

# A IMPORTÂNCIA DO JOGO E DO BRINCAR EM TERAPIA FONOAUDIOLÓGICA

## *THE GAME AND THE PLAYING IMPORTANCE IN THE SPEECH-THERAPY*

*Ana Paula D. Cusatis Novaes\**

### ■ RESUMO

O jogo infantil há muito tempo vem merecendo uma reflexão por parte de vários profissionais de diversas áreas. A finalidade do trabalho é ressaltar a importância do jogo como terapia fonoaudiológica infantil no ambiente clínico. Através de uma pesquisa bibliográfica, procuramos resgatar objetivos e interesses que o jogo traduz para alterações na comunicação humana. Durante o desenvolvimento do trabalho observou-se a utilização do jogo como recurso terapêutico, eficiência para o diagnóstico, como o trabalho em si. A atividade lúdica proporciona experiência, troca de conhecimentos, emoções, que são importantes para que o trabalho fonoaudiológico surta efeito.

*DESCRITORES:* jogo; brincar; criança; terapia fonoaudiológica.

### ■ ABSTRACT

Children game for a long time has deserved reflection of many professionals from several areas. The objective of this work is to emphasize the importance of the game with the child speech therapy in the clinical environment. Through out a bibliographic research, we try to get objectives and interest that the game translates changes in the human communication. During the work development, we observed the use of the game as therapeutic resource efficiency for both the diagnosis and the work. The game activity provides experience, exchanging knowledge and feelings, which are important to make the speech-therapy produces the right result.

*KEYWORDS:* Game; play; child; speech therapy.

---

\* Fonoaudióloga clínica formada pela CESUC – Santos, SP; Curso de Especialização em Linguagem pelo CEFAC – Centro de Especialização em Fonoaudiologia Clínica.  
Orientadora: Profa. Dra. Mirian Goldenberg.

## ■ INTRODUÇÃO

Na prática da Fonoaudiologia Clínica, observamos que os jogos constituem uma grande parte das nossas terapias com crianças e adolescentes.

Através dos jogos, a criança irá desfrutar a vida, conhecer e entender o mundo que a rodeia, expressando seus sentimentos. A criança que brinca experimenta com prazer os papéis necessários para futuras etapas de sua vida, elabora fantasias e temores, compete, aprende a perder e a ganhar. O fonoaudiólogo e pais, graças aos jogos, poderão resgatar as emoções que sentiam ao brincar na própria infância, estabelecendo um forte elo entre ambos e a criança.

Ao observarmos uma criança brincando percebemos um grande número de informações que suas ações nos fornecem, levando-nos a entender que o jogo significa um comportamento infantil. É no brincar que a criança ou adulto fruem sua liberdade de criação.

Se um terapeuta não pode brincar, não é adequado para o trabalho com crianças. Se é o paciente que não pode, algo precisa ser feito para ajudá-lo a ser capaz de brincar. O brincar é essencial, pois o paciente manifesta a sua criatividade (CONDEMARIN & MILIC, 1996).

Buscamos nos campos da psicologia e pedagogia informações da atividade lúdica. Ressaltamos, assim, a importância dos jogos para os profissionais que atuam junto à infância.

## ■ DISCUSSÃO

Em terapia, o tempo dedicado aos jogos não deve provocar cansaço nas crianças e estes só devem prosseguir enquanto ocorrer motivação e interesse. As brincadeiras poderão ser repetidas todas as vezes que as crianças pedirem. O fonoaudiólogo deverá procurar desenvolver um ambiente de liberdade, descontração e alegria. Isso não quer dizer que leve ao desmazelo e fuja de seus objetivos de terapia. Também não deverá usar coação e autoritarismo.

No processo lúdico, a criança sempre deve ser parabenizada.

## ■ O JOGO E A PSICOLOGIA

### O Jogo e a Psicanálise

Nesta corrente observamos que o jogo tem uma base biológica e está associado a: libido, instinto de conservação do ego, prazer e realidade. É uma forma de o in-

divíduo elaborar acontecimentos ou condições desagradáveis por ele vividas, levando-o a criar fantasias para atendê-lo. É “obrigado” a aceitar as leis do real, fundamental para manter sua integridade.

O jogar não justifica somente a busca do prazer, mas também supera esta intenção e se compromete com a preservação e evolução do eu (PINAZZA, 1994).

### O Jogo e o Comportamentalismo

Os estudos comportamentalistas abordam o jogo como estímulos que compõem a situação do brinquedo com as diferentes respostas do indivíduo-jogador de diversas condições ambientais, idade e sexo.

“O brinquedo também é visto como uma forma de estimulação, que propicia a instalação de novos padrões de respostas ao repertório da criança, favorecendo assim, o processo de aprendizagem.” (PINAZZA, 1994, p.4)

### O Jogo e o Cognitivismo

PIAGET (1978) afirma que o jogo tem sua origem explicada por um processo biológico, segundo o qual cada atividade mental, à semelhança de todo órgão, se desenvolve por funcionamento e tem de ser exercitada. A finalidade e o prazer funcional que o jogo propõe estão ligados ao exercício de esquemas, chegando a confundir-se com ações sensorimotoras. Caracteriza-se por jogos de exercícios, que é a assimilação.

