

III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2011.

Regras do jogo e linguagem: refletindo o desenvolvimento infantil.

Vieira, Nadja María.

Cita:

Vieira, Nadja María (2011). *Regras do jogo e linguagem: refletindo o desenvolvimento infantil*. III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-052/380>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eRwr/hAR>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

REGRAS DO JOGO E LINGUAGEM: REFLETINDO O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Vieira, Nadja María
Universidade Federal de Alagoas. Brasil

RESUMEN

Nesta pesquisa objetivou-se uma análise da relação entre o conhecimento de regras de jogos por crianças e o desenvolvimento cognitivo. Doze crianças participaram e foram divididas em dois grupos: seis com idade entre 4-5 anos e seis entre 7-8 anos. Os dados foram registros em vídeos de situações onde a pesquisadora quebrou regras quando jogava com cada criança. Foi concluído que a imaturidade com conceitos relacionados às regras dos jogos traduziu-se na aceitação e incorporação das jogadas irregulares. Por outro lado, a habilidade com esses conceitos possibilitou que as crianças explicassem as regras e corrigissem as jogadas incorretas. Além disso, a regulação entre fala e ação nas narrativas revelou-se como uma tendência no jogo por envolver tensão e conflito. Nessa regulação a criança assegurava a mudança do ambiente conflitante.

Palabras clave

Regras Linguagem Desenvolvimento

ABSTRACT

RULES OF THE GAME AND LANGUAGE: STUDYING CHILD DEVELOPMENT

This study aimed to analyze the relationship between knowledge of the game's rules and cognitive development. Twelve children were divided into two groups: six aged between 4-5 years and six aged between 7-8 years. The data were videotaped situations where the researcher broke the rules while playing with each child. It was concluded that the immaturity with concepts related to game's rules resulted in the acceptance and incorporation of incorrect moves. On the other hand, the ability with these concepts improves the children to explain the rules and to correct the incorrect moves. Furthermore, a regulation between speech and action in the narratives was a trend in the game because it involves tension and conflict. In this setting the child assured the change of conflict environment.

Key words

Rules Language Development

O presente estudo discute a relação entre o conhecimento de regras do jogo pela criança e o desenvolvimento cognitivo, considerando pressupostos da psicologia sócio-histórica. Vygotsky (1989) abordou a relação entre a imaginação e as regras nas brincadeiras infantis, destacando que não existe brinquedo sem regras e a situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contem regras de comportamento. Por exemplo, a criança imagina-se como a mãe e a boneca como a criança e, dessa forma, a brincadeira deve obedecer às regras do comportamento maternal. Sempre que há uma situação imaginária no brinquedo há regras que têm origem na própria situação imaginária. Ele observa ainda que o mais simples jogo com regras transforma-se imediatamente numa situação imaginária, uma vez que, assim que o jogo é regulamentado por certas regras várias possibilidades de ação são eliminadas. A esse respeito ele comenta:

“Como fomos capazes de mostrar no começo, que toda situação imaginária contém regras de uma forma oculta, também demonstramos o contrário, que todo jogo com regras contém de forma oculta uma situação imaginária. O desenvolvimento a partir de jogos com regras às claras e uma situação imaginária oculta delinea a evolução do brinquedo das crianças” (Vygotsky, 1989, p. 112).

Leontiev (1998), também pesquisador da psicologia sócio-histórica, explorou e reafirmou as ideias de Vygotsky acerca da relação entre o funcionamento das regras e a imaginação no desenvolvimento infantil. Segundo Leontiev “... O brinquedo evolui de uma situação inicial, onde o papel e a situação imaginária são explícitos e a regra é latente, para uma situação em que a regra torna-se explícita e a situação imaginária e o papel são latentes” (Leontiev, 1998, p. 133). Todavia, o aspecto mais significativo trazido por pesquisadores da psicologia sócio-histórica revela-se no enfoque dos processos. Isto é, eles destacam as mudanças que levam às diferentes relações entre a compreensão e uso de regras e a imaginação, e não definem estágios da compreensão e uso de regras no desenvolvimento infantil. Para Vygotsky (1989) a configuração dos processos de mudança refletem as necessidades da criança para emergência da imaginação relacionada com funcionamento das regras. Para Leontiev (1998) esses processos de mudança são impulsionados pela variação da motivação da criança relacionada com a atividade.

No presente estudo exploraram-se essas observações com a intenção de fortalecer explicações que situem o papel central da linguagem no desenvolvimento infantil. Nessa perspectiva realizou-se um estudo

com o objetivo de analisar significados de crianças acerca de regras de jogos.

