



XI Simposio Internacional Proceso Civilizador

“Civilización, Cultura e Instituciones”

Buenos Aires - Argentina

EL JUEGO Y EL CONTROL DE LAS EMOCIONES: PERSPECTIV INFANTIL EN CONTROL Y AUTODOMINIO

SANTOS, Gisele F. de Lima*1 – UEL/UNESP – giselesantos@uel.br

DINIZ, Thays N.*2 – UEL – thaysdiniz@hotmail.com

INTRODUCCIÓN

En las teorías del proceso de la civilización de Elias, se enfrentan con la idea de que la regulación de las emociones, los impulsos y deseos, realizada por el control social, influye en la dinámica del autodomínio de cada individuo. Esta regulación de las emociones es reconocido y requerido en el comportamiento adulto, pero es en la etapa de la infancia que los padrones y los valores están empezando a ser enseñado. Los adultos a participar en ese proceso educativo, pueden utilizar de diferentes posibilidades y estrategias para la educación del control de las emociones. En este estudio, destacó el juego como una de las posibilidades de ayuda en este proceso.

Entonces el objetivo es de estudiar la concepción del niño en la relación del juego con la educación para el control de las emociones, en relación con la sociogênese y psicogênese.

Para lograr los objetivos planteados en este estudio, realizamos una entrevista (con un plan de trabajo sem.-estructurado), con 20 niños en el grupo de edad entre 06 a 11 años de edad, elegidos al azar. Así intentamos debatir la relación del control de las emociones con el juego en perspectiva de los niños, destacando la necesidad de seguir un padrón de conducta en vigor para una coexistência pacífica en la sociedad.

EN BUSCA DE UNA SIGNIFICACIÓN DEL JUEGO

En portugués, la palabra juego tiene un carácter lúdico y está relacionado con el mundo los niños. En otros idiomas como el alemán, inglés y francés, por ejemplo, sólo se utiliza una sola palabra para expresar una serie de acciones. En alemán *spielen*, en inglés *play* y en francés *jouer* son términos que se unen para representar diferentes acciones, relacionadas con el juego y el jugar, y también a imitar y representar. A diferencia de los mencionados anteriormente, el idioma portugués utiliza una serie de palabras que expresan diferentes acciones. De este modo, el mismo término puede tener un sentido diferente según el uso que se hace, porque la lengua depende del contexto de uso.

¹ Profesor del Curso de Posgrado en Educación Física, la Universidad Estatal de Londrina - Paraná / Brasil. Estudiante de doctorado del Programa de Postgrado en Educación en la Universidad Estatal de Sao Paulo - Campus Marília / Brasil.

² Discente Curso de Licenciatura en Educación Física de la Universidad Estatal de Londrina - Paraná / Brasil. Cestas de proyecto integrado del Grupo de Estudios e Investigaciones en Educación Física, el Laboratorio de Investigación en Educación Física.

A presença de vocábulos variados relativos ao jogo [...] em várias línguas da cultura ocidental, constituem, assim, uma indicação da necessidade de melhor caracterização de seus atributos, de análise de sua posição no decorrer da história ocidental, de uma visão mais real de seu papel na vida humana [...] (ROSAMILHA, 1979, p.7).

Esta dificultad de caracterización proviene de la inter-relación entre el razonamiento científico, el idioma cultural y el propio uso práctico del juego. Normalmente, el lenguaje relacionado al juego se asocia la idea de despreocupación y alegría, y en otras culturas relacionadas las ideas de frivolidad y futilidad.

Hay varias razones teóricas que sustentan, en la actualidad, el uso de la palabra juego y demuestran que hay una red de significados explícitos e implícitos, todos derivados de la utilización en el contexto social en que el juego se inserta. De este modo, el uso de la palabra juego no es un acto individual y solitario, pero debido a la utilización de un grupo social que da sentido a esa palabra.

