

A ATIVIDADE LÚDICA INFANTIL E SUAS POSSIBILIDADES

INFANT PLAYING ACTIVITIES AND THEIR POSSIBILITIES

Ana Cristina Pimentel C. de Almeida^{*}
Viktor Shigunov^{**}

RESUMO

A brincadeira sempre esteve presente na vida da criança, contribuindo para o seu processo de desenvolvimento. Dessa forma, buscou-se o entendimento do significado, as possibilidades e controvérsias do jogo, a partir de diferentes enfoques. Utilizando-se de uma revisão bibliográfica, partiu-se de uma definição de termos como jogo, brincadeira e brinquedo, para melhor compreensão do assunto. Em seguida, analisou-se a evolução da brincadeira em diferentes fases do desenvolvimento da criança, na visão de alguns autores tais como Piaget e Vygotski, bem como o brinquedo enquanto objeto e suas qualidades, na tentativa de compreender a atividade lúdica infantil nos dias atuais, diante da subordinação à industrialização e ao avanço tecnológico. Dentre os pontos destacados, ressaltam-se os benefícios da atividade lúdica e os prejuízos de sua ausência. Deve-se proporcionar à criança momentos desta atividade e uma educação para usufruí-la nas diversas fases de sua vida, de maneira a atender suas necessidades intrínsecas. Deve-se destacar que o contato com a variedade de brinquedos estimula a ação, a representação e a imaginação da criança, ajudando-a até a superar diferentes barreiras e proporcionando o desenvolvimento da criatividade.

Palavras-chave: jogos, brincadeiras, atividades lúdicas.

INTRODUÇÃO

A brincadeira representa um fator de grande importância no processo de desenvolvimento e de socialização da criança, proporcionando-lhe novas descobertas a cada momento, refletindo o contexto no qual está inserida. A diversidade dos brinquedos na atual era tecnológica parte do resgate dos valores antigos até as mais avançadas tecnologias eletrônicas. Esses aspectos afetam significativamente a vida da criança, influenciando diretamente na atividade lúdica infantil. Diante desse fato, é importante esclarecer alguns pontos que auxiliarão no entendimento de seu valor, tais como: definição de brinquedo / brincadeira / jogo; enfoques de Piaget e Vygotski de como a criança interage com o mundo; o simbolismo, as classificações, as possibilidades e as controvérsias do

brinquedo bem como as possibilidades da atividade lúdica infantil.

ATIVIDADE LÚDICA: DEFINIÇÃO E SIGNIFICADO

O brincar é uma característica inerente aos seres humanos. Sua linguagem pode ser compreendida por todas as crianças e exige concentração durante uma certa quantidade de tempo, que vai variar de acordo com a etapa de desenvolvimento em que a criança se encontra.

A fase de **criança**, considerada da infância até a maturação sexual, respeitadas as características deste processo em determinados períodos, se apresenta com rápidas evoluções e interesses diversificados pelos brinquedos.

^{*} Mestranda em Educação Física da Universidade Federal de Santa Catarina, Bolsista da CAPES.

^{**} Professor Doutor do programa de Mestrado da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

É interessante esclarecer a definição de alguns termos para melhor compreensão do assunto. Para Friedmann (1996) e Volpato (1999), a **brincadeira** refere-se ao comportamento espontâneo ao realizar uma atividade das mais diversas. O **jogo**, é uma brincadeira que envolve certas regras, estipuladas pelos próprios participantes. O **brinquedo** é identificado como o objeto de brincadeira. A **atividade lúdica** compreende todos os conceitos anteriores.

O brinquedo é um reflexo dos padrões culturais em diferentes momentos sócio-econômicos e, como diz Sutton-Smith em Friedmann (1996, p.18), "a interpretação do significado do brinquedo não pode ser compreendido sem fazer referência aos contextos nos quais ele é encontrado". Para Kishimoto (1990), aos poucos o jogo volta a fazer parte do cotidiano da educação e até concebe-se o jogo, a brincadeira, como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo.