Metodologia

Participaram desse estudo doze crianças (três meninas e nove meninos) que foram divididas em dois grupos: seis crianças com idade entre 4-5 anos (Grupo 1) e seis crianças com idade entre 7-8 anos (Grupo 2); todas de uma mesma escola.

Os jogos foram definidos a partir de visitas prévias da pesquisadora à escola onde estudavam os participantes. Com relação ao grupo 1 foram feitas observações, nas salas de aula e durante o recreio. A pesquisadora também conversou com a professora dessas crianças para sondar quais os jogos mais frequentes naquele contexto. Do conjunto dos jogos mencionados foi escolhido o jogo de trilha, pela possibilidade de ser jogado com duas crianças facilitando o registro dos dados em vídeo. Com relação ao grupo 2, foram realizadas observações durante todo o recreio. Após as observações, a pesquisadora solicitou que as crianças escrevessem em um papel os jogos que costumam participar. Dentre os jogos citados por elas houve predomínio de futebol, videogame, cartas, dominó, esconde-esconde e pega-pega. Escolheu-se o jogo de dominó para o grupo 2, por facilitar também o registro dos dados em vídeo.

Foi realizado um pré-teste para seleção de crianças que conhecessem as regras dos jogos escolhidos. Participaram do pré-teste 10 crianças com faixa etária entre 4-5 anos (grupo) e 10 com faixa etária entre 7-8 anos (grupo 2), de ambos os sexos, escolhidas de forma aleatória. A pesquisadora observou a realização de partidas em duplas entre crianças pertencentes ao mesmo grupo, (A e B) com o objetivo de selecionar aquelas que respeitavam as regras do jogo de trilha ou dominó respectivamente. Foram selecionadas as seis primeiras crianças de cada faixa etária que demonstraram conhecer as regras do jogo referentes ao seu grupo.

Como já foram mencionados, os dados foram registros em vídeos da interação entre a pesquisadora e cada criança jogando três partidas de cada jogo. Durante cada partida a pesquisadora quebrou regras relativas ao jogo de trilha (grupo 1) e dominó (grupo 2). Também foi registrado em vídeo um momento final concebido como conversa exploratória. Nesse momento a pesquisadora solicitava que a criança falasse sobre como foi sua experiência ao jogar naquelas condições. A seguir descrevem-se as situações de quebras de regras referentes a cada jogo.

Regras quebradas no jogo de trilha (grupo 1):

(r1): *Jogar com o pino da criança*, onde a pesquisadora andou com o pino da criança quando era esperado que avançasse as casas com o seu próprio pino (figura 1).

(r2): *Avançar mais casas do que a quantidade indicada pelo dado* (figura 2).

(r3): *Movimentar o pino no sentido contrário ao regular*,

onde o sentido regular é o que segue em direção à “chegada” (figura 3).

Regras quebradas no jogo de dominó (grupo 2):

(r1): *colocar um “gato”*, ou seja, uma pedra que não corresponde ao par daquela que se encontram nas extremidades do jogo (figura 4).

(r2): *jogar duas pedras ao mesmo tempo* (figura 5).

(r3): *jogar em posição alheia à do jogo*, onde a pesquisadora não jogou em uma das extremidades esperadas, deixando o jogo com um formato parecido com um “T” (figura 6).

(r4): *Abrir o jogo e colocar a pedra entre duas pedras já encaixadas* (figura 7).

(r5): *Substituir a última pedra jogada pela criança por uma da pesquisadora* (figura 8).

Na análise dos dados, inicialmente, destacou-se as situações da quebra de regra e a reação das crianças à quebra correspondente. As situações onde se conjugavam a quebra de regra e as reações da criança foram denominadas *eventos*. Em seguida demarcou-se o tempo de início e do fim de cada evento. A partir dessa demarcação iniciou-se a transcrição da alternância dos turnos dentro de cada evento, registrando tanto aspectos e verbais e quanto não verbais. As transcrições da alternância dos turnos possibilitaram a categorização das reações das crianças à quebra de regras.

Outra etapa da análise dos dados foi a definição de parâmetros para análise da narrativa no momento da conversa exploratória. Como foi mencionada anteriormente, essa conversa foi estabelecida quando a pesquisadora, depois da realização das três partidas, perguntou às crianças, individualmente, o que elas pensavam sobre aquela experiência. Esse questionamento promoveu a emergência de narrativas orais das crianças. Para análise dessas narrativas definiu-se os seguintes procedimentos: a) Indicação se a criança se referiu ou não à quebra de regra e, ao se referir, se o fez sozinho ou com ajuda da pesquisadora; b) Indicação de qual (is) a (s) regra (s) a criança se referiu para comentar a sua experiência nos jogos; c) Descrever como a criança compreendeu a quebra de regra.