A pesar de la dificultad para apuntar un concepto específico de juego, algunas ideas representan un tipo de conducta o de situación que puede facilitar la comprensión del que sea el juego. Muchos de los puntos de referencia que analizamos, y que tratan de la tema juego, este espectáculo es una actividad que imita o simula una parte de la realidad, pero no tiene un personaje menor. Según Huizinga (2000, p.33):

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.

El juego entonces es considerado una actividad libre, consciente como "no graves" y fuera de la vida normal. Es desconectado de los intereses materiales y practica dentro de los límites de tiempo y espacio, de acuerdo con ciertas normas. Y son precisamente esas normas las únicas posibles restricciones en la conducción del juego. El juego tiene sus propios instrumentos, lugares y momentos de realización. Las personas que participan en el juego deciden las actitudes de funcionamiento, de acuerdo con los resultados que les conciernen. La preocupación final del juego está en la auto-satisfacción y en el placer. Quién no quiere estos sentimientos no quiere participar del juego.

Considerando que el resultado del juego no tiene ninguna relación con los intereses materiales, estamos de acuerdo con Abbagnano (1998) al afirmar que el juego es una actividad que tiene el fin en ella mismo, o sea, su propulsión es el placer intrínseco y no el efecto o resultado que se deriva.

Como podemos ver la tendencia al buscar una definición de juego es dar prioridad a su función y no hacer caso omiso de un concepto general, una vez que el concepto determinada sociedad tiene del juego depende de la función que se pretende. Por lo tanto, tratar de entender la esencia del juego en un determinado contexto, es entender los cambios sociales que ocurren en esta realidad.

De las principales tareas para el juego, podemos destacar su proximidad con el mantenimiento o la transformación de los comportamientos. Para Kishimoto (1998, p.140) el “[...] jogo é visto como uma forma de o sujeito violar a rigidez dos padrões de comportamentos sociais das espécies”. Esto se debe a que el

juego puede asignar de otra manera a las expresiones de la vida, provocando cambios en los significados de la realidad.

Además de la intervención en la rigidez de comportamiento, esta actividad proporciona condiciones para el aprendizaje de las normas sociales. La conducta del juego ofrece la oportunidad de experimentar el comportamiento que en situaciones normales no ocurren por miedo de error y del castigo (KISHIMOTO, 1998). El juego se convierte en una posibilidad de romper las reglas de la realidad, por lo general de manera agradable, logrado este resultado porque el carácter libre ofrecido por el juego. Esa libertad puede ser reconocida y decifrada por la circulación y la risa de los participantes. Con imaginación, relativamente libre de presiones y responsabilidades, la realidad se convierte en un espacio modificado por la auto-expresión y por el placer.

La experiencia de estos sentimientos hace con que el individuo, al jugar, alejado del resto del mundo y se niega las normas habituales, manteniendo así su magia más allá de la duración de cada juego (HUIZINGA, 2000). La sensación del juego de "compartir algo en común" hace con que las personas tienen la sensación de "estar junto", incluso después del final. Uno de los factores que conducen a las personas que participan en el juego a compartir y preservar el "espíritu" del juego es que incluso con la tensión, el movimiento, el ritmo, el entusiasmo, el cambio, entre otros, se puede lograr dentro del más completa espíritu de seriedad.

La seriedad del juego reside en los logros que pueden proporcionar y que, como tal, proclamar el poder y la autonomía, ni tan siquiera momentáneamente. La demostración de seriedad se puede ver en las normas externas o internas, espontánea o motivada, que se presentan como verdades inabalgables, incluso antes de la espontaneidad característica del juego. Ellas son absolutas y no permiten la discusión.

Cada juego tiene su propio objeto y reglamento, y momentos propios para ser realizado. Para coordinar la agitación y la emoción que, al parecer, dio la idea de confusión, se crean reglas que definen y determinan, con carácter temporal, lo que es y no está permitido. En el juego las personas pueden debatir y cambiar las reglas, porque no hay presencia de una autoridad para decidir la aplicación de la normativa. Por lo tanto, el juego crea un espacio para la libertad y la creatividad. En este tiempo de actividad, espontaneidad hace con que los movimientos sueltos y dinámicos tienen movilidad reducida por una organización más rígida.