Daí a diversidade dos brinquedos, principalmente na atual era tecnológica, resgatando inclusive valores antigos como os bonecos, representantes do bem, que devem possuir formas e cores harmoniosas, enquanto que os representantes do mal são disformes e com cores escuras.

Exemplo claro desta mudança de valor é o **festival** de bonecos inspirados nos mais diversos seriados e desenhos da televisão; tem alguns, na condição de parceiros do bem, com aparência até mesmo assustadora.

Volpato (1999, p. 220) destaca: Os brinquedos eletrônicos, também, estão presentes no cotidiano das crianças pesquisadas, porém com uma diferença bastante significativa, no nosso entendimento. A diferença está no fato de que enquanto aqueles (brinquedos tradicionais) são de fácil acesso e podem ser vistos o tempo todo, estes são muito mais restritos.

Assim, esse fato nos leva a dizer que, da mesma forma que os pais são expropriados de muitos instrumentos da mais alta e moderna tecnologia produzidos pela humanidade, como o computador, o vídeo cassete e o automóvel, os filhos os são dos brinquedos eletrônicos mais sofisticados, como o **vídeo game**, os carrinhos de controle remoto, entre tantos outros. Da

mesma forma que os pais podem ter desejos de possuir estes bens materiais, pode-se afirmar que as crianças igualmente os tem.

Mas o significado da atividade lúdica não se resume a isso. Inclusive, vai além do prazer proporcionado pelos intensos momentos de alegria, chegando a auxiliar em curas psicoterápicas. Neste último contexto, Lebovici e Diatkine (apud Friedmann et al. 1996) citam, como exemplo, a importância dos jogos e brinquedos, onde uma menina brincando de boneca aprende a controlar seu medo e sua culpa diante da mãe, vivida como uma "rival edípica". Do mesmo modo, brincar de doutor propicia uma "identificação narcisista", onde a criança experimenta no outro os perigos que o doutor que a atende, a faz correr e ter medo. Já para Elkonin (1998, p.207), não se pode esquecer e dar ênfase a questões anteriores na vida da criança. A evolução da atividade lúdica está intimamente relacionada com todo o desenvolvimento da criança. Da evolução do jogo só se pode falar depois de se terem formado as coordenações sensório-motoras fundamentais que oferecem a possibilidade de manipular e atuar com os objetos. Sem saber sustentar na mão é impossível qualquer ação com ele, incluindo a lúdica.

Para Volpato (1999, p. 85), O tempo da criança não é fácil de gerir, devemos reconhecer. Essa dificuldade se agrava quando os pais ou membros da família têm dificuldades de organizar o tempo e horários de seus filhos por passarem a maior parte do tempo fora do ambiente familiar e, quando o fazem, baseiam-se geralmente em seus princípios e modos de pensar, que nem sempre são os mais indicados.

EVOLUÇÃO DA ATIVIDADE LÚDICA

Ao enfocar a evolução da brincadeira Piaget, distingue três tipos de estrutura em diferentes fases de desenvolvimento: o exercício, o símbolo e a regra.

A princípio, constata-se que no período até um ano e meio ou dois anos, concomitantemente ao aparecimento da linguagem, as atividades desenvolvidas referem-se, basicamente, ao exercício. É fácil observar uma criança neste período brincando com o simples movimento de uma bola ou na produção de sons, sempre de

maneira repetitiva a fim de atentar para os efeitos e resultados.

Na fase seguinte, dos dois aos seis/sete anos, as atividades lúdicas se mostram de maneira simbólica, isto é, a criança se utiliza de símbolos para representar a realidade que o envolve; por isso, são comuns as brincadeiras de médico, conversar com bonecas ou imitar animais neste período. Aos poucos, há uma preocupação evidente na sequência das histórias que são criadas como se tentassem se aproximar da realidade.