Resultados e Discussões

As reações das crianças dos dois grupos foram predominantemente verbais. As categorias capturadas referentes às atitudes verbais das crianças no momento em que elas perceberam que uma regra do jogo foi quebrada foram:

Correção - Quando a criança retrocedeu a jogada, partindo de uma contestação frente à situação de quebra de regra. Também foram observadas situações em que a criança não solicitou, nem fez com que a pesquisadora voltasse com a jogada e a executasse conforme a regra do jogo; isto é, situações em que a criança não corrigiu a jogada. Nessas situações, capturaram-se as seguintes categorias: *Indiferença* - Quando a criança reagiu diante da situação da quebra de regra como se a jogada estivesse de acordo com as regras do jogo; *Acei-*

tação - Quando mesmo estranhando a jogada a criança aceitou a situação de quebra de regra como se a jogada estivesse de acordo com as regras do jogo; *Questionamento* - Quando a criança expressou, por meio de fala, não ter certeza se a jogada que correspondia à situação de quebra de regra seria válida ou não; *Explicação* - Quando, diante da situação da quebra de regra, a criança explicou como deveria ser a jogada segundo a regra do jogo. Também foram considerados casos em que a criança explicou a jogada da quebra de regra como sendo válida; *Incorporação* - Quando a criança aderiu à quebra de regra enquanto forma de jogar.

O estudo dessas categorias revelou que o grupo 1 (4-5 anos) teve uma frequência elevada da categoria *incorporação* na quebra de regra 1. Esse dado pode estar relacionado com a frequência também elevada da categoria de *aceitação* desta mesma regra. Suger-se que é possível compreender essa ocorrência com base na declaração de Vygotsky (1989) de que ação regida por regras passa a ser determinada pelas ideias e não pelos objetos. Nessa declaração ele chama a atenção para que as crianças ao se envolverem com regras do jogo habilitam-se para refletir sobre os seus conceitos, lógica e sua função de generalização. Interpretou-se com os dados desse estudo que a configuração da alta frequência das categorias de incorporação e aceitação sugerem que as crianças que manifestaram essas reações ainda não estavam habilitadas com os conceitos das regras que foram quebradas naquele momento do jogo.

Com relação ao grupo 2 (crianças 7-8) foi possível observar a frequência elevada das categorias de *correção* e *explicação*. Essa configuração foi coerente com a ausência das categorias de indiferença, aceitação e incorporação. Nesses casos interpretou-se que explicar uma regra pressupõe que a criança compreendeu a dimensão abstrata do significado das regras. A não incorporação das quebras de regras, reveladas pelas crianças dessa faixa etária sugerem que elas foram capazes de abstrair generalizações que normalizam ações apropriadas e inapropriadas. Nessas situações as crianças procuraram defender e seguir as regras.

A configuração dessas categorias chama a atenção para o papel do uso da linguagem no desenvolvimento cognitivo. Os dados das conversas exploratórias possibilitaram uma aproximação ainda maior de processos implicados na relação entre o uso de linguagem e o desenvolvimento cognitivo os quais estão relacionados com a compreensão das crianças de regras do jogo. Durante a conversa exploratória foi possível destacar *uma tensão que fomentava (re) elaborações na compreensão das regras*. A partir dessa tensão refletiu-se o desenvolvimento cognitivo compreendido como função da narratividade.

O dado que indicou a relação entre a forma narrativa de uso de linguagem e as situações de tensão e (re) elaboração de significados, foi a retomada das situações de quebra de regra do jogo pelas crianças na conversa exploratória *sem auxílio da pesquisadora*. Essas retomadas reforçam a observação de Bruner (1997) acerca de

propriedades das narrativas. Segundo ele, as narrativas se desenvolvem sustentadas por uma aptidão para *destacar-se o que é incomum* e colocar-se em segundo plano o que é usual. A situação de quebra de regra, pareceu ter efeito impactante no pensamento das crianças. Ao jogar, as crianças que participaram do presente estudo, não esperavam se confrontar com aquelas irregularidades, principalmente, associadas à pessoa da pesquisadora adulta que, supunha-se, deveria representar situações corretas a serem seguidas. A retomada imediata da situação da quebra de regra na conversa exploratória sem a ajuda da pesquisadora denunciou a experiência do incomum narrada pelas crianças.