En el criterio de la libertad, los jugadores están en un plano de igualdad para la toma de decisiones. En esta condición, quien no respeta o hace caso omiso de las normas es considerado un "corte de los placeres", ahora aquel que fingir jugar seriamente es considerado un deshonesto. El juego pone una orden temporal y limitada, pero absoluta, como cualquier desobediencia priva el de su carácter y su identidad.

A pesar de la seriedad con que las reglas se mantienen, en cualquier momento puede volver a la vida cotidiana. "É-lhe reservado, quer material ou idealmente, um espaço fechado, isolado do ambiente quotidiano, e é dentro desse espaço que o jogo se processa e que suas regras têm validade" (Huizinga, 2000, p.23). En consecuencia, la naturaleza del juego es inestable, porque cualquier momento puede volver a la realidad, ya sea por un estímulo externo, rotura de normas o disminución en la motivación, un desencanto.

En algunas sociedades, el juego se convierte en una función tan intensa que es considerada normal, como si no hubiera naturalmente. Por lo tanto, es que debemos analizar la realidad que el juego es inserto, porque por sí solo no dice nada.

Somente numa cultura, enquanto parte dela, passam a ter sentido,

como também essa cultura somente pode ser entendida dentro da sua realidade social e da história dessa sociedade (BRUHNS, 1996, p.28).

Como podemos ver la cultura se apodera de elementos de la realidad para aclimatá al juego. En esa perspectiva, el juego puede perpetuar y ayudar el desarrollo de los diseños existentes, al mismo tiempo en que para jugar es necesario conocer los significados de contexto cultural. El contenido de los juegos “[...] são tomados das formas e situações sociais, depois abstraídos, aperfeiçoados, modificados para deles fazer uma situação lúdica com suas restrições [...]” (BROUGÈRE, 1998, p.26). Lo primero que aprender lo que está relacionado con el juego, entonces la transferencia de los conocimientos a otros campos jocosos de la vida. De esa forma, puede asignar un otro sentido al significados de la vida de causar una ruptura con los significados de la realidad, sin perder el valor real que la sociedad ofrece.

El aprendizaje que ofrece el juego es muy importante, porque pone en movimiento valores diferentes dentro de la misma naturaleza, incluso si el individuo no puede tener acceso al significado del juego, que cuando está en relación directa con el. La aprendizaje de los contenidos, que son la estructura que produce el juego, está vinculado por la sociedad desde de los intereses de la misma. Como Bandet y Sarazanas (1972), en el todo de los juegos, me parece que hay un movimiento de la fantasía, haciendo la creación de conocimientos y normas que se transforma en un decisivo y fructífero de la lógica de la fuerza o de una nueva conciencia que se produce.

Para Winnicott (1975), aunque del juego se percibe objetivamente es, en cierta medida, subjetivamente concebido. El juego se encuentra en una zona intermedia entre la realidad interior de la persona y la realidad comparte del mundo externo de las personas. Por lo tanto, la acción tiene que desempeñar un papel rector en vista de la aprendizaje de aptitudes necesarias para producir la vida.

En los juegos el niño aprende de manera activa, comprender el valor del trabajo, adquirir conducta de civilidad, a comprender el papel de los valores morales en sus vidas cotidianas. Tiene la posibilidad de poner en práctica los principios éticos. Todo eso lo que se enseña desde la perspectiva de la lógica social vigente. De este modo, el juego nos oportuniza analizar, interpretar y explicar la interdependencia funcional en la sociedad. “Os modelos de jogo ajudam a mostrar como os problemas sociológicos se tornam mais claros e como é mais fácil lidar com eles se os reorganizarmos em termos de equilíbrio, mais que em termos reificantes” (ELIAS, 1980, p.81).