A seguir, surge a fase onde a criança dos seis/sete anos em diante ultrapassa a fantasia para situações reais através dos jogos de construção que representam um tipo de transição entre o jogo simbólico e o jogo de regras, como afirma Friedmann (1996).

À partir daí, a criança inicia uma apreciação à utilização de regras e espírito cooperativo entre os jogadores.

Dos sete aos doze anos, principia-se o desenvolvimento da sociabilização com respeito às regras préconcebidas ou estipuladas pelo grupo, que acompanhará a criança até a fase adulta. Mesmo com as preferências de acordo com as etapas de desenvolvimento da criança, passando de um período egocêntrico para uma socialização mais efetiva, ainda assim resistirão as escolhas particulares da criança com suas necessidades e interesses individuais ou partilhadas com o grupo, por intermédio do traço cultural que levam consigo.

De acordo com Friedmann (1996), Kishimoto (1997) e Volpato (1999), apesar do "conteúdo social da brincadeira" ter se alterado no decorrer do tempo, a essência da brincadeira dificilmente se modifica, mantendo as mesmas características lúdicas como brincar de mãe e filha, de bola, esconde-esconde, bolinha de gude e outras.

A teoria Piagetiana procura explicar de que maneira a criança apreende o mundo e como ela adquire conhecimentos e faz uso desses com objetivos e pessoas diferentes. Os seus discípulos comprovaram sua teoria e constataram que, embora as idades possam variar de uma situação para outra, os estágios de desenvolvimento sempre seguem **"uma ordem sucessiva fixa"**.

Já do ponto de vista dos soviéticos Elkonin (1998), Leontiev (1978, 1988), Lúria (1987) e Vygotski (1994), é através da análise do social que se compreende como o indivíduo adquire o conhecimento.

Apesar da diferença de enfoque entre Piaget e Vygotski, seus caminhos são considerados paralelos por Friedmann (1996, p. 25), que destaca:

[...] a dimensão interacionista enfatizada por Vygotsky quando se refere [...] ao papel do meio social e cultural na formação das funções psicológicas. Já Piaget dá mais ênfase ao interacionismo, ao papel ativo do sujeito, e não analisa, de forma tão específica, o papel do meio na estruturação das condutas do sujeito.

Desta forma, a relação entre o meio social e cultural e o papel ativo que a criança desempenha neste contexto contribuem, decisivamente, na formação das funções psicológicas. Assim, a ação e os modos sociais de utilizar os objetos são aprendidos pelas crianças na interação prática, que futuramente provoca, também, a necessidade de dominar o mundo dos objetos humanos, provocando o surgimento das primeiras brincadeiras.

ENFOQUES DA ATIVIDADE LÚDICA

Segundo Bontempo (1996), o brinquedo é a companhia da criança e dá rumo à brincadeira. O contato com a variedade de brinquedos estimula a criança a agir, representar e imaginar.

Com a diminuição do espaço físico e temporal destinado ao jogo, provocado pelo aparecimento das instituições escolares, pelo crescimento da indústria de brinquedos, pela influência da televisão e de toda mídia eletrônica, começaram a surgir preocupações com a atividade lúdica, mas bem antes de se pensar em pesquisá-la ela já existia na vida dos indivíduos. Neto (1995, p.9) reafirma esta posição ao destacar: As alterações ocorridas na estrutura social e econômica das sociedades, devidas ao processo de modernização e inovação tecnológica, têm vindo a criar diversas transformações nos hábitos cotidianos da vida dos homens e na sua relação com os fatores ecológicos.

Ainda, segundo Neto (1997, p. 11), "Em muitas sociedades, a possibilidade de

mobilidade da criança e do jovem tem decrescido largamente nas últimas décadas.”

