua proposta de classificação do *jogo* (quadro 1) podemos encontrar uma estranha mistura na taxonomia utilizada, dando ênfase quer à actividade observada (*jogo de construção*), quer ao objectivo ou função da actividade (*jogo funcional*, *de recepção* e *de ficção*), interpretando curiosamente momentos de não-movimento. Apesar desta relativa incoerência na definição dos comportamentos a atribuir em cada categoria a autora tem o cuidado de descrever uma lista de elementos estritamente observáveis, colocando assim efectivamente a ênfase na realização / concretização de movimentos (*fumar com um dedo*, *movimento dos membros*, *etc*).

CATEGORIAS	EXEMPLOS DE COMPORTAMENTOS
<i>Jogo Funcional</i>	Movimento dos membros, rastejar, dançar, saltar, trepar, ...
<i>Jogo de Ficção</i>	Fumar com um dedo, bater ou falar com bonecos, imitar um soldado, ...
<i>Jogo de Recepção</i>	Olhar para pinturas, ouvir contos e histórias, visitar torres de observação ...
<i>Jogo de Construção</i>	Construir, desenhar, escrever, cortar, brincar com areia, ...

Quadro 1 - Classificação do comportamento infantil em *jogo* de Charlotte Buhler (Adaptado de "That's All in the Game" por Van der Kooij & Groot)

Jean Chateau (1954)

Chateau apresenta uma divisão dos comportamentos de *jogo* em duas categorias principais, por sua vez subdivididas em vários itens, correspondendo segundo ele, a diferentes períodos etários na criança (quadro 2).

CATEGORIAS	SUB-CATEGORIAS
1. <i>Jogo sem regras</i>	A - <i>Jogo</i> no nível da inteligência concreta a) <i>Jogo Funcional</i> b) <i>Jogo Hedonístico</i> c) <i>Jogo Exploratório</i> d) <i>Jogo de Manipulações</i> B - <i>Jogo</i> de auto-afirmação sem regras ou <i>Jogo</i> de auto-afirmação inferior a) <i>Jogo</i> de Destruição b) <i>Jogo</i> de <i>Descarga</i>
2. <i>Jogo com regras</i>	A - <i>Jogo</i> em grupos segmentados a) <i>Jogo</i> Figurativo: 1. <i>Jogo</i> de Imitação 2. <i>Jogo</i> de Ilusão b) <i>Jogo</i> de Objectivo: 1. <i>Jogo</i> de Construção 2. <i>Jogo</i> de "Trabalho" c) <i>Jogo</i> Abstracto: 1. <i>Jogo</i> com regras ocasionais 2. <i>Jogando</i> aos Heróis 3. <i>Jogo</i> Competitivo B - <i>Jogo</i> Cooperativo a) <i>Jogo</i> de Competição Cooperativa b) <i>Jogo</i> com Regras Estritas

Quadro 2 - Classificação do comportamento infantil em *jogo* de Jean Chateau (Adaptado de "That's All in the Game" por Van der Kooij & Groot)

Neste tipo de classificação podemos reconhecer algumas das categorias já utilizadas por Buhler (*Jogo Funcional*, *Jogo de Ilusão* ou *de Ficção*, *Jogo de Construção*); no entanto este autor teve o cuidado de listar exaustivamente - como nunca havia sido feito até aqui - os variados comportamentos observáveis no *jogo* da criança. Pela primeira vez encontramos categorias tais como o *Jogo Exploratório*, *de Manipulação* ou o *Jogo de Imitação*, que serão usados no futuro por diversos autores.

Jean Chateau procurou construir uma escala do tipo hierárquico que poderia também ser usada para distinguir o comportamento associado a diferentes idades e assim fornecer indicações acerca da "provável" relação entre o de-

envolvimento motor e intelectual. Aliás este aspecto pode constituir exactamente um dos problemas desta escala de observação do *jogo* infantil, já que o autor não centra o seu objectivo no comportamento mas sim na indicação que esse comportamento possa trazer para a avaliação do desenvolvimento da criança, com toda a incerteza existente entre este tipo de relação. Outra questão que se levanta na utilização prática desta escala diz respeito à dificuldade de classificação de alguns comportamentos que podem facilmente encaixar em mais do que uma categoria.