A caracterização do destaque para o incomum na organização da narrativa das crianças foi abordada no presente como estratégia metodológica. Concebeu-se como aspecto relevante, que a experiência narrada revela uma tensão permanente entre forças organizadoras da ordem e da concordância e as forças da discordância, da surpresa, do inesperado. No contexto do presente estudo, emergiu nas narrativas das crianças um laço indissociável entre a experiência com a quebra de regras e a (re) elaboração da compreensão das respectivas regras.

A tensão entre o estabelecido (esperado) e o incomum refletida nos movimentos para (re)elaboração na compreensão das regras podem ser ilustrados considerando-se as reações de algumas crianças que participaram do presente estudo. Por exemplo, a compreensão de uma criança do grupo 1, foi de que é a regra que determina a forma de jogar. No entanto, de acordo com ela, o próprio jogador poderia escolher como proceder, independente da generalização lógica que a regra sugere. Essa compreensão foi sinalizada na medida em que a criança afirmou que poderia jogar para a direção em que desejasse: avançando ou voltando com o pino, conforme a vontade do jogador. Ela declarou ainda que não jogou assim "porque não quis". Essa e outras crianças envolvidas nesse estudo atribuíram à pesquisadora o conhecimento das regras, afirmando que a pesquisadora havia explicado anteriormente as regras. Todavia, mostraram-se inseguras quanto às regras; as crianças aceitaram as quebras mesmo quando reconheceram não ser permitida aquela jogada.

Em outro exemplo, uma criança do grupo 2, diante de uma quebra de regra, chegou a questionar o porquê da pesquisadora estar movendo o pino para trás: "Por que você quer fazer isso?". Naquele momento, ela buscava entender o que levava a pesquisadora a realizar uma jogada que não era permitida no jogo. Não compreendendo a razão, duvidou quanto à validade da jogada, mas declarou que a jogada era permitida. Essa criança confessou ter deixado que as quebras ocorressem "por gostar de perder". Ocorrências como essas indicaram que as crianças reconheciam a generalidade da regra. Todavia, não tendo total domínio sobre os conceitos dessa regra e diante de alguém que julgavam conhecê-la mais do que elas próprias, saíram em desvantagem perdendo o jogo. Na interrogação acerca da razão que levava a pesquisadora ao ato incomum da quebra de re-

gra, as crianças experimentaram a possibilidade de ressignificar sua compreensão sobre a regra em questão. Outro aspecto revelado na conversa exploratória, que reforça a relação entre o uso de linguagem e o desenvolvimento cognitivo relacionado com o conhecimento das regras do jogo foi a regulação entre fala, ação e a reorganização do ambiente. Essa regulação tem sido um tópico relevante na abordagem sócio-histórica do desenvolvimento humano. De acordo com Vygotsky residem nessa regulação processos de desenvolvimento exclusivamente humano. Ele observou que em situações de interação a criança reorganiza a ação mediada pela linguagem. Essas ocorrências são manifestações da habilidade dos seres humanos para operar com signos linguísticos, processos pelos quais eles internalizam e recriam sua experiência cultural. Referindo-se a regulação entre fala e ação, Vygotsky (1984; 1989) destacou que falar ajuda a criança no controle do ambiente, antes mesmo que ocorra um controle interno.

Algumas configurações reveladas nas reações das crianças frente às situações de quebra de regra resgatadas no momento da conversa exploratória fizeram-nos refletir essas questões observadas por Vygotsky (1984; 1989). As situações em que as crianças corrigiram a quebra de regra, por exemplo, sempre foram acompanhadas por fala das crianças. Nessas situações a criança retrocedia a jogada, contestando à quebra de regra e solicitando que a pesquisadora voltasse à jogada para executá-la corretamente, conforme a regra do jogo. A fala alterava o ambiente na medida em que a criança modificava a jogada. No momento em que falou, por exemplo, “Deu aqui, é aqui!” uma criança pegou o pino da pesquisadora e voltou-o para a casa onde estava antes da jogada, movendo-o e contando com intensidade: “Um, dois, três, quatro!”. Outro exemplo, onde fala e ação regulam-se alterando a configuração do ambiente, foi o caso de outra criança do grupo 1 que afirmou que a pesquisadora não poderia jogar com o seu pino: “Porque eu não deixo! (...) Você joga com esse!”. Falando, ela bateu com o pino da pesquisadora no chão por duas vezes.