Apesar destas constatações, a atividade lúdica não pode deixar de ser estudada cada vez mais com profundidade e baseada nestas ponderações. Friedmann (1996) analisou a atividade lúdica ou jogo infantil, sob diferentes enfoques, e apresentou as suas diferentes possibilidades:

- **Sociológico ###** a influência do contexto social no qual os diferentes grupos de crianças brincam.
- **Educacional ###** a contribuição do jogo para a educação, desenvolvimento e/ou aprendizagem da criança.
- **Psicológico ###** o jogo como meio para compreender melhor o funcionamento da psique, das emoções e da personalidade do indivíduo.
- **Antropológico ###** a maneira como o jogo reflete, em cada sociedade, os costumes, e a história das diferentes culturas.
- **Folclórico ###** analisando o jogo como expressão da cultura infantil através das gerações, bem como as tradições e costumes através dos tempos nele refletidos.

No Quadro 1, demonstra-se a relação entre os diferentes enfoques.

Quadro 1 - Atividade lúdica sob diferentes enfoques

Aspectos	Atividade / Objeto	Brinquedo	Resultado
Sociológico	Representações sociais	Bonecas, carrinhos.	Socialização, interiorização dos valores mercadológicos.
Educacional	Ampliação do conhecimento	Quebra-cabeça, jogos de montar, caça ao tesouro.	Adquirir conhecimentos específicos de determinadas habilidades cognitivas e motoras.
Psicológico	Compreensão das emoções e personalidade da criança	Jogos de confronto, jogos de competição.	Raiva, medo, cooperação, perder, ganhar.
Antropológico	Reflexo dos costumes	Brincar de casinha, representações das atividades dos adultos.	Conhecimento das características de cada cultura.
Folclórico	Expressão da cultura infantil através das gerações, bem como tradições e costumes	Pião, cavalo de pau, amarelinha.	Manutenção das tradições e costumes das brincadeiras.

Fonte : Friedmann (1996)

Algumas classificações ignoram a atividade lúdica e consideram o brinquedo apenas como objeto.

Da mesma forma, ao observar as crianças em relação aos brinquedos que escolhem e com

os quais brincam, pode-se obter informações sobre várias de suas características.

Volpato (1999, p. 85) afirma que as questões de tempo e de espaço para o jogo, a brincadeira e o uso do próprio brinquedo é um problema essencial das sociedades contemporâneas ou pós-industriais. Entendemos que o uso do espaço e objetos de jogo e o tempo disponível para tal deve ser reconsiderado de acordo com as mudanças e razões de mobilidade de cada população, seja no meio urbano, nas periferias ou nas zonas rurais.

No Quadro 2, pode-se observar a classificação das características dos brinquedos desenvolvidas a partir de Bontempo.

Existem outras classificações mais simples, mas também arbitrarias, como as de faixa etária ou a dos materiais com que se fabricam os brinquedos.

Quadro 2 - Características do brinquedo.

Qualidade do brinquedo	Características físicas do objeto	Cor, forma, textura, tamanho
Preferência	Opção da criança conforme faixa etária e meio social.	Simbolismo do sexo, influências sócio-econômicas e culturais
Tempo de Permanência do Brinquedo	Alguns tornaram-se clássicos, outros despertam interesse temporário por características tais como cor e forma.	Jogos clássicos Influência da mídia Industrialização
Número de Brinquedos	Crianças mais novas interessam-se por poucos brinquedos de cada vez; já os mais velhos por vários ao mesmo tempo.	Capacidade de concentração e mobilização corporal Interesse e motivação
Tipo de Material	Se descartável, durável e sua confecção se ajusta ao modelo.	Plásticos, sucatas, materiais sintéticos Conformidade das peças ao brinquedo

Fonte : Bontempo (1996)

Em Paris, no ano de 1971, o Conselho Internacional de Brinquedos Infantis definiu critérios relativos a quatro qualidades fundamentais segundo as quais o brinquedo pode ser analisado. Estas descrições são citadas no Quadro 3, com destaque para as diferentes possibilidades que o referido grupo de brinquedos pode apresentar.