Callois (1953)

Callois dividiu o comportamento de *jogo* em quatro grandes categorias: **Agon** (competição), **Alea** (sorte), **Mimicry** (simulação) e **Ilinx** (vertigem). Este tipo de classificação é obviamente muito limitada na observação do *jogo* infantil. O seu propósito foi, acima de tudo, constituir uma categorização generalizada, fruto da sua teorização sobre as actividades de *jogo* na criança em particular e na sociedade em geral; daí que a utilização prática destas quatro categorias com o objectivo de observação não se revele muito adequada.

Smilansky (1968)

Na dominante social da análise, Smilansky desenvolveu o Inventário do *Jogo* Socio-dramático. O seu propósito era sobretudo o de observar e categorizar "*high quality group-dramatic play*", entendido como um tipo de actividade elaboradamente cognitiva, linguística e social, presente no dia-a-dia da criança.

CATEGORIAS	
1. Interpretação de Papéis	- Objectos - Acções - Situações
2. Transformações de Faz-de-Conta	
3. Interação Social	- Meta-comunicação - Fingir
4. Comunicação Verbal	
5. Persistência	

Quadro 3 - Inventário do Jogo Socio-dramático de Smilansky
(Adaptado de "Play and Early Childhood Development" de Johnson, Christie & Yawkey)

Piaget (1972)

Na aproximação cognitiva que este autor realiza à análise do *jogo* infantil encontramos duas grandes categorias: o *Jogo Sensorio-motor* e o *Jogo Simbólico*. Cada uma destas categorias corresponde de facto, e segundo o autor, a dois níveis distintos de desenvolvimento do comportamento infantil em *jogo*:

- Na primeira categoria (*Jogo Sensorio-motor*) Piaget direcciona a sua atenção para os aspectos formais do comportamento (movimentos entre os 0 e os 2 anos de idade),
- Na segunda categoria (*Jogo Simbólico*), podemos constatar a tentativa de definir comportamentos associados à aquisição e/ou consolidação dos aspectos cognitivos entre os 2 e 4 anos de idade (quadro 4).

CATEGORIAS	SUB-CATEGORIAS
1. <i>Jogo</i> Sensoriomotor (entre 0 e 2 anos)	(<i>Fazendo um paralelo com as seis etapas de desenvolvimento na fase sensorio-motora, Piaget diz-nos que é especialmente nas quarta e quinta etapas que se torna possível observar o início do comportamento de jogo infantil!</i>)
	Tipo I a) Projecção de esquemas simbólicos para novos objectos b) Projecção de esquemas de imitação para novos objectos
2. <i>Jogo</i> Simbólico (entre 2 e 4 anos)	Tipo II a) Assimilação simples de um objecto para outro b) Assimilação de si próprio para um ou mais objectos
	Tipo III a) Combinações simples b) Combinações combinatórias c) Combinações de liquidação d) Combinações antecipatórias

Quadro 4 - Classificação do comportamento de *jogo* infantil de Piaget
(Adaptado de "That's All in the Game" por Van der Kooij & Groot)

Como resultado desta divisão cada categoria parece adaptar-se a diferentes dimensões de análise (de movimento e cognitiva). Na teoria piagetiana este tipo de concepção é aceitável (a passagem para cada fase ou estágio depende da consecução do antecedente) no entanto, na forma como hoje em dia se entende o desenvolvimento da criança e a sua actividade, este tipo de escala de observação mostra-se bastante insatisfatória.

Convém no entanto referir que este tipo de escala de classificação não foi estritamente pensada para a utilização na observação do comportamento de *jogo* infantil.

Hildegard Hetzer (1972)

Na sua escala de classificação de comportamentos de *jogo* infantil, Hetzer tentou concretizar uma síntese das ideias (por vezes divergentes) de outros autores, mantendo o enfoque das dimensões propostas no comportamento observável (organização e interacção) nas actividades.

