

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: construindo
experiências no cotidiano de uma escola em Carangola (MG)**

**GAMES AND PLAY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: building
experience the daily life of a school in Carangola (MG)**

**Michelle de Souza Pereira Neves
ceiartemanha@yahoo.com.br
Psicopedagogia Clínica e Institucional
Psicopedagogia com ênfase em Neuropsicologia**

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo refletir sobre a importância do lúdico no processo de socialização das crianças, bem sua relevância no processo ensino-aprendizagem, por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras, investigando a construção desse processo a partir da Educação Infantil. A pesquisa, essencialmente de caráter bibliográfico, traz em seu bojo um relato de experiência no Centro Educacional Arte Manha, escola da rede privada de ensino localizada no município de Carangola (MG). Como referenciais teóricos, foram utilizados textos de Vygotsky (1991, 1998); Kishimoto (1997, 1999, 2002); Oliveira (2000) e Wajskop (1997) e, dentre outros. Como conclusão aborda-se o caráter fundamental que possuem as atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança no processo de aprendizagem, numa perspectiva cidadã. Negar o papel da ludicidade na escola seria renegar a própria história de aprendizagem. No Centro Educacional Arte Manha, a prática pedagógica por meio da ludicidade é valorizada como ferramenta primordial para a emancipação de saberes e práticas, que redundarão em um crescimento para escola, para os professores e principalmente para os alunos, formando cidadãos cada vez mais conscientes de sua importância como seres no mundo. Por fim, conclui-se que, para além da construção do conhecimento no contexto pedagógico, o campo da ludicidade vem se transformando em uma oportunidade para a construção de cidadãos plenos, conscientes e capazes de uma transformação social sem sofrimentos ou rastros de amargura.

Palavras-chave: Ludicidade; Educação Infantil; Aprendizagem; CEI Arte Manha; Carangola (MG).

RESUME

This paper aims to reflect on the importance of the play in the socialization process of children and their relevance in the teaching-learning process through games, toys and games,

investigating the construction of this process from the Early Childhood Education. The research, essentially bibliographic, brings with it an experience report in the Educational Center Manha Art school private schools in the municipality of Carangola (MG). As theoretical frameworks, Vygotsky's texts were used (1991, 1998); Kishimoto (1997, 1999, 2002); Oliveira (2000) and Wajskop (1997) and, among others. In conclusion addresses the fundamental character that have recreational activities for the development of the child in the learning process, a citizen perspective. To deny the role of playfulness in school would deny the history of learning. In Educational Center Manha Art, pedagogical practice through playfulness is valued as a key tool for the emancipation of knowledge and practices, which will result in an increase to school, for teachers and especially for students, making citizens more aware of its importance as beings in the world. Finally, it is concluded that in addition to the construction of knowledge in the educational context, the field of playfulness has been transformed into an opportunity for building full citizens, conscious and capable of social transformation without suffering or bitterness trails.

Keywords: Playfulness; Childhood education; Learning; CIS Morning Art; Carangola (MG).

INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras são uma forma de descoberta, de conhecimento. Mais do que brincar, eles permitem à criança imitar, trocar ideias, olhar, observar.

Na educação infantil, jogos e brincadeiras servem para tornar a aprendizagem mais prazerosa, pois a aula para a criança se torna mais significativa. Os jogos da criança pequena são fundamentais para o seu desenvolvimento e para a aprendizagem, pois envolvem diversão, e ao mesmo tempo uma postura de seriedade.

Para a criança, a brincadeira é um espaço de investigação e construção de conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo. Brincar é uma forma de a criança exercitar sua imaginação, permitindo relacionar seus interesses e necessidades com a realidade de um mundo que pouco conhece. Neste aspecto, a brincadeira expressa a forma como uma criança reflete, organiza, desorganiza, constrói, destrói e reconstrói o seu mundo, quais são as suas preocupações, quais problemas elas sentem e como elas gostariam que fossem as suas vidas. Enfim, ela expressa o que teria dificuldade de colocar por palavras.

Enquanto estudante e concluinte do curso de Pedagogia a distância da UNIRIO, no pólo de Itaperuna (RJ), e partindo do contexto da prática docente em uma escola da rede privada do município de Carangola (MG), instrumentalizada por uma pesquisa bibliográfica e por um breve relato de experiência, procurei refletir neste texto algumas questões relevantes acerca do fenômeno da ludicidade na Educação Infantil, sobretudo através dos jogos, brinquedos e brincadeiras, levando em conta as importantes interlocuções feitas com Vygotsky (1991, 1998); Kishimoto (1997; 1999, 2002); Oliveira (2000) e Wajskop (1991), dentre outros.