Esses exemplos ilustram de que forma o conhecimento de regras do jogo fomentam a regulação entre fala e ação e como essa regulação se relaciona com o desenvolvimento cognitivo da criança. A natureza do conhecimento de regras, com abstrações e generalidades, propenso a configurações circunstanciais, fomentam situações em que a criança precisa expressar seu conhecimento acerca dos conceitos que a regra envolve. Essa expressão parece ter uma tendência para estruturar-se na regulação entre o falar e o agir, com a finalidade de modificar o ambiente de onde emergiu a tensão, o conflito.

Considerações Finais

O presente estudo abordou a relação entre a compreensão de regras do jogo pela criança e o desenvolvimento cognitivo. Refletindo características da metodologia utilizada nessa abordagem, configuram-se como

resultado, um conjunto de aspectos apresentados em categorias que ilustraram possíveis reações das crianças diante da situação de quebra de regras. A partir destas categorias foi concebido que a habilidade para lidar com conceitos é um aspecto do desenvolvimento cognitivo eminentemente envolvido no conhecimento de regras. Nos dados observou-se que a imaturidade no lidar com conceitos relacionados às regras do jogo traduziu-se nas atitudes de aceitação e incorporação das jogadas irregulares presentes nas quebras de regras. Por outro lado, a habilidade em lidar com conceitos possibilitou que as crianças explicassem a regras em questão e corrigissem as jogadas incorretas.

Através dessas ocorrências, destacou-se a regulação entre a fala e a ação na reorganização do ambiente, aspecto focalizado pela abordagem sócio-histórica. Ilustrou-se com algumas construções narrativas de crianças que essa regulação é potencializada no jogo, uma vez que essa atividade envolve tensão e conflito. Dessa forma a criança regula fala e ação para assegurar a mudança do ambiente conflitante.

Para pontuar o papel da linguagem no desenvolvimento cognitivo relacionado com o conhecimento de regras no jogo, explorou-se a função da atividade narrativa. Traduziu-se com dados desse estudo, o desenvolvimento infantil como expressão da narratividade. Para explicar como essa expressão funciona, destacou-se a emergência das (re)elaborações, fomentadas pela tensão entre as expectativas do estabelecido e a experiência do incomum (desordem), característica da narratividade. Para exemplificar essa característica, resgataram-se nos dados situações de (re)elaboração na compreensão das regras do jogo estimulada pelo impacto da quebra da regra pela pesquisadora. A situação esperada era que a pesquisadora conhecesse as regras do jogo. A sua atitude de quebrar as regras fomentou um contexto de conflito e tensão que, com grande frequência, motivou a renovação de significados das regras do jogo pelas crianças, no momento em que elas falavam sobre sua concordância (aceitação) e incorporavam aquela “nova” forma de jogar.

Por outro lado, atitudes de reforço e consideração às generalidades relacionadas ao conhecimento das regras do jogo também estiveram presente nos dados. A compreensão de que para jogar devem-se conhecer as regras e que essas precisam ser respeitadas foi marcada por diferentes reações das crianças. Essa compreensão foi demonstrada principalmente nas atitudes de correção das jogadas incorretas.

REFERÊNCIAS

- Bruner, J. (1997). *Atos de Significação*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Colaço, V. F. R. et al. (2007). Estratégias de mediação em situação de interação entre crianças em sala de aula. *Estud. psicol. Natal*, 12 (1), 47-56.
- Ferraz, O. L. (1997). O desenvolvimento da noção de regras do jogo de futebol. *Rev. paul. Educ. Fis., São Paulo*, 11(1): 27-39. Disponível em: <http://www.usp.br/eef/rpef/v11n1/v11n1p27.pdf>
- Flick, U. *Uma Introdução à pesquisa qualitativa*. . 2. Ed. Porto Alegre: Book-man, 2004.
- Pedroso, C. A. et al. Papel do brincar no desenvolvimento infantil. Disponível em: <http://www.scelisul.com.br/cursos/graduacao/pd/artigo2.pdf>
- Robles, H. S. M. & Gil, M. S. C. A. (2006) O controle instrucional na brincadeira entre crianças com diferentes repertórios. *Psicologia: Reflexão e Crítica*. Porto Alegre.
- Santos, J. G. W & Alves, J. M. (2000). O jogo de dominó como contexto interativo para a construção de conhecimentos por pré-escolares. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, Porto Alegre, 13 (3).
- Vieira, A. G., Sperb, T. M. (2007). O brincar simbólico e a organização narrativa da experiência de vida na criança. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, Porto Alegre, 20 (1).
- Vygotsky, L. (1989) *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes.
- Vygotsky, L. (1984). *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes.
- Vygotsky, L. et al. (1998). *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone.