



A BRINCADEIRA COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO

Soraya Nunes dos Santos Pereira, UERN/CAP

“Agora eu era o herói e o meu cavalo só falava inglês ...” é com a melodia João e Maria, de Chico Buarque, que inicio esse texto demonstrando que na infância as experiências deixam profundas marcas. Tudo fica guardado no inconsciente, as lembranças boas ou ruins que se vivem. Elas fazem parte da história pessoal e social do indivíduo. Os brinquedos e as brincadeiras integram a imensidão de experiências vividas. Nessa perspectiva, o lúdico se faz presente desde os primeiros anos de vida da criança, que por sua vez, traz consigo o impulso da descoberta e da curiosidade.

A experiência do brincar cruza diferentes tempos e lugares. Ela acontece na rua, em casa, na escola, no presente, no passado e no futuro. Não se pode precisar a origem exata do lúdico na história da humanidade. Sabe-se, porém que desde os tempos mais remotos os homens já praticavam atividades lúdicas, que se destacavam por meio de jogos denominados pelos gregos de olímpicos.

No período Renascentista, o lúdico torna-se elemento essencial para aprendizagem dos conteúdos escolares, contrapondo-se aos processos de ensino tradicional. A partir do olhar poético do Renascentismo, favorecia-se um novo lugar para a criança, para os jogos e brincadeiras. O pesquisador Fröebel, comparava a criança com sementes, que adubadas e expostas a condições favoráveis estaria livre para criar e imaginar. Sua proposta educacional incluía atividades de cooperação. O jogo era entendido como origem da atividade mental.

A partir do século XIX, com a revolução industrial e a expansão do capitalismo, os brinquedos industrializados passaram a ser mercadorias de consumo, transformando as crianças em mero receptoras, desvinculando o real significado do brinquedo e da

brincadeira: a imaginação e criação. Esse período também foi marcado pelo esquecimento das brincadeiras de rua, realizadas pelas crianças.

No Brasil, nas décadas de 50 a 80 os jogos e as brincadeiras tinham os objetivos de diversão, prazer, autonomia e criatividade. Os brinquedos mais comuns eram cavalo de pau, catavento, peteca, bola e boneca. Estes eram fabricados no ambiente familiar e testados pelos adultos. Só em seguida, eram entregues as crianças, para desfrutar o prazer da descoberta.

Diante desse cenário, vemos que a comunicação, o desenvolvimento, a economia e a cultura lúdica, vêm causando uma acelerada transformação nas sociedades. Provocando também mudanças no modo de ser, viver, pensar, ensinar, aprender, sentir, perceber e agir.

Para Luckesi (2000) o conceito de ludicidade está irremediavelmente ligado à experiência pessoal de cada um vivida em toda sua plenitude. Ainda segundo ele, não é correto ligar a atividade lúdica somente ao divertimento, poderá sê-la ou não. Porém é sua função libertadora de críticas, julgamentos e pré-conceitos.

No brincar, a criança constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e o externo. O uso de situações lúdicas é mais uma possibilidade de se compreender, basicamente, o funcionamento dos processos cognitivo e afetivo-social em suas interferências mútuas, no modelo de aprendizagem. A atividade lúdica é um rico instrumento de investigação, pois permite ao sujeito expressar-se livre e prazerosamente. Constitui uma importante ferramenta de observação sobre a simbolização e as relações que ele estabelece com o jogo. Possibilitando assim, um melhor entendimento do momento que a criança está vivenciando. Jogar e aprender caminham paralelamente, pode-se, através da hora lúdica, observar prazeres, frustrações, desejos, enfim, pode-se trabalhar com o erro e articular a construção do conhecimento.

E a nós cabe agora indagar: como se constrói um trabalho pedagógico salientando a multiplicidade de sujeitos e a diversidade de modos de viver, pensar e ser? Como incorporar a brincadeira à prática pedagógica considerando-a como algo

importante, posto que frequentemente assuma a significação de oposição ao trabalho didático?

Nesse sentido, recorreremos aos estudos da Psicologia baseados em uma visão histórica e social dos processos de desenvolvimento infantil que apontam que o brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. De acordo com Vygotsky (1987) o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com os outros sujeitos.

Para Piaget (1975), a brincadeira acompanha a evolução do desenvolvimento da inteligência e do pensamento, sendo ela uma assimilação quase pura do real ao eu, não tendo nenhuma finalidade adaptativa. Portanto, a criança brinca porque é “indispensável ao seu equilíbrio afetivo e intelectual...” (Piaget e Inhelder, 1989:52).