No decorrer do trabalho, também pude realizar uma breve entrevista com uma experiente professora da Educação Infantil que atua em duas escolas do município de Carangola (MG), uma da rede pública e outra da rede privada, utilizando também este instrumento de pesquisa para chegar às reflexões que foram elencadas no trabalho.

LÚDICO, ESCOLA E EDUCAÇÃO INFANTIL: resgatando elementos históricos

O jogo tem sido reconhecido através dos tempos como um meio lúdico de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido de elementos favoráveis à aprendizagem, possibilitando tal aprendizagem por meio de várias habilidades.

Vocábulo predominante da Língua Portuguesa, a palavra "jogo" se origina predominantemente do vocábulo latino *ludus*, que significa diversão, brincadeira, quando se trata de atividade lúdica infantil.

No contexto deste trabalho, é mister chamarmos a atenção para o fato de que, ao utilizarmos a palavra jogo como *ludus*, estaremos nos referindo sempre ao ato de brincar, que é, por si só, um elemento motivador para aprendizagem no mundo infantil.

O lúdico enquanto fenômeno histórico

Ao longo da história da humanidade, inúmeros foram os autores que se interessaram, direta ou indiretamente, pela questão do brincar, do jogo, do brinquedo e da brincadeira. Ferreira (2009), no vernáculo da língua portuguesa, conceitua brincar como o ato de se divertir, recrear, se entreter, se distrair, enfim, folgar. O ato de brincar também pode ser entendido mais diretamente com jogos infantis. Ou seja, brincar é algo muito presente nas nossas vidas, ou pelo menos deveria ser.

Para Oliveira (2000), o brincar não significa apenas recrear, mas se desenvolver integralmente, se caracterizando como uma das formas mais complexas que a criança tem de se comunicar consigo mesma e com o mundo. Dessa forma, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas, que se estabelecem durante toda sua vida.

Através do brincar a criança também pode desenvolver capacidades importantes, como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Do ponto de vista educacional, segundo Antunes (2003), jogo significa divertimento, brincadeira, passatempo, pois em nossa cultura o termo jogo não raramente é confundido com competição. Ainda o mesmo autor relata que embora os jogos infantis possam até incluir uma ou outra competição, sua intenção sempre visa a estimular o crescimento e a aprendizagem com uma relação interpessoal entre duas ou mais pessoas, realizada através de determinadas regras, ainda que jogo seja uma brincadeira que envolve regras.

Para Kishimoto (2002), entretanto, o conceito de brinquedo é diferente do significado de jogo. Brinquedo é um objeto de ligação íntima com a criança, na ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Ainda segundo Oliveira (2000), brinquedo é um objeto destinado a divertir uma criança; trata-se de um suporte da brincadeira. Sendo assim, ele estimula a representação e a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade.

Vygotsky (1998) relata sobre o papel do brinquedo, sendo um suporte da brincadeira. Nesse sentido, o brinquedo tem uma grande influência no desenvolvimento da criança, pois promove uma situação de transição entre a ação da criança com objeto concreto, e suas ações com significados, conforme veremos mais adiante.

Ainda segundo Kishimoto (2002, p. 21), “O vocábulo brinquedo não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem dimensão material, cultural e técnica.” Portanto, o objeto “brinquedo” é um suporte da brincadeira; é a ação que a criança desempenha ao brincar. Assim, podemos concluir inicialmente, que brinquedo e brincadeira estão relacionados diretamente com a criança enquanto sujeito, e por isso não se confundem com o jogo em si.

Os jogos e brincadeiras têm grande influência no desenvolvimento cognitivo e social. Vygotsky (1998) aborda o papel do brinquedo como um suporte da brincadeira, tendo uma grande influência no desenvolvimento da criança, pois promove uma situação de transição entre a ação da criança com objeto concreto e suas ações com significados.

As brincadeiras são da natureza da criança desde sempre. Pensando assim, educadores começam por introduzir os jogos e brincadeiras em suas aulas, pois as atividades lúdicas são a essência da infância.