Com o desenvolvimento das estruturas mentais têm lugar os jogos simbólicos, que envolvem o pensamento e a estrutura representativa – o ausente pode ser representado –, e os jogos com regras, que implicam em subordinação a especificações feitas pelo grupo.

Para VYGOTSKY (1984), o jogo explica-se nas motivações, tendências e incentivos que se modificam ao longo do processo evolutivo. Ao contrário de Piaget, para Vygotsky o jogo surge em um momento posterior da vida da criança: quando esta começa a atuar na esfera das idéias e dos significados.

Quando muito pequena, a criança age movida pelas condições situacionais respondendo de forma primária a insatisfações. Na idade pré-escolar vai modificando sua relação com a realidade. Para realizar seus desejos, usa um mundo imaginário que é o jogo. A importância do jogo para o desenvolvimento reside no fato de que a criança, através dele, aprende a atuar em uma esfera cognitiva, em que suas ações são regidas não pelo objeto real, mas sim pelos significados atribuídos a ele. O

jogo está relacionado à incorporação das coisas do mundo objetivo pelo indivíduo, sem preterir do prazer proporcionado pela própria atividade.

## ■ O JOGO E A PEDAGOGIA

As atividades lúdicas podem influir significativamente na construção do conhecimento da criança. Vários estudos a esse respeito vêm comprovar que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança. Nessa perspectiva ele tem muito a contribuir com as atividades durante o processo ensino/aprendizagem. Porém, a contribuição do jogo nas atividades pedagógicas vai depender da concepção que se tem de jogo, de criança, de aprendizagem e de desenvolvimento e também não garante sua presença na escola ou mesmo na pré-escola. A inserção da atividade de jogar na prática educacional é bastante discutível e constitui-se em um dilema da pedagogia (MICHELET, 1986).

O eixo principal em torno do qual giram as controvérsias a respeito da relação do jogo com a educação estabelece-se a partir dos critérios empregados para caracterizar o jogo e distingui-lo de outras formas de atividades que, como bem observa PIAGET (1978), não cumprem por completo esta função. Assim, se o jogo é uma atividade com um fim em si mesmo, onde existe a espontaneidade e liberdade de ação do jogador, torna-se um oponente do trabalho escolar, que pressupõe metas, seriedade e disciplina.

O fato de a pedagogia estar dividida entre três tipos de condutas – ensinar através do jogo; alternar o jogo com o trabalho intelectual complexo ou excluir o jogo do processo de educação – atesta a existência de controvérsias entre o jogo e o ensino, sendo que o cerne da questão se encontra, sobretudo, em embaraços de ordem semântica, conceitual (PINAZZA, 1994).

Tratando-se, particularmente, da educação infantil, é notório que, quanto mais comprometida com as exigências do ensino formal posterior, mais questionável torna-se a presença do jogo entre as atividades pré-escolares.

## ■ O JOGO E A FONOAUDIOLOGIA

### O Brincar e a Fonoaudiologia

Durante uma avaliação fonoaudiológica, às vezes, damos brinquedos para a criança manipular, mas nem

sempre conseguimos interpretar os significados de tal manipulação.

É de nosso conhecimento que existem diversos níveis de organização do brincar. Não podemos esquecer que o brincar tem início com as atividades sensorimotoras e que continua presente na vida da criança até mesmo com o surgimento do simbolismo.

Quando a criança está brincando com objetos é possível fazermos uma análise qualitativa e quantitativa de suas ações. Desse modo podemos caracterizar, com certo grau de aproximação, o nível de desenvolvimento cognitivo alcançado pela criança e relacioná-lo com os problemas na área de linguagem. O modo de agir da criança revela a compreensão de mundo que ela tem. Embora uma criança não fale, poderemos observar outros comportamentos para conhecê-la.

No exame direto da criança, podemos incorporar uma rotina de análises do brincar. Outra forma é observar como os pais brincam com a criança. Desse modo, colheremos dados de como é a relação entre eles, isto é, que recursos usam para se comunicar; o ambiente linguístico que criam, o incentivo dos pais com a criança, como vêem seu brincar, e assim por diante. Algumas características importantes do comportamento são observadas na criança ao brincar. Por exemplo, podemos verificar quais tipos de ações são realizadas; se são restritas a uma manipulação sensorimotora, em que a criança simplesmente apalpa os objetos, põe na boca, revira, põe um dentro do outro e assim por diante; se atua apenas com um objeto de cada vez ou consegue relacionar dois ou mais deles.

Observamos, também, se, além das ações sensorimotoras, aparecem ações simbólicas e em que nível se encontram: uso convencional, uso de símbolos e se a criança coordena essas ações em seqüências. Manipulações rápidas e sucessivas, desinteresse rápido por objetos ou abandono, ao surgirem dificuldades, revelam características do desenvolvimento diferente das crianças que exploram prolongadamente objetos como se procurassem experimentá-los de várias formas. A situação do brinquedo também é importante para análise da linguagem, de formas comunicativas não-verbais que podem surgir na relação da criança com objetos e com adultos que estejam ao seu lado (ZORZI, 1993).