Apesar de tais posicionamentos, há aqueles que usam o brincar nas práticas pedagógicas como um pretexto ou instrumento para o ensino de conteúdos, sendo interpretado apenas como recurso, perdendo o sentido de brincadeira e, muitas vezes, até mesmo o caráter lúdico, assumindo muito mais a função de treinar e sistematizar conhecimentos a fim de se atingir objetivos preestabelecidos.

Nesse estudo focalizo as inúmeras possibilidades de incorporar a ludicidade na aprendizagem, uma vez que considero como uma atividade pedagógica lúdica aquela que permite a fruição, a decisão, a escolha, as descobertas, as perguntas e as soluções por parte das crianças.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil -RCNEI (1998:27),

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não-brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação, isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das idéias, de uma realidade anteriormente vivenciada.

Nesse aspecto, vassoura transforma-se em cavalo; tecidos transformam-se em capa de príncipes; cadeiras em trem. É assim que no brincar a criança relaciona-se com o mundo e, lembrando Vygotsky (1987), cria zonas de desenvolvimento proximal, permitindo que sua ação ultrapasse o desenvolvimento já alcançado, impulsionando-a a conquistar novas possibilidades de compreensão e de ação sobre o mundo. Assim, o plano informal das brincadeiras possibilita a construção e ampliação de competências e conhecimentos no plano da cognição, o que certamente tem conseqüências na aquisição de conhecimentos no plano da aprendizagem formal, ou seja, no contexto escolar.

Existem várias concepções sobre o lugar da brincadeira e sua verdadeira importância no dia-a-dia da sala de aula. Muitos consideram que a escola é lugar para aprender e que a brincadeira é algo que deve ocorrer fora dela. Outros acreditam que as crianças precisam brincar, mas a hora de estudar é separado, por isso tem que existir certo distanciamento entre o brincar e o estudar. E finalmente, uma concepção em que se considera que a criança aprende brincando, nesta última, investe-se em métodos educacionais que priorizam a brincadeira.

É preciso compreender que o uso da brincadeira como recurso didático não contém os requisitos básicos que configuram uma atividade como brincadeira: ser livre, espontâneo, não ter hora marcada, nem resultados prévios e determinados. Nesse sentido, como bem salienta o RCNEI (1998) para utilizar as brincadeiras, os jogos como atividades didáticas é preciso que o professor tenha consciência que as crianças não estão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão.

Além disso, se faz necessário colocar a brincadeira no real espaço que ocupa no mundo infantil, pois somente assim, incorporaremos a ludicidade de forma efetiva nas práticas pedagógicas potencializando as possibilidades de aprender, o investimento e o prazer das crianças no processo de conhecer.

Assim, é dada ao professor a tarefa de planejar as atividades, respeitando a criança, sua faixa etária e desenvolvimento motor. Equilibrar as emoções, evitando sentimentos de humilhação ou derrota. Facilitar o cumprimento das regras estabelecidas, o respeito mútuo e a vivência intensa do jogo.

O professor deve organizar rotinas que propiciem a iniciativa, a autonomia, interações. Crie espaços em que a vida pulse, colocando a disposição das crianças materiais e objetos para descobertas, ressignificações, transgressões. Compartilhando brincadeiras com as crianças, sendo cúmplices, parceiros, respeitando-as e contribuindo para ampliar seu repertório.

Mediante nossas observações, perguntamo-nos: como os professores definem a brincadeira? Qual a finalidade de seu uso? Como estão inseridas no contexto escolar? Em que momento? Em que espaço? Por que as crianças brincam?

O estudo ora apresentado foi se delineando a partir das discussões do trabalho monográfico da aluna Alvanice Leão da Pós-graduação *latus sensu* em Educação do Departamento de Pedagogia do Campus Avançado de Patu- CAP- da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN e depois redimensionada para o olhar dos estudos psicológicos desenvolvidos na Linha de Pesquisa Psicologia, Educação e Saúde daquele Departamento, posto que naquele espaço estava claro para nós a importância da brincadeira enquanto instrumento da didática, mas que não eram percebidas com a mesma importância entre os professores da Educação Infantil, nem tão pouco utilizadas como facilitadoras de aprendizagens. Com estas preocupações, e sabendo da necessidade de buscar o explicativo, realizou-se a pesquisa-levantamento, de caráter quanti-qualitativo e exploratório que trata sobre a relação entre brincadeira e atividades didáticas na educação infantil, na tentativa de configurar a relação entre Educação e diversidade no contexto de sala de aula. A pesquisa ocorreu na Creche Municipal Caminho Para o Futuro, situada na cidade de Rafael Godeiro/RN. Esta atende crianças no maternal, jardim e pré-escola. O nosso foco foi as 3 (três) professoras da pré-escola que atende 35 crianças entre 4 (quatro) e 5 (cinco) anos de idade.

O primeiro momento da pesquisa foi à observação da sala de aula cujas 3 (três) professoras atuavam, tanto do espaço físico como no modo que eram conduzidas as aulas. Tomando por base alguns pontos da observação, podemos deixar claro que era uma sala ampla, ventilada, clara, com mobília adequada à criança, com pinturas decorativas de personagens infantis nas paredes, alfabeto e números pintados muito acima do olhar das crianças, o que torna mais um elemento decorativo.

No tocante a condução das aulas, deixou transparecer aulas nos moldes da Pedagogia diretiva, cujas crianças deviam permanecer em seus lugares obedecendo às ordens dos professores. Recebendo sinal de positivo ou negativo para suas atitudes. Os professores não contavam com um planejamento diário das aulas e seguiam uma rotina trivial: café da manhã, oração com as crianças sentadas no chão gesticulando conforme as músicas cantadas; atividades na lousa ou xerocada. Almoço e algumas músicas enquanto esperam a hora de ir embora. As atividades lúdicas se restringem a cantar e seguir orientações das músicas.

No segundo momento da pesquisa, foi elaborado um roteiro de entrevista realizada com as professoras individualmente. As respostas eram gravadas e depois analisadas baseadas na análise de conteúdo de Bardin (1977).

As professoras estavam organizadas em 1 (uma) titular e 2 (duas) auxiliares, que as denominamos pelas letras a, b e c. As letras a e b, referem-se as professoras auxiliares, que possuem como grau de instrução o Ensino Médio. E a letra c, a professora titular, que é Pedagoga.

Às 3 (três) professoras perguntamos sobre o que é brincadeira e obtivemos as seguintes respostas:

Professora a: É um estímulo a coordenação motora, movimento do corpo.

Professora b: É brincar.

Professora c: É um momento de se divertir, estar livre para fazer o que gosta.

Observa-se que o conceito de brincadeira está relacionado ao movimento e lazer. É um ato motor para satisfação do prazer. A incapacidade das professoras para relacionar a brincadeira como algo criativo e construtor de competências fica evidenciada, logo, a concepção de Piaget de que o jogo simbólico é função fundamental do processo cognitivo é irrelevante para essas professoras.

Seguidamente, questionamos sobre o que é brinquedo e encontramos as seguintes respostas:

Professora a: É um estimulante da brincadeira.

Professora b: São objetos que as crianças usam para brincar.

Professora c: É um instrumento que utilizamos para melhorar a nossa imaginação na melhor forma possível.

Aqui o brinquedo é encarado como um objeto que estimula a brincadeira. Podemos dizer que o brinquedo serve à brincadeira. Interessante notar o conceito de instrumento e mediação entre o brincar e a imaginação. Vale salientar que somente um professor consegue conceituar o brinquedo como suporte para a imaginação, convém lembrar que isso pode se dar ao fato de ser a única com formação em Pedagogia.

Lembramos que Kishimoto (2000) refere-se ao brinquedo como objeto, como suporte à brincadeira, quando salienta a íntima relação do brinquedo com a criança, seu nível de desenvolvimento e indeterminação quanto ao seu uso. Assim, um pedaço de madeira poderá se transformar em um cavalo.

Para a questão para que servem os brinquedos, foram dadas as seguintes respostas:

Professora a: Para estimular a mente das crianças e a coordenação.

Professora b: para estimular, para desenvolver.

Professora c: A brincadeira serve para ajudar na melhor forma de aprender, pois, com criança, também se aprende brincando. E o brinquedo ajuda na assimilação do que pretende para a criança aprender.

No tocante a utilização do brinquedo, todas as professoras o representa como um estímulo à aprendizagem. É interessante perceber que na segunda questão as professoras conceituaram o brinquedo como estímulo para a brincadeira apenas, não relacionando a aprendizagem. Notadamente percebemos uma lógica e coerência no raciocínio destas professoras, isto é, o brinquedo lembra unicamente a brincadeira, mas sua função remete ao seu uso, utilidade. Portanto, o brinquedo estimula a brincadeira que é utilizada como estratégica de aprendizagem.