Por isso, ao abordarmos este tema, não podemos deixar de nos reportar à criança como elemento principal desse processo. Ao retomarmos a história e a evolução do homem na sociedade, vamos perceber que a criança nem sempre foi considerada como é hoje. Em épocas anteriores, a criança era considerada uma miniatura do adulto. Nas classes mais abastadas, a criança era educada para o futuro, sendo que nas classes mais baixas, o valor da criança iniciava quando ela podia ser útil ao trabalho, colaborando, dessa forma, com a renda familiar.

Por isso, os jogos e brincadeiras, embora sendo elementos historicamente presentes na humanidade, também não tinham a conotação que têm na contemporaneidade, pois eram vistos como fúteis, objetivando apenas a distração.

A PRESENÇA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA: aspectos sociais e legais

O brincar é um direito de todas as crianças, e este direito é reconhecido em declarações, convenções e leis, como mostram a Convenção sobre os Direitos da Criança de 1989, adotada pela Assembleia das Nações Unidas, a Constituição Brasileira de 1988 e o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), de 1990. Essas são conquistas importantes, que colocam a ação de brincar como prioridade, sendo direito da criança e dever do Estado, da Família e da sociedade. Mesmo sendo uma questão legal e de aceitação quase universal, muitas crianças não brincam como deveriam, enquanto outras brincam muito pouco. As razões de não brincarem se manifestam de diversas formas. Algumas crianças infelizmente têm perdido sua infância pelo trabalho infantil, que ainda é comum no Brasil em outras partes do mundo.

Muitas crianças perdem o direito de brincar nos primeiros anos de sua infância por deficiência física, por alguma necessidade especial, ou mesmo por estarem hospitalizadas. E ainda há aquelas que trabalham para ajudar na renda familiar. Contudo, a ausência do brinquedo não as impede de brincar, pois elas usam da imaginação.

Porém, sabemos que o brinquedo é um suporte material que facilita o ato de brincar. Quando nós observamos uma criança e vemos que em geral ela é alegre, tem o olhar esperto e riso fácil, é curiosa e investiga tudo o que vê, podemos apostar: é uma criança que brinca para valer. É brincando que a criança começa a se relacionar com as pessoas. Brincando, ela

descobre o mundo e se desenvolve, pois ao brincar a criança aumenta a criatividade e a sensibilidade, estimulando sua sociabilidade.

Brincar, portanto, é um dos alimentos mais importantes da infância. É a atividade que permite à criança desenvolver, nos primeiros anos de vida, todo potencial que tem. Penso que sem o brincar a criança não é feliz; e é a brincadeira que faz a criança ser criança.

A Educação Infantil que se desenvolve a partir das creches e pré-escolas ganhou um novo sentido no sistema escolar brasileiro, passando a integrar a Educação Nacional a partir de dezembro de 1996, quando entrou em vigor a Lei nº 9.394/96, que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional.

A LDB supramencionada especifica no Art. 9º, IV, que: “A união incumbir-se-á de [...] estabelecer, em colaboração com os Estados, o Distrito Federal e os Municípios, competências e diretrizes para a educação infantil [...] que nortearão os currículos e seus conteúdos mínimos, de modo a assegurar formação básica comum”. O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (BRASIL, MEC, 1998, p.13), veio complementar a mencionada lei, especificando os vários aspectos a serem contemplados, dentre eles o brincar:

A qualidade das experiências oferecidas que podem contribuir para o exercício da cidadania, respeitando-se as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a seis anos, devem estar embasadas nos seguintes princípios: O respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas, etc.; O direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil; O acesso das crianças aos bens sócio culturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação, ao pensamento, à ética e à ciência. A socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma; O atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade.

Abordando alguns aspectos da legislação educacional brasileira, podemos perceber com maior clareza a real importância que a ludicidade vem ganhando no cenário pedagógico e social, notadamente a partir dos anos 1990.

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: por onde começar?

Pedagogos e psicólogos estão cada vez mais de acordo de que o jogo na Educação Infantil é uma atividade física e mental que favorece, de forma integral e harmoniosa, tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade. Segundo Kishimoto (1999), independentemente da época, da cultura, ou da classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem.

Para Kishimoto (1999), o uso de brinquedo ou de jogo educativo com fins pedagógicos é um relevante instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil. A autora aborda que a utilização do jogo potencializa a construção do conhecimento por contar com motivação interna típica do lúdico. Tal afirmação nos leva a compreender o porquê de os educadores estarem recorrendo aos jogos e suas práticas. Através dos jogos e brincadeiras a criança interage com a realidade e estabelece relações com o mundo em que vive.