Quadro 3 - Qualidades fundamentais dos brinquedos.

Valor funcional	• Conformidade do objeto • Normas de segurança • Adaptação do usuário
Valor experimental	Possibilidade na aprendizagem e no manuseio do brinquedos : rodar, encaixar, construir.
Valor da estruturação	Desenvolvimento da personalidade; abrangência do conteúdo simbólico do jogo e do brinquedo : projeção, transferência e imitação.
Valor de relação	Relação com outras crianças ou com adultos (jogos de papéis e de empatia).

Fonte : Conselho Internacional de Brinquedos (1971)

Deve-se frisar que cada brinquedo contém estas quatro qualidades num maior ou menor nível, onde geralmente uma delas é dominante e esta será usada para a classificação básica.

BRINQUEDO: CLASSIFICAÇÕES E POSSIBILIDADES

Através do brinquedo e de sua história são recuperados os modos e costumes das civilizações. Altman (1996) e Bandet e Sarazanas (1973) relatam que os pesquisadores, visando a organizar a história do brinquedo sua importância no desenvolvimento da criança, evoluem para uma classificação metódica. Os brinquedos são classificados quanto à sua forma de produção em artesanais ou industriais; quanto ao sexo das crianças, para meninos e para meninas; quanto à sua utilização para recintos em abertos ou fechados; simplesmente pela ordem alfabética; segundo o material de que são feitos, enfim, classificações das mais simples às mais sofisticadas.

Já, segundo Elkonin (1998) e Oliveira (1989), as possibilidades que o brinquedo oferece à criança são enormes: é capaz de revelar as contradições existentes entre a perspectiva adulta e a infantil quando da interpretação do brinquedo; travar contato com desafios, buscar saciar a curiosidade de tudo conhecer; representar as práticas sociais, liberar a riqueza do imaginário infantil; enfrentar e superar barreiras e condicionamentos, oferta de criação, imaginação e fantasia proporcionada pelo brinquedo artesanal; desenvolvimento afetivo e cognitivo proporcionado pelo **"brinquedo educativo"**. Ainda, ressaltam que ao rotular o brinquedo de educativo, prevalece um modelo de educação dominadora, perdendo este sua principal característica que é a ludicidade; como se o brinquedo educativo espantasse o espectro da inutilidade nas atividades lúdicas e antes de seu surgimento o brinquedo não tivesse caráter educativo. Essa conotação favorece as indústrias de brinquedo e tranqüilizam os pais **"ao oferecer lazer e educação integrados"**.

Ao adquirir um brinquedo, os pais necessitam estar atentos se eles são compatíveis às normas e padrões atualmente estabelecidos e certificados pelo Inmetro, como qualidade das

tintas, arestas, material não tóxico, tamanho das peças, entre outras, devido ao perigo que este possa oferecer.

Neste sentido, Volpato (1999) afirma que o que não pode deixar de ser considerado é a convivência das muitas brincadeiras e jogos tradicionais diante das inovações dos brinquedos em todos os sentidos.

A carência ou superabundância, como extremos que representam, também, são prejudiciais. A criança sem brinquedos fica privada de seus benefícios e sua fantasia limitada, sem estímulos, principalmente se morar em apartamento de grande centro urbano; no caso de residir em zona rural, o próprio ambiente se encarrega de oferecer oportunidade de improvisação e dela própria criar seus brinquedos.

A superabundância de brinquedos, por sua vez, leva ao desinteresse, não fixando a atenção da criança, nem contribuindo para o desenvolvimento de sua imaginação, deixando-a dispersa.

Ressalte-se, também, os brinquedos que fazem tudo sozinhos, deixando a criança como mera espectadora, pois não estimulam a criatividade.