En este momento, mismo de una forma superficial (que no nos permite examinar la propuesta de Elias y si sólo la menciona) retratamos los modelos de juego según Elias (1980). De acuerdo com el autor, el primer modelo se refiere a una competición primas y sin reglas, donde las relaciones humanas están asociadas con la medición de fuerzas y enfrentamientos de supervivencia. Otro modelo está vinculado al proceso de interpenetración con normas, que permite observar el cambio en la distribución del poder en las relaciones sociales.

El autor presenta, además, los juegos multipessoais y diversos niveles que establece la interdependencia entre los agentes y las estructuras de cada lanzamiento. El siguiente modelo apoya en la idea del juego de niveles del tipo oligárquico, que decore de la presión ejercida por el aumento del número de jugadores dentro de la configuración, hay formación de alianzas, rivalidades y la cooperación en los distintos niveles. Y, por último, el juego a dos niveles del tipo democrático crescentemente simplificado, que demuestra la cercanía de los jugadores de las capas

inferiores en detrimento del crecimiento de su fuerza potencial, parece tratar de establecer un cierto equilibrio entre grupos rivales e interdependientes. Como hemos visto el patrón del juego propuesto por Elias, nos ayudan a analizar la sociedad, su constitución y las relaciones existentes en su configuración.

En ese sentido, explorar el juego posibilita las experiencias y identidad de una determinada sociedad, sea para mantener o transformar un determinado pensamiento.

PROCESO CIVILIZATÓRIO Y EL CONTROL DE LAS EMOCIONES: LA PERSPECTIVA INFANTIL SOBRE EL CONTROL Y AUTODOMINIO

Para Elias (1994), el concepto de civilización está ligada a la conciencia nacional, a fin de que la sociedad occidental, al utilizar ese término, procura describir en que constitui su personaje extraordinario y todo lo que tiene orgullo, como por ejemplo: el nivel de su tecnología, la naturaleza de sus costumbres, el desarrollo del conocimiento científico, su visión de hombre y de mundo, entre otros. Cuando habla en civilización es necesario pensar en algunas dimensiones que se producen unos a otros

[...] no interior dos processos históricos de longa duração e que acabam por se relacionar as mudanças no comportamento dos indivíduos que vão se amoldando e se modificando de acordo com a mudança dos fatos históricos e sociais, empreendidas no interior das sociedades (BARBOSA, 2007, p.01).

Esas dimensiones se refieren a psicogênese y sociogênese. En la primer encontramos los cambios del comportamiento humano y de las estructuras de personalidad de los individuos, mientras que en la segunda establece la teoría del desarrollo social y la formación del estado. Por tanto,

A teoria dos processos de civilização proposta por Elias, baseia-se na defesa de que, toda e qualquer transformação ocorrida na estrutura da personalidade do ser individual (psicogênese), produz uma série de transformações na estrutura social em que o indivíduo está inserido. Da mesma maneira, as diversas transformações que ocorrem constantemente nas estruturas das sociedades (sociogênese), especialmente nas relações sociais, produzem alterações nas estruturas de personalidades dos seres individuais que a compõem (BRANDÃO, 2000, p.10-11).

Por lo tanto, los supuestos de la teoría de los procesos de civilización propuestos por Elias, el apoyo en la idea de que es imposible entender las transformaciones sociales, aislados de los cambios ocurridos en el nivel psicológico individual, en propias personalidades de los individuos. La teoría de los procesos de la civilización, Elias

[...] é pautada por três níveis de relações estabelecidas pelo ser humano: para com a natureza, para com seus semelhantes sociais e para consigo mesmo. Esses três níveis de relações exigem, cada qual, um tipo específico de controle (BRANDÃO apud ELIAS, 2007, p.131).

En esa perspectiva, la regulación de las emociones, impulsos y deseos realizada en poder del control social, influye en la dinámica del autodomínio de cada individuo. La formación de un código de conducta y normas de comportamiento - sociogênese, junto con los cambios en la personalidad de los individuos - psicogênese, dejen que la persona sobreviva en sociedad y es capacidad de preservar la misma.