Nesse sentido, todos estão de acordo com Kishimoto (2000,p. 48) quando diz:

“O vocábulo do brinquedo não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota a criança e tem dimensão material, cultural e técnica. Como objeto, é sempre suporte da brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil, tendo relação estreita com o nível de seu desenvolvimento”.

Observamos agora as respostas dadas ao se referirem a brincadeira quando usada na escola e com que objetivo.

Professora a: Sim, pois estimula a mente e o corpo.

Professora b: Pode, porque eles acham bom.

Professora c: Com certeza, é indispensável na educação infantil, com os objetivos de fazer com que os alunos assimilem o que está pretendendo ensinar. Ex.: contagem.

O uso da brincadeira na escola é aceito e até encarado como indispensável. As professoras demonstram os diversos objetivos do seu uso: estimular a mente e o corpo, pois se brinca porque é bom e para assimilar conteúdos. Apesar de corroborar com alguns autores nesse sentido, o que nos deixa perplexo é a uniteralidade das respostas, isto é, o seu uso é desconstruído do prazer. Talvez isso explique o porquê de muitas crianças não perceberem que o professor brinque na escola, mas apenas passe dever.

A inclusão das atividades lúdicas na sala de aula tem como propósito o duplo aspecto de servir como forma de satisfação de necessidade do lazer e também à construção do conhecimento. Não restringindo a exercícios repetidos de discriminação viso-motor e auditiva, por meio do uso de brinquedos, música e jogos.

Para a utilização da brincadeira na prática cotidiana, onde e como, tivemos as seguintes respostas:

Professora a: Sim, nas sextas feiras. Na creche (sala). Cantigas de roda, acompanhar gestos.

Professora b: Somente na sexta feira. Na sala de aula.

Professora c: Sim, durante a semana no final da aula. Porém, tem um dia dedicado a tais atividades. Nos momentos de músicas, contação de histórias, roda de conversa, orações, massa de modelar e brinquedo tanto da escola como trazidos de casa.

Aqui, as professoras são unânimes, dedicando apenas um dia na semana para a brincadeira. E por vezes, algum tempinho no final da aula. Observa-se que os objetivos das brincadeiras parecem alheios aos recursos didáticos, isto é, o tempo demarcado das brincadeiras esconde o entrelaçamento que deve existir entre estas duas variáveis, proporcionando interações entre as crianças, brincadeiras e conhecimento. Dessa forma questionamos os objetivos destas atividades. Contrário a essa proposta, o RCNEI (1998) diz que as instituições devem assegurar e valorizar, em seu cotidiano, jogos motores e brincadeiras que contemplem a progressiva coordenação dos movimentos e o equilíbrio das crianças, trazendo oportunidades de aprendizagens.

Sobre se as atividades lúdicas favorecem a aprendizagem, as respostas dadas foram as seguintes:

Professora a: Sim.

Professora b: Sim.

Professora c: Favorecem, notamos apenas algumas deficiências no desenvolvimento dessas atividades por não existir material adequado para trabalhar. Ex.: mais brinquedos (montagem, cd de músicas, aparelho de som).

As professoras até acreditam no favorecimento da aprendizagem através destas atividades. Porém, utilizam-se do argumento de falta de material para condução destas. Passando o lúdico a ser visto apenas como mercadoria que alavanca o consumo de serviços e de compras de bens materiais e simbólicos. Negando seu reconhecimento pedagógico, educativo e funcional.

Remetendo-nos novamente ao Brasil de décadas passadas cujos brinquedos eram usados como maneira de desfrutar o prazer da descoberta. Nessa perspectiva, nos esquecemos de nosso poder de criação e imaginação para aproveitar os materiais e espaços disponíveis para a condução consciente destas atividades.

Por fim, por que as crianças brincam?

Professora a: Porque necessitam brincar. Elas não têm entendimento e tudo pra elas é uma brincadeira.

Professora b: Porque gostam.

Professora c: Porque para elas e sua faixa etária, a brincadeira é a melhor atividade (diversão) tanto na escola como na vida social.

O brincar aqui está associado à necessidade, ao prazer e a diversão, seja dentro ou fora da escola. Notadamente, percebemos mais uma vez uma lógica e coerência nas respostas das professoras, pois, de acordo com Vygotsky (1987), o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. Entretanto, causa estranheza na fala da professora a quando se refere à criança, dotando-a como um ser incompetente, ou um vir a ser. Contrapondo com as ideias de Wallon (1973), em sua teoria psicológica onde considera a pessoa completa em seus domínios afetivos, cognitivos e motor de forma integrada.