Com o jogo poderemos observar as habilidades que a criança possui, como memória, discriminação visual e auditiva, raciocínio, atenção, interesses, aprendizagem,

percepção e suas reações emocionais diante de bloqueios, limitações, perdas, ganhos e dificuldades operacionais. Também observaremos a profundidade e a capacidade de conhecimentos, as experiências vividas, a capacidade de compreensão no processo de comunicação, o raciocínio nos procedimentos aprendidos e o desempenho nas atividades de vida diária.

No campo emocional, o indivíduo necessita de comunicar-se, relacionar-se, confiar, intencionar, ter curiosidade, autocontrole e cooperatividade.

Com essas investigações que o jogo nos traz, conseguimos perceber e sentir a magnitude das ações conscientes, a gama de recursos acumulados durante a vida para enfrentar dificuldades diárias e o tempo que se leva para isto.

“... No brincar existe necessariamente participação e engajamento, o brinquedo é certamente uma forma de desenvolver a capacidade de engajar-se, de manter-se ativo e participante. A criança que brinca bastante será um adulto trabalhador. A criança que sempre participou de jogos e brincadeiras grupais saberá trabalhar em grupo; por ter aprendido a aceitar as regras do jogo, saberá também respeitar as normas grupais e sociais. É brincando bastante que a criança vai aprender a ser um adulto consciente, capaz de participar e engajar-se na vida de sua comunidade” (CUNHA, 1994, p.11).

A criança, ao brincar, acostuma-se a ter seu tempo livre para utilizar sua criatividade. Esse hábito preservará o prazer, o gosto de fazer as coisas não somente por resultados que possam ser alcançados.

## O Brincar e a Linguagem

“O brinquedo e as brincadeiras são excelentes oportunidades para nutrir a linguagem da criança. O contato com diferentes objetos e situações estimula também a linguagem interna e o aumento do vocabulário” (CUNHA, 1994, p.10).

Ao entusiasmar-se com a brincadeira, a linguagem verbal irá tornar-se mais fluente e a criança terá maior interesse em conhecer novas palavras. As diversas situações que o brinquedo possibilita favorecerá a aquisição de novos conceitos. Quando um adulto ou criança mais velha está envolvido nesse processo, irá enriquecer ainda mais. A criança irá descobrir novas leis e o adulto introduzirá novos conceitos.

Com a observação do comportamento e da linguagem da criança, temos acesso a informações sobre as habilidades cognitivas, físicas e sociais.

Existem várias relações entre a linguagem e a brincadeira simbólica. Estas são preparadas pelo processo de evolução da inteligência sensorimotora que antecede e possibilita o surgimento da representação; quando atinge certo desenvolvimento, tendem a interferir no desenvolvimento uma da outra.

Para ZORZI (1993), “representar diz respeito à possibilidade de evocar fatos ou objetos ausentes” (p.28). Significa que a criança é capaz de lidar com coisas imaginativas, seu pensamento vai além da percepção. É preciso que a inteligência crie recursos.

Com a formação de imagens mentais, aparece a função simbólica, que se manifesta com o surgimento da linguagem e da brincadeira simbólica. Essas imagens garantem os significantes que a atividade representativa necessita. Na brincadeira, a capacidade de formar imagens possibilitará o aparecimento do simbolismo. Através de imagens, a criança pode evocar situações, objetos e representá-los por meio de palavras, outros objetos e gestos.

## ■ POR QUE AS CRIANÇAS BRINCAM?

Porque o brinquedo é uma oportunidade de desenvolvimento; leva a criança a experimentar, descobrir, inventar, exercitar e conferir suas habilidades. Com a brincadeira estimulamos a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, proporcionando a aprendizagem.

“Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. É uma arte, um dom natural que, quando bem cultivado, irá contribuir, no futuro, para a eficiência e o equilíbrio do adulto” (CUNHA, 1994, p.9).

WINNICOTT (1975) ressalta: “O brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais, o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia” (p.63).

Através da brincadeira, as crianças demonstram agressão e ódio. Essa agressão pode acarretar inevitavelmente dano real ou imaginário a alguém, de modo que a criança não pode evitar ter de fazer frente a essa complicação. “Até certa medida, isso é conseguido na origem, ao aceitar a criança a disciplina de exprimir o sentimento agressivo sob a forma de brincadeira e não apenas quando está zangada. Outro processo é usar a agressividade numa forma de atividade que tenha uma

finalidade básica objetiva. Mas essas coisas só se conseguem gradativamente. Compete-nos não ignorar a contribuição social feita pela criança ao exprimir seus sentimentos agressivos através das brincadeiras, em momentos de raiva” (WINNICOTT, 1985).

É mais fácil percebermos quando uma criança brinca por prazer do que quando sua brincadeira é para dominar angústias. A angústia pode gerar uma brincadeira compulsiva ou repetitiva. Enquanto as crianças brincam por prazer, podemos pedir para elas pararem de brincar. Se a brincadeira contiver sentimentos de angústia ou ansiedade, não podemos desviar a criança dela sem causar aflição, angústia real ou novas defesas contra a mesma.

Inicialmente a criança brinca sozinha ou com a mãe. Mais tarde irá procurar outras crianças. A brincadeira fornece uma organização para o começo de relações emocionais e desenvolvimento de contatos sociais.