Para uma melhor categorização da actividade, são definidas seis categorias principais, sendo cada uma dividida em variados tipos de comportamentos. (quadro 5)

CATEGORIAS	SUB-CATEGORIAS
1. <i>Jogo Funcional</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Actividades sensório-motoras com si próprio 2. <i>Jogo</i> dirigido para o trabalho com material 3. <i>Jogo</i> de movimento com o uso de material 4. <i>Jogo</i> de repetição como auto-activação psíquica
2. <i>Jogo de Ficção ou de Imitação de Papéis</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imitação da acção 2. <i>Jogo</i> de fricção simbólica 3. <i>Jogo</i> de ilusão 4. Interpretação de papéis realísticos e desempenho de dramas
3. <i>Jogo de Conjunção de Materiais</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observação de produtos ocasionalmente resultantes da manipulação do material 2. <i>Jogo</i> de formas 3. Ordenação / Arrumação do material 4. Formação de produtos criativos simbólicos 5. Construção de produtos feitos com materiais apropriados e organização do material 6. Construção de criações realistas e de objectos de uso prático
4. <i>A Formação do Movimento</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Jogo</i> de reflexão, de inteligência 2. <i>Jogo</i> de examinação e experimentação 3. Coleccionar
5. <i>Jogo de Produto psicológico</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Jogo</i> com atenção focada nas componentes do movimento 2. <i>Jogo</i> com regras arbitrárias 3. <i>Jogos</i> de habilidades para melhoria do desempenho motor
6. <i>Jogo Social</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Do adulto com a criança 2. Jogando próximos um do outro (a criança e o adulto) 3. <i>Jogo</i> social livre de crianças pequenas 4. <i>Jogos</i> de crianças com regras e tarefas bem definidas 5. <i>Jogo</i> com as regras conhecidas e conhecimento auto-suficiente do papel a desempenhar 6. <i>Jogos</i> de competição com regras 7. <i>Jogo</i> livre organizado de crianças mais velhas

Quadro 5 - Classificação de Hetzer do comportamento em *jogo* infantil (Adaptado de "That's All in the Game" de Van der Kooij & Groot)

Winykamen (1976)

Nas cinco categorias principais apresentadas na escala de observação de Winykamen podem ser encontradas similaridades com autores anteriores (*Jogo Funcional* usado por Hetzer, *Jogo Simbólico* por Piaget, *Jogo de Regras* tal como na classificação de Chateau e o *Jogo de Construção* de Buhler).

CATEGORIAS	SUB-CATEGORIAS
1. <i>Jogo Funcional</i>	<ol style="list-style-type: none"> a) Perceptivo b) Sensório-motor c) Verbal d) Imitação
2. <i>Jogo Simbólico</i>	<ol style="list-style-type: none"> a) <i>Jogo</i> de afectividade b) Identificação de um modelo c) <i>Jogo</i> de socialização
3. <i>Jogo de Regras</i>	<ol style="list-style-type: none"> a) Cognitivo (manipulável) b) Cognitivo (verbal) c) Social
4. <i>Jogo de Construção</i>	<ol style="list-style-type: none"> a) Sem modelo concreto b) Com modelo concreto
5. <i>Jogo de Expressão</i>	<ol style="list-style-type: none"> a) Plástica b) Verbal c) Musical

Quadro 6 - Classificação de F. Winykamen do comportamento da criança em *jogo* (Adaptado de "L'enfant et le Jeu" - UNESCO)

A originalidade da sua participação consistiu então na conjugação destas perspectivas anteriores, na adição da categoria de *Jogo Expressivo* e, obviamente na forma como define as sub-categorias presentes na sua escala.

Este tipo de classificação apresenta ainda alguns problemas no seu uso em situações práticas (como aliás já verificámos em exemplos anteriores) devido às diferentes dimensões de análise presentes em cada categoria ou sub-categoria.

Van der Kooij (1977)

Van der Kooij usou essencialmente termos descritivos do comportamento de *jogo* infantil nesta escala de observação. Para tal tornou-se necessário escolher categorias de observação cuja dimensão de análise se prendesse directamente com a actividade a observar (quadro 7). O objectivo foi o de tentar eliminar a avaliação subjectiva a que até então nenhum autor anterior havia escapado, na construção dos itens ou categorias de observação, o que no nosso entender é conseguido pela primeira vez.

De facto, e embora os comportamentos descritos em algumas dessas categorias sejam similares aos empregues por outros autores de forma isolada, a construção da escala e a coerência entre a denominação e a descrição de cada categoria constituem até aqui exemplo único.