Comúnmente las personas no se dan cuenta de que el "ser civilizado" no es proceso natural, sino un proceso educativo, un aprendizaje resultante de la relación entre individuo y sociedad; internalizado a través del control y del autodomínio. De acuerdo Elias (1985), el aprendizaje a través de la experiencia, es un proceso colectivo que impulsa el desarrollo de la humanidad, con mayor éxito cuando son secuencias de una serie de decisiones equivocadas y, hasta mismo, incluso experimentos desprazerosas. Es el proceso de aprendizaje que permite el control de las emociones, y

[...] apesar de o controle das emoções ser mais facilmente identificado no comportamento dos indivíduos adultos, é na infância que ele se inicia, na medida em que o padrão de conduta da sociedade é transferido dos adultos para as crianças, desde seus primeiros dias [...] (BRANDÃO, 2007, p.135).

Según Elias (1994) con la educación del niño, ganan cada vez más importancia en la sociedad, es necesario que la familia tiene para sí un papel de controladora de los instintos de su descendencia. De este modo, la dependencia social del niño se convierte importante y palanca para la regulación y la definición de la conducta y del comportamiento esperado de una determinada sociedad. El patrón del comportamiento y el código de conducta debe, entonces, convertirse en una segunda naturaleza del niño.

A pesar del control de las emociones son más notorios y requiere el comportamiento de los adultos, es en la etapa de la infancia que los padrones y los valores predominantes se enseñan, desde la edad más temprana. Para eso, los adultos contribuyen para el desarrollo de niveles de vergüenza, asco y nojo a fin de que las normas establecidas sean internalizados por los niños. Esa contribución que ocurre de diferentes maneras. Una de esas maneras es el juego, que por ser un producto de la cultura, permite la integración de los niños en la sociedad donde vive.

El juego esta en la fuente del pensamiento y del conocimiento acerca de sí mismos, en la posibilidad de experimentar, de crear y de transformar alrededor. Para lograr los objetivos planteados en ese estudio, llevado a cabo una entrevista (con un plan de trabajo sem.-estructurado), con 20 niños en el grupo entre 06 a 11 años de edad, elegidos al azar. Cada niño fue entrevistado individualmente y su respuesta fue transcrita en el momento de la entrevista. Después la respuesta fue leída para al niño, a fin de que pudiese confirmar o modificar su información.

En la análisis y discusión de los resultados se optó por incluir algunas de las colocaciones realizadas por los entrevistados, como forma de demostrar las ideas centrales que figuran en la entrevista. Algunas normas fueron utilizadas para tratar de mantener la fidelidad de la información por parte del niño. En primer lugar la clasificación referente las entrevistas están en cursiva y las palabras que están entre dos paréntesis (()), son nuestros comentarios acerca de cualquier incidencia. Cuando se usa el símbolo [...] decidimos en hacer una transcripción parcial o eliminación de cualquier palabra o frase.

Los datos obtidos fueron analizados a partir de las siguientes categorías: la relación del juego con la supervivencia y convivencia en sociedad, la

relación de poder que hay en el juego y, por último, la relación de las emociones, de la cooperación y de la rivalidad en la acción de jugar. En el sucesivo, apresentamos una análise de los resultados de este estudio.

En cuanto al aspecto de la supervivencia y de la convivencia en la sociedad, el juego en la perspectiva de los niños entrevistados, contiene algunas relaciones. La primera es que para vivir de manera pacífica en la sociedad es que la gente debe ser controlada, especialmente los niños. Esta idea puede verse puesta en la continuación:

Eu não brigo... não bato também. [...] porque minha mãe e meu pai me ensino a não fazer isso. As pessoas não gostam de gente que xinga e bate nos coleguinhas. Quando eu jogo, meu time não pode brigar. Se briga, a gente não vai poder jogar mais (criança de 6 años e 4 meses de idade).