O mundo da ludicidade é um mundo onde a criança está em constante exercício. É um espaço de fantasia, da imaginação, do faz-de-conta, da criatividade, do jogo, da brincadeira. Podemos afirmar que o lúdico é um grande laboratório que merece toda a atenção dos pais e educadores, pois é por meio dele que ocorrem experiências inteligentes e reflexivas, praticadas com emoção, prazer e seriedade. Através dos jogos e das brincadeiras a criança descobre a si mesma e ao outro, se libertando para criar novos mundos e se descobrir. Tudo isso ocorre em um ambiente de respeito e harmonia.

Ao brincar, a criança não está simplesmente imitando os comportamentos dos adultos: está em um processo de construção de significados para si, compreendendo as regras sociais e as maneiras de se comportar como se fosse adulto. Neste sentido, a brincadeira tem duas dimensões importantes: uma que envolve situações imaginárias e outra as regras. Vygotsky (1991) chama a atenção para esses dois aspectos que o brinquedo pode propiciar por julgá-los os mais relevantes para o desenvolvimento humano. Este pensador entende que a função da brincadeira é atender às necessidades da criança, necessidades essas entendidas de uma maneira ampla, pois segundo ele,

se ignorarmos as necessidades da criança e os incentivos que são eficazes para colocá-la em ação, nunca seremos capazes de entender seu avanço de um estágio do desenvolvimento para outro, porque todo avanço está conectado com uma mudança acentuada nas motivações, tendências e incentivos (VYGOTSKY, 1991 p.105).

As crianças pequenas (até três anos de idade) têm suas necessidades atendidas quase imediatamente. No entanto, com o crescimento essas necessidades mudam e deixam de ser atendidas imediatamente. Nesse tensionamento, o brinquedo surge como uma alternativa ao suprimento das necessidades pré-escolares. Vygotsky (1991, p. 106), adverte que “[...] a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo” (VYGOTSKY, 1991, p.106).

Vale ressaltar que dos dois aos cinco anos, os jogos e as brincadeiras são a principal atividade no desenvolvimento do psiquismo infantil. Segundo a revista Nova Escola (2008), o assunto foi bem estudado pelo psicólogo russo Alexei Leontiev (1903-1979), um dos mais próximos colaboradores de Lev Vygotsky (1896-1934), pioneiro em relacionar a evolução intelectual às interações sociais.

Em sua obra intitulada “Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem”, Leontiev (1988) explica que é por meio das brincadeiras que a criança toma posse do mundo concreto dos adultos. No plano da imaginação, os pequenos realizam as tarefas de "gente grande" que vêm no dia a dia. Assim, dão conta de coisas que, na vida real, ainda não conseguem fazer.

A RELEVÂNCIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS NO CONTEXTO ESCOLAR

Os jogos educativos no contexto escolar há muito são elementos indutores de criatividade, pois além de levarem as crianças à assimilação de informações, também possibilitam a construção de conhecimentos que serão úteis por toda a vida. Tais elementos serão acumulados gradativamente em suas mentes, num processo de aprendizagem crescente.

Os jogos educativos e as brincadeiras conquistaram um espaço definitivo na Educação Infantil. O brincar é uma fase importante na vida da criança. Cabe ao professor oportunizar essa experiência de forma prazerosa e rica, enfatizando a importância do brincar em cada fase/idade. O professor, enquanto mediador do processo ensino-aprendizagem pode intervir diretamente, brincando junto com as crianças, fornecendo material, organizando espaços, tais como: cantinhos, brincar de faz-de-conta explorando a criatividade e a imaginação, brincar com bolas, cordas, bonecas, roda, arcos.

Em minha prática docente no CEI Arte Manha, procuro desenvolver com meus alunos várias brincadeiras com as quais brinquei, quando criança, como: elefantinho colorido, batata quente, amarelinha, corre-lenço, estátua. Trabalho também com brinquedos confeccionados por mim e por eles, pois além do prazer de estarem confeccionando seus próprios brinquedos, estão se socializando e desenvolvendo o pensamento.

Cada brinquedo que confeccionamos juntos na sala de aula tem um significado diferente para a atividade pedagógica. O quebra-cabeça, por exemplo, é um brinquedo que desafia a inteligência da criança. O interesse que ele desperta está diretamente ligado às figuras que representam. Esse brinquedo é fácil de ser confeccionado e os materiais são simples, pois as próprias crianças podem trazer de casa como: caixa de fósforos, figuras, durex colorido e cartolina. Quando utilizo o lúdico em sala de aula percebo o interesse e maior participação de todas as crianças, pois entendem estar criando algo que será seu. Outro brinquedo que eles gostam muito é o fantoche de dedo. Simples de ser confeccionado pode ser feito de cartolina ou sulfite 40, canetinha colorida e cola. Quando é vestido nos dedos, o simples fantoche se transforma em um agente da liberdade imaginativa do mundo infantil, onde as crianças se transportam para o mundo da fantasia, aprendendo enquanto brincam no mundo do faz-de-conta. O brincar é o meio de expressão e crescimento da criança. A ação de brincar é fonte de prazer e ao mesmo tempo de conhecimento. Cabe ao professor de educação infantil legitimar este brincar com a convicção de sua importância nesta fase.

Para Kishimoto (1997), resgatar as brincadeiras tradicionais é, pois, a maneira pela qual o educador poderá tornar melhor a qualidade de vida da criança. Para a autora, inserir brincadeiras e jogos no currículo escolar seria a solução para cultivar valores mais solidários.

COMENTANDO JOGOS E BRINCADEIRAS

Várias são as brincadeiras que poderão ser utilizadas no contexto escolar, para se trabalhar, de uma maneira mais abrangente, os sentidos, as percepções, o corpo e a mente. Como exemplo de brincadeiras tradicionais, temos a amarelinha (que trabalha a locomoção), a ciranda-cirandinha (que trabalha a musicalidade), a estátua (que trabalha a expressão corporal) e o faz-de-conta (que trabalha a criatividade). Essas brincadeiras são algumas, dentre as várias conhecidas e utilizadas pelo senso comum.

Segundo Kishimoto (1997, p. 38-39) “[...] a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e emitir o prazer de brincar”. Brincadeiras tradicionais são transmitidas de geração em geração através do conhecimento empírico, permanecendo na memória infantil e se estendendo à vida adulta. Esses tipos de brincadeira garantem a presença do lúdico e das situações imaginárias.

Outro tipo de brincadeira utilizado na escola é o faz-de-conta. E no que consiste essa brincadeira? O faz-de-conta é uma atividade de grande complexidade. É uma atividade lúdica que propicia o uso da imaginação criadora. Pelo faz-de-conta, a criança pode reviver situações que lhe causam excitação, alegria, medo, tristeza, raiva e ansiedade. Ela pode, nessa “brincadeira mágica”, expressar e trabalhar as fortes emoções, muitas vezes difíceis de suportar. A partir de suas ações no brincar de faz-de-conta, a criança explora as diferentes representações que tem destas situações difíceis, podendo melhor compreendê-las ou reorganizá-las. Através do faz-de-conta, as crianças tomam posse do mundo concreto dos adultos. Utilizando a imaginação, os pequenos realizam tarefas de “gente grande” que vêm no seu dia-a-dia. Deste modo, poderão dar conta de coisas que na vida real ainda não conseguem fazer. As escolas e creches devem alimentar esse saudável apetite de faz-de-conta infantil. Segundo Maria Clotilde Rosseti Ferreira, coordenadora do Centro de Investigação sobre Desenvolvimento Humano e Educação Infantil da Universidade de São Paulo (USP), Campus Ribeirão Preto, em entrevista à Revista Nova Escola *on line*, é no brincar de faz-de-conta que a criança aprende por meio do jogo simbólico, ou seja, ela aprende a dar

[...] diferentes significados a um único objeto. ‘Um pedaço de pau pode ser uma bengala ou uma boneca que se embala. [...] O faz-de conta é o primeiro contato da criança com as regras e com o papel de cada um, aprendizado fundamental para a vida em sociedade. [...] ‘A imaginação é um jeito de concretizar um pensamento sem a necessidade da ação. Eu posso querer bater em alguém, mas sei controlar o impulso e não preciso agir’ (REVISTA NOVA ESCOLA *on line*. REPORTAGEM).