Bontempo (1996, p. 85) argumenta:

esses brinquedos muito prontos, muito acabados, perdem grande parte de suas qualidades lúdicas não deixando a criança tentar novas alternativas, fazer algo diferente com eles. Embora despertem o interesse, esse mesmo interesse é bastante passageiro, enquanto brinquedos que permitem maior manipulação e transformação são muito apreciados por elas.

Oliveira (1986) e Volpato (1999) ressaltam outras controvérsias do brinquedo tais como sua subordinação à industrialização, à mercantilização, aos brinquedos eletrônicos com suas regras preestabelecidas sem direito a contestações, a automatização dos gestos, adestrados para o controle do **brinquedo/máquina**, ausência de espaço para diálogos, programas que neutralizam a vontade humana, redução do jogador a imitador, não dando espaço para questionamentos, reflexões e criações, e onde os meios acabam por justificar os fins na ânsia de vencer.

Uma das formas de minimizar esses problemas são as atuais brinquedotecas e ludotecas, que permitem à criança o acesso facilitado ao brinquedo, podendo até mesmo fazer empréstimos por dias limitados, estimulando a ludicidade e a responsabilidade como é o caso da ludoteca. A Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos (Abrinq) com o apoio da Vitae (Apoio a Cultura, Educação e Promoção Social), nos anos de 1993 e 1994, distribuiu cinco mil exemplares a instituições interessadas na importância do brincar para o desenvolvimento da criança e ao mesmo tempo desenvolveu o projeto O direito de brincar - a brinquedoteca, com a intenção de implantar 40 brinquedotecas em todo o país, o que devido ao resultado estimulou o aparecimento de outras brinquedotecas nas regiões que foram beneficiadas pelo projeto.

Volpato (1999, p. 220) destaca a diversidade e possibilidades do brincar e jogar das crianças no mundo atual. A pesquisa mostrou-nos o quanto é diversificado o universo lúdico das crianças, pois entrelaçam-se brinquedos e jogos tradicionais com brinquedos eletrônicos e didáticos, brinquedos e jogos de faz-de-conta com jogos de regras explícitas e que todos estes são muito significativos para as crianças.

O LAZER DA CRIANÇA

Toda criança precisa usufruir os benefícios emocionais, intelectuais e culturais que as atividades lúdicas proporcionam, mas nem todas têm essa oportunidade, ou porque precisam fazer vários cursos (como natação, judô, música, muitas vezes impostos pelos pais) ou porque não podem atrapalhar os adultos, ou porque precisam trabalhar; trabalho este em condições indignas para um adulto o que dirá para uma criança. Como exemplos, no cenário nacional, as crianças que abandonam a escola para trabalhar quebrando pedras ou cortando sisal na Bahia, nas carvoarias no norte de Minas Gerais. Estes fatos já foram motivo de reportagens em diversos canais de TV e estudos acadêmicos.

E dentro deste contexto, cada vez mais preocupado com o produto do ser humano do que com a sua realização pessoal, não há tempo nem condições para o brinquedo.

Cunha (1996, p. 40) relata que alguns

adultos querem que a criança se socialize, que aprenda, que se desenvolva, que seja equilibrada e responsável, que preste atenção no que está fazendo, que se acostume a trabalhar... mas, afinal, tudo isto não é exatamente o que uma criança faz quando está brincando? Se deixarmos de lado nossos preconceitos e observarmos a criança enquanto brinca, certamente constataremos sua realidade, pois o brinquedo é o momento da verdade da criança.

Conforme Marcellino (1996), abordar o lazer para a criança seria incorreto para muitos estudiosos, visto que elas só passam a ter obrigações com o início da escolarização formal e, anteriormente a esse processo não haveria divisão entre atividades obrigatórias e não-obrigatórias.