## ■ A BRINCADEIRA SIMBÓLICA

“A passagem do período sensório-motor ao representativo é feita através dos esquemas simbólicos que possibilitam a transição gradual entre as brincadeiras de exercícios e as simbólicas, sendo um prolongamento e uma especialização com relação às primeiras. A brincadeira simbólica, continua, engloba e re-significa a de exercício. O modo de brincar simbólico vem a ser uma estruturação mental representativa da criança” (OLIVEIRA, 1992).

O símbolo fornecerá à criança um meio para assimilar a realidade aos seus interesses e desejos, dando-lhe condições de lidar com a realidade de forma efetiva e afetiva, de estruturá-la cognitivamente. Através da capacidade de representação dos exercícios das manifestações simbólicas é que a criança aprenderá a relacionar o objetivo ao subjetivo, o outro a si mesmo e vice-versa. O símbolo irá estruturar-se na construção do real, sendo o caminho necessário para a construção da noção de reversibilidade do período pré-operatório.

Como primeira manifestação lúdica simbólica, teremos uma reprodução simbólica de um sistema sensorimotor fora de seu contexto, juntando o prazer funcional à capacidade de evocar. Inicialmente um só esquema, sendo que a própria criança representa a ação fora do contexto, sem atribuí-la a outros. Depois, a criança fará outro objeto ou pessoa representar o esquema fora do contexto, mas ainda se utilizando do concreto.

Os esquemas lúdicos simbólicos aparecem como esquemas de ação do próprio sujeito, mas exercidos simbolicamente em contextos inadequados.

Ao entrar no período pré-operatório, irá surgir uma nova forma de imaginar e o conteúdo imaginado será mais dinâmico. Contudo, essa agilização e a mobilidade da representação são construídas nesse período, com a criança ora imitando, ora brincando, ora encontrando um equilíbrio entre as duas.

A brincadeira simbólica possibilita à criança ir até o outro, experimentar como se fosse o outro e voltar para si mesma. Vive a fantasia intensamente, voltando à realidade. Esse caminho pré-reversível simbolicamente é tanto formador da reversibilidade operatória formal, aspecto lógico da estruturação mental, como formador da identidade pessoal, sob o aspecto estrutural biológico, orgânico, histórico e pessoal. Com o ir e vir até o outro, a fantasia, pouco a pouco, a criança construirá a noção de si própria como um todo e conhece o meio também como um todo, do qual faz parte ativa. A criança está caminhando para o período operatório através da brincadeira simbólica.

OLIVEIRA (1992) relata: “Para que ela consiga operar, consiga pensar de modo descentralizado, eliminando o eu de seu raciocínio, é necessário que antes ela construa esse eu e o relacione de modo significativo à sua realidade, construa-o antes a nível físico, concreto, e depois a nível de representação” (p.55).

Zorzi (1994) descreve que “a brincadeira simbólica não surge de forma abrupta, e tem lugar somente após uma sucessão de condutas mais simples, mas que se distinguem das atividades puramente sensorimotoras” (p.67).

O simbolismo consolida-se de modo progressivo através de ações que transformam os esquemas sensorimotores habituais em esquemas simbólicos.

ZORZI (1994) ressalta que “em razão da consolidação gradativa do simbolismo lúdico, as ações desse gênero foram classificadas em dois grupos: condutas de transição ou pré-simbólicas e as brincadeiras simbólicas propriamente dita”.

As condutas de transição ou pré-simbólicas não atingem um caráter simbólico verdadeiro. Apesar de as ações serem realizadas fora da situação habitual, continuam centradas na atividade da criança e não chegam a designar um objeto ou acontecimento ausente.

A brincadeira simbólica refere-se à generalização dos esquemas simbólicos a outros objetos e ao emprego de símbolos. Ao usar símbolos, observamos se objetos ausentes são simbolicamente evocados. A criança utiliza gestos, objetos ou palavras para representar algo que não faz parte daquela situação.

## ■ A CRIANÇA E O JOGAR

Ao jogar, a criança libera suas energias e emoções, explora regras, mesmo que não conhecidas, busca compreensão e adaptação ao meio. Além disso, elabora raciocínio e melhora a comunicação. Quando joga, a criança mostra toda a sua espontaneidade e não sabe esconder nenhum dos sentimentos que a impulsionam.

Podemos dizer que a atividade lúdica, o jogo, é uma ótima expressão plástica da vida de fantasia e do desenvolvimento psicológico da criança. Os jogos são grandes motivadores; as situações de competição demonstram as potencialidades dos jogadores, afetam suas emoções e colocam seus limites à prova. Tanto a criança como o adulto, durante o jogo, vivem experiências que irão ajudá-los no amadurecimento e na aprendizagem de uma convivência enriquecedora.

“Brincando, a criança desenvolve seu senso de companheirismo; jogando com companheiros, aprende a conviver, ganhando ou perdendo, procurando entender regras e conseguir uma participação satisfatória” (CUNHA, 1994, p.10).

O jogo contém normas e regras. Todos que participam têm as mesmas oportunidades. A criança, ao jogar, aprende a aceitar regras, pois o desafio está em saber respeitá-las. Saber esperar sua vez, resultados dos dados ou de outro fator de sorte, são ótimos exercícios para lidar com frustrações e, ao mesmo tempo, elevar o nível de motivação e socializar-se.