Além de ser importante para o psiquismo infantil, o faz-de-conta é um meio de desenvolver a linguagem, pois através do imaginar, a criança se comunica, constrói histórias e expressa vontades. Ao se relacionar com os colegas, se coloca no lugar do outro, reforçando sua identidade. Nesse sentido, ao contrário do que muitos pensam, brincadeira se ensina. Cabe, pois, aos professores, usar a criatividade para oferecer diferentes contextos e oportunidades de ampliar a fantasia, pois brincando a criança desenvolve a capacidade de imaginar, se insere na cultura e na sociedade e aprende a viver bem grupo. Sozinha ou com amigos, ela usa todos os recursos de que dispõe para explorar o mundo, ampliando sua percepção sobre ele e sobre si mesma e organização do pensamento, afetos e sentimentos. Os professores, conscientes de sua responsabilidade de formar cidadãos preparados para a vida em sociedade, devem estimular a utilização dos jogos e das brincadeiras para a construção da cidadania já na infância.

LUDICIDADE NA PRÁTICA DOCENTE: saberes de ontem e de hoje

No capítulo nove do livro “Educação Infantil pra que te quero?”, Dornelles (2001) comenta que hoje em dia é comum ouvirmos de pais, mães e educadores que as crianças não sabem brincar. Dizem que na hora do recreio só correm e brincam. Hoje as crianças não aprendem mais a brincar. Há algum tempo, as crianças tinham a rua, os irmãos, os primos, os tios e os avós, que as ensinavam a brincar. Hoje em dia, ninguém tem tempo para brincar com as crianças, ou para ensinar as brincadeiras de antigamente, que valorizavam muito a utilização do corpo.

Na atualidade é mais comum as crianças ficarem o dia todo assistindo televisão ou jogando videogame. Não vemos mais as crianças brincando na chuva, ou de passar anel, amarelinha, polícia e ladrão, cantigas de roda, ou até mesmo ouvindo histórias e lendas, canções e poemas. Atualmente, passamos essa responsabilidade aos apresentadores de programas de televisão. As crianças, por causa da violência, estão sempre presas em seus apartamentos ou altos muros, que as impossibilitam de conhecer o mundo e se aventurar através das brincadeiras, como colocar um barquinho de papel na correnteza das chuvas, ou ainda experimentar algo novo como costurar, bordar retalhos para enfeitar a casa de boneca ou o próprio quarto.

É recriando o mundo à sua volta que as crianças se vêem representadas pelas brincadeiras. É pelas histórias da vida e por passeio que as crianças estão se constituindo como sujeitos. E é através dessas vivências fictícias que preparamos nossas crianças para a vida real e o dia-a-dia. A criança vê o mundo através do brinquedo e assim renova a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social, modificando e recebendo novos conteúdos, a fim de se renovar a cada geração. Conforme salienta Craid e Kaercher (2001. p. 103) é brincando e repetindo a brincadeira “que a criança saboreia a vitória da aquisição de um novo saber fazer, incorporando-o a cada novo brincar”. Faz-se necessário que as crianças brinquem, pois é através da brincadeira que a criança tem a possibilidade de experimentar diferentes papéis sociais que conhece e vivencia no cotidiano de suas histórias de vida. A prática do lúdico no ambiente escolar tem um papel primordial para o desenvolvimento da aprendizagem. O brincar deixou de ser algo distante da prática pedagógica, para ser entendido como prática didática que deve ser planejada e articulada com o currículo escolar. O Educador precisa vivenciar o lúdico, viver o brincar, dar novo sentido aos saberes, para agir de forma lúdica dentro da escola. Por meio das atividades lúdicas, as crianças podem despertar um espírito de companheirismo, cooperação, autonomia, respeito mútuo, habilidades motoras e psicomotoras.

A ludicidade se tornou um fator predominante para o desenvolvimento das aprendizagens, pois brincando a criança aprende. Os brinquedos e as brincadeiras ajudam as crianças a terem novas ideias, a estabelecerem relações coerentes umas com as outras e a dialogarem com o mundo ao seu redor, além de reduzirem a agressividade, levando-as a uma maior integração com a sociedade com a qual convivem. Além de tudo isso, passam a construir, cotidianamente, o seu próprio conhecimento, por meio de suas experiências de vida.

Assim, o brincar, para a criança, expressa aquilo que há de mais universal e permanente na infância humana. É um mundo gostoso de viver, perto do viver ideal, onde tudo faz sentido e tudo leva a fazer sentido.

EXPERIÊNCIAS PEDAGÓGICAS VIVIDAS NO CENTRO DE EDUCAÇÃO ARTE MANHA: os exemplos que vêm do chão de uma escola em Carangola (MG)

O Centro de Educação Arte Manha (CEI Arte Manha) é uma escola privada, localizada no município de Carangola (MG), que atua da Educação Infantil às primeiras séries do Ensino Fundamental. A escola, da qual sou fundadora - sendo também uma das gestoras e também professora-, foi criada no ano de 2009 e é de linha construtivista, pois tanto eu como os demais docentes acreditamos que no Construtivismo o conhecimento é ativamente construído pelo sujeito e não passivamente recebido do professor ou do ambiente. Em nossa escola, cada estudante é visto como alguém com um tempo único de aprendizado e o trabalho em grupo é valorizado, mas também somos adeptos do Sociointeracionismo e também do método Montessoriano, uma vez que acreditamos que todo esse ecletismo é benéfico para que cada aluno encontre a melhor maneira de construir seus conhecimentos. No Centro de Educação Arte Manha o aluno é valorizado, assim como seus conhecimentos prévios e suas descobertas, pois só assim acreditamos ser possível um verdadeiro aprendizado. O Centro de Educação Arte Manha, foi criado, devido à carência de uma escola com o perfil citado acima, uma vez que em Carangola (MG), as escolas formam “miniaturas de adultos”, ou no máximo existem depósitos de crianças. Ao me deparar com essa realidade, percebi, juntamente com minha irmã, a necessidade trazer algo novo: daí o nome sugestivo, Arte Manha. No CEI Arte Manha, as crianças são de fato crianças, plenas em suas descobertas e respeitadas em suas mais diversas fases, o que nos tem trazido resultados maravilhosos. Na escola, o brincar se faz necessário, uma vez que acreditamos que este faz parte do desenvolvimento da criança. Nesse espaço, ela é capaz de compartilhar seus conhecimentos prévios, suas vivências, seus sentimentos e seus desejos, propiciando ao professor a oportunidade de ser o mediador da transformação de todas essas experiências em conhecimentos e aprendizados, uma vez que a escola acredita que os brinquedos são suportes que ajudam a criança a crescer de modo saudável, seja no aspecto físico, ou no social, intelectual e emocional. Dessa forma, eles enriquecem a brincadeira, proporcionando desafios e motivação. Na concepção pedagógica do CEI Arte Manha, o brinquedo e a brincadeira estimulam a oralidade da criança, aumentando, assim, seu vocabulário. O entusiasmo da brincadeira faz com que a linguagem verbal se torne mais fluente, passando a existir mais interesse por novas palavras, vindo a desenvolver também o senso de compreensão. Para que o brinquedo seja ideal para uma criança, cremos ser necessário que ele tenha que apresentar alguns requisitos em suas características, tais como: (i) liberar a emoção infantil; (ii) estimular a imaginação; (iii) facilitar o processo da construção do conhecimento; (iv) auxiliar na aquisição de autonomia, da autoestima e da iniciativa e; (v) explorar o lúdico, ajudando no desenvolvimento da linguagem e auxiliando a criança na aquisição da conduta afetiva, respeitando sua faixa etária.

CARANGOLA (MG): UM POUCO DA HISTÓRIA DO MUNICÍPIO

Carangola é um município mineiro que tem estratégica localização, em posição limítrofe, ao sul do estado de Minas Gerais com o estado do Espírito Santo, e também ao norte, do estado de Minas Gerais com o estado do Rio de Janeiro. Cortada pelo rio

Carangola, a região é composta por municípios de infraestrutura e forte crescimento comercial e industrial. As principais rodovias que servem o município são a BR-482, BR-116, MG-111 e MG-265. A cidade possui instituições de ensino superior e profissionalizante, hospitais, jornais, revistas, sites de notícias, emissoras de rádio e televisão.

Na área educacional, o município de Carangola conta com várias escolas de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio, estaduais, municipais e particulares. Conta também com três faculdades, onde duas são privadas e a uma estadual. São essas instituições de ensino superior (Favale, Doctum e Instituto Educar) que oferecem, em Carangola, grande variedade de cursos nas áreas das ciências humanas, exatas, biológicas, da saúde e também alguns cursos de pós-graduação *lato- sensu*.