Pode-se destacar que parece haver uma idealização dessa faixa etária, que não condiz com a realidade. Ideal seria que todas as crianças tivessem uma infância cercada pelo lúdico, mas não é o que acontece na realidade concreta nos dias atuais. Bom seria se a infância fosse uma fase de trabalho, mas trabalho este de construir seus próprios brinquedos, sua própria cultura. "A situação chegou a tal ponto que uma atividade tão característica da infância, o brincar, passou a fazer parte de recomendações de especialistas para pais e professores" (Marcellino, 1996, p. 36).

Essa diferenciação quanto ao uso do tempo de lazer, também, é acentuada em relação ao sexo. Os meninos são considerados mais aventureiros, competitivos e agressivos, enquanto as meninas são consideradas mais meigas e caseiras. A distinção na forma de utilização do tempo de lazer já começa na infância, gerando diferenças nas formas de apropriação do tempo de lazer entre homens e mulheres, devido a fatores culturais e sociais (Marcellino, 1996).

No estudo do jogo e da brincadeira, pode-se observar diferentes questões, entre elas: o comportamento das crianças (a brincadeira propriamente dita), no que diz respeito às atividades físicas e mentais envolvidas; as características de sociabilidade que o jogo propicia (trocas, competições, embates); as atitudes, as reações e as emoções que envolvem os jogadores; os objetos utilizados (os brinquedos e os outros).

Ao passar para uma interpretação dos dados fornecidos por essas observações, surgem diferentes perspectivas de análise e possibilidades da atividade lúdica na infância e a principal importância é o desenvolvimento das diversas qualidades necessárias a uma vida saudável, tanto no âmbito fisiológico como no psicológico (autoconhecimento, amor próprio, auto-estima, autoconfiança).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criança apresenta evoluções em seu desenvolvimento, passando do jogo do exercício ao jogo de regras, da fantasia para situações reais, e em cada uma das fases, haverá interesses diversificados pelos brinquedos. A teoria Piagetiana, respeitando uma sequência hierárquica de desenvolvimento, procura explicar a forma como a criança apreende o mundo e sua relação com as pessoas.

Através da história dos brinquedos, os modos e costumes de uma civilização podem ser recuperados, como também, a importância atribuída, em determinado período, à atividade lúdica infantil no desenvolvimento da criança.

A maneira de apropriação do tempo de lazer pelos meninos e pelas meninas ainda é diferenciada em função de fatores culturais e sociais e, nos dias atuais, nem todas as crianças se deparam com uma realidade favorável ao desenvolvimento das atividades lúdicas, em função do ritmo de vida da sociedade pós-industrial.

Com as mudanças nos papéis masculinos e femininos nas representações sociais, (como por

exemplo, mulheres dirigindo ônibus, taxis; os homens auxiliando nas tarefas domésticas) acabarão diminuindo as distinções de sexo para o brinquedo.

O contato com a variedade de brinquedos estimula a ação, a representação e a imaginação da criança, ajudando-a a superar barreiras e a desenvolver sua criatividade. Entretanto, as possibilidades que a atividade lúdica proporciona à criança são inúmeras, independente do uso do brinquedo (objeto) ou não. Torna-se necessário salientar que a carência ou a superabundância do brinquedo também são prejudiciais, visto que a criança sem brinquedos fica privada de seus benefícios e sua fantasia limitada. A superabundância, por sua vez, leva ao desinteresse deixando-a dispersa.

Ressalte-se também os brinquedos eletrônicos que fazem tudo sozinho, deixando a criança como mera espectadora, pois não estimulam a criatividade.

Pode-se dizer que é possível planejar e, principalmente, executar atividades que vão ao encontro das reais necessidades das muitas crianças, ou então, necessidades de apreensão da realidade, de conhecimentos, de desenvolvimento e de prazer. Igualmente, deve-se destacar que é importante proporcionar momentos de atividade lúdica à criança e que ela seja educada para usufruí-la nas diversas fases de sua vida. Certamente, a criança que puder desfrutar de todas os benefícios e possibilidades desta atividade será um adulto capacitado a obter êxito em seu trabalho, visto que estas duas atividades atendem às necessidades intrínsecas do ser humano.