Como podemos ver en el juego las emociones se ponen de relieve, tanto en el término de comportamiento conocido de negativos cuando la oportunidad de transmitir valores, creencias y sentimientos. La coexistencia pacífica en el juego, y en la vida, es uno de los puntos que destacó en el discurso de quién enseña. De este modo, la acción de jugar y la adopción de medidas para el control consistirá en una inter-relación en el contexto de la aprendizaje de "ser civilizado".

Otro aspecto vinculado a coexistencia pacífica en sociedad, es que para ser aceptado por la familia y por los amigos, el niño debe seguir la pauta de comportamiento y de normas establecidas por el grupo que juega. En opinión de los entrevistados, son los adultos (padres, madres u otros adultos responsables) que deben enseñar, fuera y dentro del juego, desde su nacimiento, las normas de conducta y lo padrón de comportamiento que espera la sociedad.

A gente ((se refiriendo as crianças)) não sabe direito das coisas. A gente nasce e vai aprender as coisas. A gente precisa de gente que mostra [...] o que não pode fazer, aí a gente não deixa os pais brava e nem a tia ((falando a respeito da professora da escola)) (criança de 7 años e 10 meses de idade).

Tenemos:

As pessoas precisam aprender as coisas. As coisas que pode ou não pode fazer no jogo. [...] não só no jogo, em qualquer lugar. [...] quem ensina isso, são os pais, as mães e os adultos que cuidam das crianças (criança de 10 años e 6 meses de idade.)

Estas posiciones nos llevan a hacer hincapié en que ninguna sociedad puede sobrevivir sin canalizar las emociones de las personas, sin haber un determinado control de su comportamiento para un proceso civilizador. "Nenhum controle desse tipo é possível sem que as pessoas antepõem limitações umas as outras, e todas as limitações são convertidas, na pessoa a quem são impostas, em medo de um ou outro tipo" (ELIAS, 1994, p.270). En este contexto, podemos ir para nuestra próxima categoría de análisis: la relación de poder en la acción de jugar.

Las normas son consideradas esenciales para el juego suceder. Se trata de que, en el diseño de los niños, dar poder de decisión y de acción para la igualdad de todos los jugadores, ya que las normas son las mismas para todos y que son decididas por la comunidad, o la mayoría de ella. Obedecer la regla es condición básica para ser un buen jugador, pero los jugadores que logran obtener mejores resultados de rendimiento

y de eficiencia en el juego, tiene el derecho de proponer cambios en las reglas del mismo. Toma la palabra para continuación:

Regras são importantes pro jogo, se não, dá um fuzuê danado. Não podemos desobedecer as regras, se não perde ponto. [...] mesmo quando ninguém vê, temos que obedecer as regras, porque é falta de respeito com os outros, não seguir as regras do jogo (criança de 8 anos e 11 meses de idade).

Otra colocación :

[...] tem gente que nem sabe jogar e quer mudar a regra só pra conseguir as coisas ((falando de ganhar o jogo)), aí não pode. Todo mundo pode mudar a regra. Ou não? (criança de 10 anos e 2 meses de idade).

Como hemos visto, las normas deben ser seguidas y forzada, tanto por el grupo que juega, como de alguien (generalmente un adulto) que está fuera del juego y muestra la imparcialidad. En ese sentido, se hace necesario, en la concepción del niño, que hay un control estricto sobre la conducta de los jugadores para que aprendan a respetar las normas. Por esta razón, justificar el uso de la punición física y psicológica, cuando un de los jugador insiste en no seguir las reglas. De este modo, el niño entrevistado informe que:

Tem gente que não dá. Não consegue jogar certo. A gente fala, a gente fala de novo e, continua fazendo tudo errado. Depois não querem que a gente perde a paciência. Dá vontade de partir pra cima, [...] já que o professor não pode fazer nada ((se referindo ao contato físico)). Tem dia que dá um gelo ((falando da punição emocional)), ninguém fala com eles, não joga com eles e na próxima vez ficam bem melhor (criança de 11 anos de idade).