CUNHA (1994) destaca: “Especialmente nos jogos grupais, a interação acontece de maneira mais fácil, pois é estimulada pela necessidade que os elementos de grupo têm de alcançar determinadas metas. Para extrair resultados mais ricos dessa interação é necessário mudar sempre os elementos dentro de cada grupo” (p.10).

## ■ O DESENVOLVIMENTO INFANTIL E OS JOGOS

De acordo com ZORZI (1999) destacamos que, desde o nascimento, o indivíduo manifesta comportamentos que irão organizar-se a partir do primeiro mês.

A primeira fase do período sensorimotor ocorre entre zero e dois meses e é a fase dos reflexos básicos. No campo do desenvolvimento da comunicação, os adultos atribuem significações aos comportamentos do bebê e este reage ao ambiente, em vez de agir sobre ele. A comunicação é não intencional.

Na segunda fase dos esquemas primários – reação circular primária – começa a aprendizagem, ou seja, a criança começa a mostrar em seu comportamento coisas que não estavam programadas: são as coisas que ela aprende. Essa fase acontece entre 2 e 4 meses.

Na terceira fase – ações secundárias/reações circulares secundárias – a criança não tem noção consolidada do objeto. Quando este sai do seu campo de visão, ele deixa de existir. Manipula objetos um a um. Fase que vai até aproximadamente os oito meses. A comunicação é contínua, não intencional. O bebê atua sobre o meio mostrando indícios mais claros de seus desejos. Aproxima-se de pessoas e objetos, pega os objetos. Os adultos interpretam o comportamento ativo do bebê como se ele tivesse a intenção de comunicar algo.

Dos oitos a doze meses, a criança encontra-se na quarta fase do período sensorimotor, denominada combinação dos esquemas secundários. Alguns problemas que a criança enfrenta começam a ser solucionados. Quando um objeto some do campo da percepção da criança, ela irá procurar meios apropriados para chegar até ele. O próximo passo será identificar o objeto em relação a outros objetos. Ela deverá saber o que é o objeto para poder relacioná-lo com outro. Manipula dois objetos ao mesmo tempo, relacionando um ao outro. A imitação torna-se freqüente; tudo que o adulto faz lhe interessa. A comunicação é intencional elementar. Comportamentos comunicativos intencionais são dirigidos a outras pessoas. A criança reconhece e usa as pessoas como agentes.

A quinta fase, reações circulares terciárias – experimentação ativa – implica em variações. Como características temos: soltar objetos (deslocamento e queda), experimentação ativa (reflete em comparação) e imitação (uso convencional dos objetos – querer usar os objetos como vê os adultos fazendo). Sua comunicação é convencional, usa sinais e vocalizações para agir (apontar, negar com a cabeça, chamar com a mão). Persiste no comportamento até que o adulto responda, e atende aos esforços do adulto para obter compreensão. Seus enunciados são de uma só palavra, refere-se a coisas da situação imediata. Utiliza gestos e jargões ininteligíveis

e algumas palavras podem expressar diferentes significados. As primeiras palavras surgem entre onze e doze meses de idade. Esta fase vai até aproximadamente os dezoito meses.

Entre um ano e um ano e seis meses a criança adquire linguagem e jogo simbólico. O brinquedo e a palavra constituem-se como uma prazerosa atividade.

Aos dois anos organiza-se mais em relação à formação de símbolos, através dos quais tenta manobrar as angústias que aparecem da sua relação com objetos e constitui uma atividade por meio da qual se juntam experiências atuais e antigas, sujeito e objeto, o interior e o exterior.

Na sexta fase, final do período sensorimotor e começo do representativo, de dezoito a vinte e quatro meses, encontramos características como:

- ❑ *Invenção de procedimentos*: a criança deixa um pouco de lado tentativas e erros, começando a criar; inventa soluções. Nesta fase, evoca imagens e situações passadas levando ao pensamento, criando soluções para problemas que aparecem no dia-a-dia. Quando associa o objeto ao objeto real, dramatiza.
- ❑ *Imitação diferida ou a longo prazo*: a criança mostra determinados comportamentos imitativos que só irá reproduzir mais tarde, isto é, a criança vê uma atividade que lhe chama a atenção e poderá evocar isso muito tempo depois. Nesta fase, ocorre o aparecimento da linguagem, a aquisição de linguagem verbal, e os enunciados são de duas palavras. A criança combina palavras de seu vocabulário expressando relações semânticas diversas. Acontece um aumento da capacidade de compreensão e do interesse pelos sons do ambiente.

Com um ano, o jogo da criança utiliza vários objetos, não se centraliza em um só; pega, joga, torna a pegá-los, esconde-os.

A partir de um ano e três meses, faz rabiscos, constrói e destrói torres, esvazia potes e caixas, permanecendo mais tempo com os objetos. Após esta fase, todas as suas habilidades irão aperfeiçoar-se.

Aos dois anos, seus objetos preferidos são os que se movem e giram; gosta de ouvir histórias e músicas; seu jogo é mais organizado. Fala enquanto brinca, rasga e fura, observa as figuras. Encontra-se em um estágio das sentenças simplificadas, da fala “telegráfica”. Surge um grande aumento da capacidade de conservação; o jargão e a ecolalia desaparecem; tende a falar muito.

Com três anos, já conta histórias que podem ser inventadas por ela; desenha e modela formas diferentes nome-

ando-as. Entretém-se com os brinquedos, sendo que as meninas escolhem objetos diferentes dos meninos.

Quando chega aos cinco anos já não se interessa tanto por histórias fantásticas, usa cubos e materiais de madeira, arma quebra-cabeças, repete muitas vezes os brinquedos e participa de jogos de equilíbrio. Aparece um aumento significativo da capacidade de compreensão e de expressão, da complexidade gramatical e da capacidade de definir palavras. A linguagem desliga-se do imediato; consegue estruturar diálogos. Este é o período de rápido desenvolvimento da linguagem verbal. Mas, embora haja um bom domínio da linguagem, há muito ainda o que aprender e refinar.

Depois dos seis anos, a criança tem interesse em colar, recortar, desenhar, construir, participar de dramatizações; e suas relações são difíceis, briga com frequência. Gosta de jogos como dominó, damas e outros. É capaz de contar histórias e trocar idéias, liga os fatos de modo organizado. O domínio da gramática precede o domínio da lógica da linguagem.

O período representativo descrito “corresponde a uma etapa pré-operacional ou pré-lógica, que é a base para a construção das operações lógicas elementares. Apesar de lógicas, as primeiras operações deste gênero estão limitadas àquilo que é mais concreto, que é diretamente manipulável. Por este motivo, o novo período caracterizado por tais operações é aquele considerado lógico-concreto. Esta etapa, que tem início por volta dos sete ou oito anos, prolonga-se até aproximadamente o começo da adolescência, quando as coordenações do pensamento atingem o caráter da lógica formal. É somente no momento em que o pensamento alcança este nível formal, abstrato, que o sujeito tem condições de apreender, via linguagem, as relações lógicas que já deduzia no plano do concreto, mas que eram incompreensíveis quando apresentadas verbalmente” (ZORZI, 1999, p.58).

Na idade escolar, sete anos, brinca com grupos maiores, desde que sejam do mesmo sexo; aumenta a participação em esportes e jogos.

Dos sete aos doze/treze anos, a criança encontra-se no período do estágio operacional concreto. Nesse período, ela pode compreender uma série de conceitos e pode aplicar esta nova compreensão às tarefas relativas à memória, matemática e na procura de objetos perdidos. Mas a criança nesta idade ainda está ligada ao concreto de alguma forma (PIAGET, 1964, apud BEE, 1984).

Pode raciocinar indutivamente, a partir de suas experiências para um princípio geral. Mas tem dificuldades em realizar o sentido inverso, a partir de um princípio geral chegar à antecipação de uma experiência (raciocínio dedutivo).

Para a criança de 8 ou 9 anos é difícil imaginar coisas que nunca experimentou, bem como é difícil operar com princípios abstratos quando eles estão ligados a objetos específicos. É importante lembrar que, nesta fase, a criança começa a perceber algumas contradições do raciocínio. O pensamento começa a corrigir defeitos da percepção.

No final da infância ou pré-adolescência, começa a participação em jogos coletivos, já com a presença do sexo oposto. Gosta de nadar, patinar, andar de bicicleta. Seus jogos são mais centrados e competitivos.

Na adolescência é maior o interesse por pessoas e o interesse pelo jogo é secundário. Porém, gosta de baralho, xadrez, damas etc. Encontra-se no período do pensamento operacional formal (lógico abstrato). A principal tarefa deste período é aprender como pensar a respeito de idéias tanto como de objetos. As idéias podem ser classificadas e organizadas, do mesmo modo que os objetos. De fato, podem ser manipuladas de forma mais flexível (PIAGET 1964, apud BEE, 1984). Neste processo a criança precisa estender suas habilidades de raciocínio aos objetos e situações que ela não viu ou não vivenciou. Em vez de pensar apenas sobre coisas e acontecimentos reais, deve pensar sobre coisas imaginárias e ocorrências possíveis. Passa de uma fase de lógica indutiva para a dedutiva. O pensamento vai além da percepção.

Para chegar a esta fase, a criança depende das condições genéticas e do meio em que vive.

## ■ O JOGO COMO ESTIMULADOR PARA O DESENVOLVIMENTO

A criança, ao nascer, necessitará de estimulações que o mundo oferece para seu desenvolvimento. A cada nova descoberta, a criança enfrenta novos desafios à sua inteligência, que irão gerar transformações e adaptações ao meio. É um ser pensante, com desenvolvimento próprio, que precisa de espaço para ser auto-suficiente.

No livro “Jogo, sonhos e imitações da infância”, PIAGET (1962), afirma que, no equilíbrio dos processos de acomodação e assimilação, há momentos de ascendência de uma sobre a outra, de forma que, quando a acomodação predomina sobre a assimilação, ocorre a imitação;

caso contrário, poderemos observar o jogo ou brincar espontâneo. Para ele, o jogo é modo de assimilação funcional ou reprodutiva, classificando-o como: jogos práticos (explorações sensoriais-motoras), jogos simbólicos (brinquedos sócio-dramáticos) e jogos com regras que continuam até a fase adulta.

Observamos, então, o jogo como um recurso no trabalho terapêutico ou educativo. Teremos que considerar sua função e que ele irá patrocinar uma explosão ou aparecimento de comportamentos e comunicações relacionados com aspectos corporais, cognitivos e emocionais.

O brinquedo estimula o aprender. Para que seja mais eficiente, é conveniente que traga atividades dinâmicas e desafiadoras, que a criança tenha participação ativa. Deve ter contato com a realidade, fazer com que a imaginação se solte, desenvolvendo a criatividade e estimulando a inteligência; deve ser um exercício de concentração e atenção.

Situações-problemas que os jogos proporcionam, se estiverem adequadas às necessidades do desenvolvimento da criança, irão fazê-la crescer através da procura de soluções e de novas alternativas. Enquanto brinca, o desempenho psicomotor da criança alcança níveis que só mesmo a motivação intrínseca consegue.

O jogo distrai, oferece uma saída para a tensão provocada pela pressão do contexto adulto. E, como consequência da realização de uma atividade agradável, de concentração, a criança ficará mais calma e relaxada.

## ■ O JOGO EM UM DIAGNÓSTICO PSICOLÓGICO, PSICOPEDAGÓGICO OU FONOAUDIOLÓGICO

A prática clínica em Fonoaudiologia pode mostrar ao profissional da área inúmeros aspectos da natureza sensorial e psíquica da criança objeto de cuidados especiais e pode suscitar questões provenientes da relação terapeuta-paciente. Com base nas observações desses dois vértices – quem é atendido e em qual contexto – é que se chegou a usar muito as situações lúdicas, todas elas envolvendo a comunicação, em seus inúmeros aspectos: funções linguísticas, condições motoras e perceptuais, situações emocionais, desenvolvimento cognitivo. Foram confrontadas as experiências realizadas nessas situações com aquelas de estudiosos de área afins e foram confirmadas algumas observações e utilizadas outras tantas que se tornaram conhecidas. Desse modo se verificou a

existência de unanimidade ao considerar a brincadeira como a atividade que começa com os primórdios da vida do bebê, em parceria com a mãe ou outro adulto, acompanhando a sua evolução por toda a vida.

Dois áreas trouxeram os objetos do brincar e a importância da brincadeira para um relevo especial: a indústria de brinquedos e a psicanálise. Os trabalhos de análise infantil ultrapassando o sensorial permitiram estreito contato com o mundo integral da criança. Com a utilização de brinquedos simples, abriu-se a área da análise infantil, e com o conhecimento dos detalhes do brincar e do estabelecimento da relação, que é de fato natural, passou-se a adotar situações lúdicas específicas, em trabalhos fonoaudiológicos.

O maior desafio dos avaliadores é promover estratégias que valorizem a eficácia dos tratamentos terapêuticos, educativos ou de reabilitação social.

O jogo, como resposta a esta afirmação, pode ser compreendido como um material auxiliar que proporciona o surgimento de comportamentos e comunicações referentes aos aspectos cognitivos e/ou emocionais. Uma outra resposta é que, através do jogo, os comportamentos manifestados com maior ou menor intensidade no processo de diagnóstico poderão mostrar: ansiedade, ausência de limites, dependência, descrença na auto-capacidade de realização, coordenação motora, organização espacial, figura-fundo, lateralidade, atenção e concentração, antecipação e estratégia, discriminação auditiva, raciocínio lógico, criatividade, conhecimento do jogo em si, nível de comunicação e outros. A manifestação desses comportamentos são grandes patrocinadores do diagnóstico em seus aspectos corporais, emocionais e cognitivos.

O terapeuta deve transmitir à criança uma certa forma de “ver”. Para uma criança aprender a observar, para que realmente veja o que olha, é preciso escolher o momento certo para apresentar-lhe o jogo e/ou brinquedo, motivá-la e dar-lhe tempo suficiente para que sua percepção penetre no brinquedo. É necessário, também, saber respeitar o seu interesse. O terapeuta deve ter criatividade, paciência e serenidade com a criança, para o desenvolvimento da capacidade de observar e de concentrar a atenção. Deverá perceber o cansaço e desinteresse, por parte da criança, e intervir ou trocar a atividade para não ocorrer saturação.

Todas as crianças gostam de brincar com os pais, professores, avós, irmãos e profissionais. As participa-

ções do adulto no jogo elevam o nível de interesse, enriquecem as experiências trazidas pelos jogos. A criança sente-se protegida, prestigiada e ao mesmo tempo desafiada, quando seu parceiro no jogo é um adulto.

Os momentos devem ser aproveitados utilizando-se palavras adequadas; devemos escutar nossas próprias palavras para verificarmos se estamos falando de forma correta e clara. Não podemos colocar muitas informações novas para a criança, para que esta possa aprender o que ouve. As frases devem ser adaptadas ao seu nível de compreensão, sem infantilizá-las.