CATEGORIAS	SUB-CATEGORIAS
A. Limpeza	0. Limpar
B. <i>Jogo</i> de Repetição	1. Repetição de Movimentos 2. Movimentos de experimentação e exploração
C. <i>Jogo</i> de Imitação	3. Realização de movimentos 4. Identificação de movimentos 5. Movimentos propostos
D. <i>Jogos</i> de Construção	6. Construir 7. Construir num contexto amplo
E. <i>Jogo</i> de Agrupar	8. Justaposição de material/brinquedos em grupos 9. Realização/organização em grupos

Quadro 7 - Classificação de Van der Kooij do comportamento da criança em *jogo* (Adaptado de "That's All in the Game" por Van der Kooij & Groot)

A limitação desta classificação é também provavelmente a sua maior vir- tude. Van der Kooij escolheu debruçar-se apenas sobre situações individuais de *jogo* com brinquedos e assim, limitando a situação de observação, resolveu os problemas presentes em todas as escalas apresentadas anteriormente (indefinição de classificação e avaliação/comparação final dos resultados).

Parten/Piaget (1978)

Tentando melhorar a escala de participação social de Parten (1932) e a adaptação das categorias do jogo cognitivo de Piaget, realizada por Smilansky (1968) Rubin, Watson e Jambor (1978) procederam a uma combinação de ambas e obtiveram uma escala de observação do *jogo* infantil em duas dimensões:

- A primeira dimensão (Componentes Cognitivos do *Jogo*) foi dividida em actividades *Construtivas, Funcionais, Dramáticas e Jogos*;
- A segunda dimensão (Social) permitia o reconhecimento do *jogo Solitário, Paralelo, ou em Grupo*.

Com a combinação destas duas dimensões, Rubin e associados propuseram 12 categorias (quadro 8) de actividades em *jogo*, bem como de três para momentos sem *jogo*.

DIMENSÃO COGNITIVA	DIMENSÃO SOCIAL
1. Funcional	a) Solitário b) Paralelo c) Grupo
2. Construção	a) Solitário b) Paralelo c) Grupo
3. Dramático	a) Solitário b) Paralelo c) Grupo
4. <i>Jogos</i> com Regras	a) Solitário b) Paralelo c) Grupo
Desocupado Em observação Transição	

Quadro 8 - Classificação de Rubin, Watson e Jambor (Adaptado de "Play and Early Childhood Development" de Johnson, Christie & Yawkey)

Howes (1980)

Desejando potenciar a possibilidade da examinação mais detalhada do comportamento social da criança em *jogo* com os seus pares, Howes reconverteu a escala de Parten / Piaget subdividindo o *Jogo Paralelo* em duas novas categorias da dimensão social (*Jogo Paralelo Simples* e *Jogo Paralelo com Observação Mútua*), e o *Jogo em Grupo* em três (*Jogo Social Simples*, *Jogo Complementar / Recíproco com Fascinação Mútua* e *Jogo Social Complementar / Recíproco*)

CATEGORIAS	SUB-CATEGORIAS
1. Paralelo	a) <i>Jogo Paralelo Simples</i> b) <i>Jogo Paralelo com Observação Mútua</i>
2. Grupo	a) <i>Jogo Social Simples</i> b) <i>Jogo Complementar / Recíproco com Fascinação Mútua</i> c) <i>Jogo Social Complementar / Recíproco</i>

Quadro 9 - Escala de observação do Jogo em Pares de Howes (Peer Play Scale) (Adaptado de "Play and Early Childhood Development" de Johnson, Christie & Yawkey)

Esta escala possui uma aplicação limitada (comportamento social) e não pode por isso ser utilizada como uma classificação generalizada do comportamento da criança em *jogo livre*.

Conclusão

Relembrando as diferentes escalas de classificação utilizadas pelos autores ao longo dos anos para a observação do *jogo* infantil podemos concluir pela existência de três grandes dimensões de análise :

Dimensão Social - o comportamento em *jogo* é classificado de acordo com a interação social que dele decorre. Entre os autores que utilizam este tipo de enfoque de análise encontram-se Hetzer, Rubin, Howes e Smilansky.

Dimensão de Desenvolvimento - alguns autores procuraram classificar o comportamento em *jogo* segundo os supostos efeitos que ele pode ter para o desenvolvimento da criança (Jean Chateau, Buhler, Piaget, Winnykamen, Rubin e Hetzer).

Dimensão de Movimento / Acção - este tipo de enfoque parece-nos ser o mais imparcial, já que permite a classificação do comportamento da criança segundo características padrões (aquilo que realmente é observável e não o que pensamos poder estar a acontecer). Na evolução da observação do *jogo* infantil este é o tipo de análise que tendencialmente mais se tem vindo a usar.

É facilmente reconhecível que, ao tentar abarcar todos os tipos de actividades presentes no *jogo* infantil, os autores tenderam a usar diversas dimensões na análise desta actividade. Este procedimento, se bem que rico pela exaustividade da seriação de comportamentos e situações que comportou, criou inúmeros problemas na sua utilização prática (as escalas de Hetzer e Winnakamem são talvez a melhor ilustração desta limitação).

Usando apenas uma dimensão de análise e/ou limitando as características da situação de *jogo* torna-se possível uma observação mais objectiva, embora à custa da perda de alguns tipos de comportamento do *jogo* livre (Van der Kooij, Smilansky e Howes). De qualquer forma esta não parece ser uma limitação absoluta, já que se torna sempre possível considerar outros instrumentos de análise apropriados a situações diversas e específicas.

Bibliografia

- HENRIOT, J. (1969) - *Le Jeu*. Paris: Presse Universitaire de France.
- HUIZINGA, J. (1951) - *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard.
- JOHNSON, J., Christie, J. & YAWKEY, T.(1987) - *Play and early childhood development*. London: Scott, Foresman and Company.
- KOOIJ, Van der & GROOT, R.(1977) - *That's all in the game*. Groningen: State University.
- SCHWARTZMAN, H. (1978)- *Transformations: the anthropology of children's play*. New York: Plenum Press.
- TORKIDSEN, G.(1986) - *Leisure and recreation management* (2.ª ed.). Cambridge: University Press.
- UNESCO - *L'enfant et le jeu. Approches théoriques et applications pédagogiques*.
- CHATEAU, J. (1954) - *L'enfant et le jeu*. Paris: Ed. Scarabee.
- PIAGET, J. (1972) - *Play, dreams and initiation in childhood*. New York: WW Norton.

SWILLAUSKY, S. (1968) - *The effects of sociodramatic play or disadvantaged preschool children*. New York: Wiley.

CAILLOIS, R. (1961) - *Man, play and games*. New York: The Free Press.

PARTEN, M. (1932) - *Social participation among preschool children*. J. Abnormal and Social Psychology. 27 (243-269).

ENSINO "PRECOCE" DO INGLÊS E DO FRANCÊS NO 1º CICLO DO ENSINO BÁSICO

GERTRUDES MOREIRA *

Integrada na região do Alto Minho, a ESE do Instituto de Viana do Castelo é uma escola especialmente vocacionada para a Formação Inicial e Contínua tendo desenvolvido e apoiado projectos diversificados para responder adequadamente às necessidades da Região Norte.

Assim, satisfazendo concretamente as aspirações manifestadas pelos docentes do 1º ciclo do Ensino Básico e atendendo ao Decreto Lei nº 285/89 que, no seu artº 5, preconiza a introdução de uma língua estrangeira no 1º ciclo, a ESEVC promoveu e acompanhou, desde 1991, o ensino precoce da língua estrangeira neste nível de ensino.

Esta experiência pedagógica, pioneira no distrito e no país, foi lançada pelos Gabinetes de Francês e de Inglês em colaboração com a DREN, a ESE do Porto, os serviços culturais da Embaixada de França e o British Council. Este projecto foi implementado, em 1991, com 9 docentes vinculados à DREN e envolve actualmente 36 escolas no projecto de Francês e 11 escolas no projecto de Inglês, num total de 1816 alunos de Francês e 718 de Inglês. (ver em anexos: quadros nº 1 e nº 2 da Direcção Geral de Ensino Básico).

A iniciação à Língua Estrangeira é aconselhada a partir dos 8 anos, devido às características ideais dessa fase etária tanto a nível cognitivo como físico. Nesta idade, a criança já adquiriu um certo domínio da leitura e da escrita a

* Prof. Adjunta da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Viana do Castelo, Mestre em Ciências da Educação, especialidade Didáctica do Francês.