Uno de los aspectos básicos para el proceso de civilización es el control de la violencia. Para Brandão (2008, p.06), “se um determinado grupo social internalizou de tal maneira o autocontrole em seus indivíduos, fazendo com que isso resulte em um elevado nível de controle da violência no trato dos seus conflitos internos, [...]” tenemos una situación que hace que la tarea de controlar la agresión más fácil. Este proceso de control de la violencia en la acción de jugar, puede ocurrir a través de coações fuera y autocoações, en un proceso de educación en largo plazo.

En la última categoría de la análisis que elegimos para discutir la relación de las emociones con la cooperación y con la rivalidad durante el juego. Las emociones que apareció en la mayoría de las entrevistas fueron la rabia, el miedo, la amistad y el respeto. Para los encuestados, la ira y el miedo son sentimientos que deben ser controlados en su día a día, no sólo durante la participación en los juegos. Pero durante el juego estos sentimientos aparecen con mayor énfasis, porque los impulsos generados por el deseo de ganar y la negación de la derrota, hacen con que los jugadores viven en un conflicto con diversos sentimientos. La rivalidad generada en ese contexto y el "cóctel" de los sentimientos y emociones que surgen, se impregnan la estructura psicológica del individuo, causando conflictos en las relaciones establecidas, como a menudo surgen sentimientos y acciones, condenada por la sociedad en que vivimos.

En este "cóctel", tenemos sentimientos y valores, dados como positivos a convivencia social. La amistad es considera como el elemento clave para las

relaciones de cooperación y de respeto. Cooperar con el grupo, revela un respeto de sí mismo y para los demás. La cooperación y el respeto, teniendo en cuenta los niños, son enseñados por los adultos a través de las relaciones de control. Para los niños, quién aprende en e casa, la escuela y la iglesia, con los adultos, aprender a comportarse en ocasiones y lugares donde los adultos no pueden estar cerca, para ejercer el control o la coacción externa.

En conclusión, los niños consideran necesidad el control de las emociones, no sólo en el juego, pero en todo momento de sus vidas cotidianas. Direccionam la responsabilidad a los adultos para enseñar el comportamiento esperado y deseado por la sociedad. En los ejemplos mencionados por los niños, encontramos comportamientos esperados en la participación de un juego, conducta y valores esperados en la vida. Este proceso ayuda para que el niño sea acepto tanto en el presente, al igual que en el futuro, como un ser civilizado y productivo.

REFERENCIAS

ABBAGNANO, N. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

BANDET, J. e SARAZANAS, R. **L' enfant et les jouets**. Toumai/Bélgica: Caterman, 1972.

BARBOSA, Sérgio S. R. A Psicogênese e a Sociogênese nas Obras de Norbert Elias e sua Relação com a Educação no processo civilizatório. **Anais do IX Simpósio Internacional do Processo Civilizador: Tecnologia e Civilização**. Ponta Grossa: UEPG, 2007.

BRANDÃO, C. F. **A Teoria dos Processos de Civilização de Norbert Elias: o controle das emoções no contexto da psicogênese e da sociogênese**. Tese de Doutorado. Marília, SP: UNESP, 2000.

_____. **Os Processos de Civilização e o Controle das Emoções**. Bauru, SP: EDUSC, 2007.

BROUGÉRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BRUHNS, Heloisa Turini. **O Jogo nas Diferentes Perspectivas Teóricas**. Revista Motrivivência. Campinas: UNICAMP, 1996.

ELIAS, Norbert. **O Processo Civilizador: uma história dos costumes**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

_____. **A Condição Humana**. Lisboa: Difel, 1985.

_____. **Introdução à Sociologia**. Lisboa: Edições 70, 1980.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Bruner e a Brincadeira**. In: O Brincar e suas Teorias. São Paulo: Pioneira, 1998.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

WINNICOTT, D.W. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.