O que nos deixa perplexos é que as professoras valorizam a brincadeira, demonstram conhecimento da necessidade e, no entanto, não transpõe isto no seu fazer pedagógico, quando restringem o seu uso a pequenos espaços de tempo e ainda revestindo-a a “tarefas de aprendizagens” (grifo nosso).

Sabe-se que a brincadeira aproxima mais o professor da criança pois um elo afetivo é criado, que por sua vez é muito importante para a criança em idade pré-escolar. Período esse de ansiedade entre todos da comunidade escolar. Fornecer uma

flexibilidade com metodologias que façam as crianças se sentirem mais seguras nesse período é essencial para o bem-estar das mesmas. De acordo com ANTUNES (2003,23-24),

Se aceitarmos e valorizarmos nossos alunos, se os considerarmos capazes de desenvolver competências e habilidades necessárias para lidar com seus estudos e se os julgamos suficientemente importantes para reservarmos tempo em ouvi-los, contribuiremos para que desenvolvam padrões consistentes e realistas, sintam-se encorajados a não se intimidar com o fracasso e aprendam a agir de forma independente e responsável.

Além disso, a criança necessita de algumas ordens para fazer as atividades diárias na escola, pois sente certa dificuldade de obedecer por si própria às regras estabelecidas pela instituição. Quando passam a brincar, facilmente essas regras são assimiladas e percebe-se que a fonte de seus conhecimentos embora fragmentados, são múltiplos. Para Vygotsky (1987: 117), a brincadeira cria para as crianças uma "zona de desenvolvimento proximal", pois “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade.”

Os educadores que compõem a instituição de Educação Infantil devem estar em constante inquietação sobre o brincar. Tendo na brincadeira fins bem esclarecidos, sabendo como apresentá-las para a turma e como está se desenvolvendo durante o processo da brincadeira. Utilizar o lúdico como instrumento da didática na Educação Infantil possibilita a descoberta de várias formas de aprendizagem. Tais formas como o desenho, a música, o conto de fadas, os jogos, etc. Possibilita ainda o desvincular da escola aquela visão do século XIX, onde a escola era um local para aprender a escrever e contar, e os conhecimentos eram repassados prontos e acabados aos educandos para serem memorizados. Vive-se hoje em pleno século XXI e a educação já passou por algumas transformações que desloca o foco do ensino para aprendizagem, utilizando-se de várias metodologias, principalmente aquelas ditas “lúdicas” para conseguir ampliar o conhecimento prévio da criança possibilitando-lhes vivenciar novas construções de conhecimento. Antunes, citado por SANTOS (2000,p.37) nos diz que:

Seu interesse passou a ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas experiências e descobertas o motor de seu progresso e o professor um gerador de situações estimuladoras e eficazes. É nesse contexto que o jogo ganha espaço, como a ferramenta ideal de aprendizagem, na medida em que

propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Uma criança feliz é facilmente percebida, pois apresenta o gosto pela brincadeira. A espontaneidade e sua expressividade é detectada pela alegria das ações. Por isso, é depositada nelas a esperança de mudança e de transformação social. Na realidade todos os adultos escondem uma criança interior. É preciso buscar nessa criança todos esses sentimentos próprios da infância para tornar o ambiente escolar mais atrativo para essa faixa etária, que expressa tanta leveza não só nos movimentos mais acima de tudo no seu pensamento.

Despertar essa consciência é fundamental e deve partir do próprio educador. A escola é lugar de brincar e aprender. Você pode brincar agora, já vamos iniciar a aula.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANTUNES, CELSON . **A criatividade na sala de aula**. Ed. Vozes: São Paulo, 2003.
- BARDIN, LAURENCE . **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal: edições 70, 1977.
- BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil -RCNEI** Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de EducaçãoFundamental.. Brasília:1998.
- KISHIMOTO,Tizuko Morchida.(org). **Jogo brinquedo,brincadeira e a educação**.Cortez. São Paulo:2000
- LUKESI.Cipriano. **Avaliação da Aprendizagem Escolar**. 3.ed.São Paulo: Cortez, 200. p. 28 – 29
- PIAGET, J. **A construção do real na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- _____, INHELDER,B. **A Psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.
- SANTOS, Santa Marli P. dos (org). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 4.ed. Petrópolis: Vozes, 2000.
- VYGOTSKY,Lev Semyonovitch. **A formação social da mente**. São Paulo:Martins Fontes,1987.
- WALLON, H. A formação psicológica dos professores. In: **Psicologia e educação da infância**. Lisboa: Estampa (coletânea), 1973.