INFANT PLAYING ACTIVITIES AND THEIR POSSIBILITIES

ABSTRACT

Playing activities have always been present in children's lives contributing to their development. With this in mind, we have sought to understand the meaning, the possibilities and controversies of games from different points of view. Through a bibliographical review, a definition was established for such terms as game, play and toy so as to understand the matter more clearly. Then its evolution was analyzed in different stages of the child development from the viewpoint of authors such as Piaget and Vygotski, followed by a study of toys as objects and their qualities, attempting to understand child playing activities nowadays in view of the subordination to industrialization and technological progress. The benefits of playing activities and the damages of their absence are among the points emphasized. Opportunities to exercise these activities in all the different phases of his/her life must be offered to the child so as to meet his/her intrinsic needs. It should be made clear that the contact with a variety of toys stimulates the child's action, representation and imagination, helping him/her to overcome different barriers and providing a development of creativity.

Key words: games, plays, toys, playing activities.

REFERÊNCIAS

- ALTMAN, R. Z. A classificação dos brinquedos. In: FRIEDMANN, A. et al. **O direito de brincar - a brinquedoteca**. 3. ed. São Paulo: Scritta 1996. p. 155-157.
- BANDET, I.; SARAZANAS, R. **A criança e os brinquedos**. Lisboa: Editorial Estampa, 1973.
- BONTEMPO, E. Brinquedoteca: espaço de observação da criança e do brinquedo. In: FRIEDMANN A. et al. **O direito de brincar - a brinquedoteca**. 3. ed. São Paulo: Scritta, 1996. p. 81-86.
- CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca**: definição, histórico no Brasil e no mundo. In: FRIEDMANN A. et al. **O direito de brincar - a brinquedoteca**. 3. ed. São Paulo: Scritta, 1996. p. 39-52.
- ELKONIN, D. E. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- FRIEDMANN, A. et al. A evolução do brincar. In: _____. **O direito de brincar - a brinquedoteca**. 3. ed. São Paulo: Scritta, 1996. p. 27-35.
- FRIEDMANN, A. **Brincar**: crescer e aprender - o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996
- KISHIMOTO, T. M. **O brinquedo na educação**: considerações históricas. São Paulo: FDE, 1990. p. 39-45.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.
- LEONTIEV, A. N. **Atividade, conciencia y personalidad**. Buenos Aires: Ediciones Ciencias del Hombre, 1978.
- LEONTIEV, A. N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: VYGOTSKY, **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone/Edusp, 1988.
- LIUBLINSKAIA, A. A. **Desenvolvimento psíquico da criança**. Lisboa: Editorial Notícias, 1979.
- LURIA, A. R. **Desarollo historico de los procesos cognitivos**. [S.l.]: Ediciones Akal, 1987.
- MARCELLINO, N. C. **Estudos do lazer - uma introdução**. Campinas: [s.n.], 1996.
- NETO, C. A. F. Tempo & Espaço de jogo para a criança: rotinas e mudanças sociais. In: NETO, Carlos (Org.). **Jogo e desenvolvimento da criança**. Lisboa: Universidade Técnica de Lisboa: Edições FMH, 1997. p. 10-22.
- NETO, C. A. F. **Motricidade e jogo na infância**. Rio de Janeiro: Sprint, 1995.
- OLIVEIRA, P. S. **Brinquedo e indústria cultural**. Petrópolis: Vozes, 1986.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- VOLPATO, G. **O jogo, a brincadeira e o brinquedo no contexto sócio-cultural criciunense**. 1999. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 1999.

Recebido em 10/04/00

Revisado em 23/07/00

Aceito em 28/10/00

Endereço para correspondência: Ana Cristina Pimentel C. de Almeida, Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis-Santa Catarina.