Ao interagir com a criança, o terapeuta estará despertando sua atenção e compreensão para com o brincar. Mas é imprescindível respeitar sua iniciativa, preferências, ritmo de ação e suas regras do jogo. Quando esta brinca, não podemos interromper a concentração da criança; é um momento mágico e precioso em que ela está totalmente absorvida pelo brinquedo. Está exercitando uma capacidade de muita importância, da qual depende sua eficiência quando adulto, que é a capacidade de observar e manter a atenção concentrada.

“A criança deve explorar livremente o brinquedo, mesmo que a exploração não seja a que esperávamos. É preciso cuidado para que a intervenção do adulto não interrompa a linha de pensamento da criança e não atrapalhe a simbolização que estava fazendo” (CUNHA, 1994, p.11).

O terapeuta deve limitar-se a sugerir, estimular, explicar, impor determinadas formas de agir. A criança deve aprender a utilizar o jogo descobrindo e compreendendo e não apenas imitando. Precisa de alguém que a escute falar, motivando-a a pensar e a inventar.

Pela importância das atividades ao envolverem operações de pensamento que solicitem a imaginação, a criatividade, a descoberta, é necessária a participação do adulto.

Também são importantes atividades em grupo, pois levam a criança a sociabilizar-se enquanto as individuais atendem às necessidades pessoais.

Se uma atividade precisa ser interrompida, deve-se dar um tempo para a transição e mudança de atividade. Não podemos invadir o mundo da criança.

Ao terminar uma atividade, os brinquedos devem ser guardados com a participação da criança na arrumação feita pelo adulto. Quando o terapeuta tem o hábito de guardar as peças depois de utilizá-las, automaticamente a criança irá adquirir os mesmos costumes,

aprender a ter ordem e conservar os brinquedos, com a mesma satisfação e prazer que ocorrem no brincar.

## ■ CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para gastar energia. Favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. Influi significativamente na construção do conhecimento da criança, é uma fonte de prazer, de descoberta.

É uma atividade que faz parte do cotidiano infantil, um canal de comunicação da criança com o mundo.

O jogo é a construção do conhecimento; principalmente nos períodos sensorimotor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e finalmente à lógica (PIAGET, 1978).

Ao querer jogar bem, as crianças ficam mais motivadas, usam mais a inteligência, esforçam-se para superar obstáculos cognitivos e emocionais. Estando motivadas durante o jogo, ficam mais ativas mentalmente. O jogo propicia experiências, autodescoberta, assimilação e integração com o mundo por meio de relações e vivências.

Deveremos tomar cuidado para não transformar uma atividade lúdica em uma atividade mecânica, repetitiva, que visa a atingir objetivos. Não poderemos visar apenas ao produto sem pensar no processo do jogo, pois é através da busca, da descoberta e da apropriação do mundo que os seres humanos inventam e reinventam palavras, ações, leis e normas.

Quando a criança relaciona a fala, os gestos corporais, com as ações do jogo, estará construindo seu conhecimento e, também, aprendendo através da troca de experiências, criatividade e relacionamento com o outro.

“O brincar é um convite ao brincar, porque facilita e enriquece a brincadeira, proporcionando desafio, motivação” (Cunha, 1994, p.9).

Ao se deparar com um brinquedo, a criança é tocada pela sua proposta, reconhece algumas coisas, experimenta e descobre outras, reinventa, compara, analisa e cria. Desenvolve sua imaginação e habilidades, enriquecendo seu mundo interior. O brinquedo traduz o real para a realidade da criança, suavizando o impacto provocado pelos adultos.

## ■ REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BEE, H. – **A criança em desenvolvimento**. São Paulo, Hargra, 1984. 421 p.
- CONDEMARÍN, M & MILIC, N. – **Cada dia um jogo**. Editorial Psy Workshop sy Eventos, 1996 a. 199 p.
- CUNHA, N. H. S. – **Brinquedo, desafio e descoberta**. RJ, FAE, 1994. 427 p.
- MICHELET, A. – El maestro y el juego. **Perspectivas**, V.16, n.1, 1986. p. 117-26.
- OLIVEIRA, V. B. – **O símbolo e o brinquedo**. Rio de Janeiro, 1992. 183 p.
- PIAGET, J. – **Jogo, sonhos e imitações da infância**. Rio de Janeiro, 1962.
- PIAGET, J. – **A formação do símbolo na criança imitação, jogo e sonho**. RJ, Zahar, 1978.
- PINAZZA, M. A. – Jogo, desenvolvimento e educação. **Temas sobre desenvolvimento**. 24:4-10, 1994.
- VYGOTSKY, L. – **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fontes, 1984.
- WINNICOTT, D. W. – **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro, Imago, 1975. 203 p.
- WINNICOTT, D. W. – **A criança e o seu mundo**. Rio de Janeiro, Guanabara Koogan, 1985. 270 p.
- ZORZI, J. L. – **Aquisição da linguagem infantil**. São Paulo, Pancast, 1993. 105 p.
- ZORZI, J. L. – **Linguagem e desenvolvimento cognitivo**. São Paulo, Pancast, 1994. 177 p.
- ZORZI, J. L. – **A intervenção fonoaudiológica nas alterações da linguagem infantil**. Rio de Janeiro, Revinter, 1999. 139 p.

Rua Princesa Isabel de Bragança, 235 – sala 811 – Centro  
08710-020 – Mogi das Cruzes – SP  
Tel.: 4799-5668