O centro comercial de Carangola conta com diversas lojas, agências bancárias, redes de eletrodomésticos, supermercados, etc. O Calçadão da Rua Pedro de Oliveira, já inaugurado, trouxe maior conforto e segurança aos milhares de visitantes que circulam pelo centro da cidade.

COMPARTILHANDO EXPERIÊNCIAS CONSTRUÍDAS NO “CHÃO DA ESCOLA”

Há alguns anos, quando fiz o curso normal, aprendi as maravilhas da Educação Infantil. Entretanto, as memórias das minhas experiências de pré-escola não eram tão encantadoras. Tive professoras muito rígidas, contudo amáveis, cujas memórias trago com carinho em meu coração até hoje. Todavia, eram outros tempos e brincar parecia, em minha geração, mera perda de tempo, pois o fazíamos apenas no horário do recreio.

Ao fundar minha própria escola, trouxe comigo a rigidez de minhas amadas “tias”. Somei à bagagem acumulada as experiências da minha irmã, que se tornou a diretora de minha escola, pois ela já trabalhava com crianças fazia muito tempo. Seguindo os conselhos de minha irmã, de que “criança aprende brincando”, essa experiência de brincadeiras ficou séria em nossa escola, que foi batizada com um nome sugestivo: “Arte Manha”. Ver crianças transformarem simples objetos em coisas fantásticas; representarem, no teatro de fantoches e nas brincadeiras de faz-de-conta; ensinar cálculos e valores brincando de vendinha é simplesmente mágico. Transformar, ensinar, e até disciplinar através das brincadeiras e de jogos foi, e tem sido para nós, uma experiência maravilhosa.

Como benefício intelectual, o brinquedo contribui para desinibir, produzindo uma excitação mental e altamente fortificante. A criança só se mostra por inteira através das brincadeiras.

Como benefício social, a criança, através do lúdico representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar. Através dos jogos simbólicos se explica o real e o eu.

No Centro de Educação Arte Manha, nós valorizamos a criança, e por isso valorizamos o brincar. Temos em nossa escola uma professora que trabalha em uma escola do estado na parte da manhã. Lecionando para o Ensino Fundamental II, “tia Elaine” já é veterana na arte de ensinar. E quando chega a nossa escola ela grita: “- Cheguei, graças a Deus, agora é hora de me divertir”. E o fato de dela dizer que é hora de se divertir nos deixa animados e felizes, por que a professora mesma é extremamente comprometida e competente.

Então, sabemos que o aprender com ela certamente será uma festa. “Tia” Elaine sempre nos diz:

É preciso descobrir em cada criança o que a faz feliz, o que prende sua atenção, do que ela mais gosta. Depois disso, ensiná-la, ou conduzi-la pelos caminhos da educação será um eterno brincar, brincar com as letras, com os números, com as músicas e as descobertas serão maravilhosas, não tem mistério minha gente! (informação oral).

Ter em minha escola professoras assim me faz acreditar que o ato de ensinar precisa ser prazeroso, e em nosso caso, que trabalhamos com crianças da educação infantil, isto é fundamental.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos e brincadeiras são uma forma de descoberta e de conhecimento. Mais do que brincar, eles permitem a criança imitar, trocar ideias, olhar e observar. Na Educação Infantil, os jogos e brincadeiras servem para tornar a alfabetização mais prazerosa, pois a aula para a criança se torna mais significativa. Para a criança pequena, os jogos são fundamentais para o seu desenvolvimento e para a aprendizagem, pois envolvem diversão, e ao mesmo tempo, uma postura de seriedade. Para a criança, a brincadeira é um espaço de investigação e construção de conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo. Brincar é uma forma de a criança exercitar sua imaginação. A brincadeira permite à criança relacionar seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que pouco conhece.

A brincadeira expressa a maneira real como uma criança reflete, organiza, desorganiza, constrói, destrói e reconstrói o seu mundo, que será o mundo real no futuro. Faz com que ela expresse quais são as suas preocupações, que problemas ela sente e como ela gostaria que fosse a sua vida. Nas brincadeiras a criança é capaz de expressar todos os sentimentos que teria dificuldade de colocar utilizando apenas as palavras.

A experiência no Centro Educacional Arte Manha nos faz ter certeza de que o trabalho lúdico a ser desenvolvido dentro de qualquer escola não deve ser apenas utilizado como um recurso didático. Mas se deve aproveitar o fascínio causado, juntamente com o encantamento da criança pelo brinquedo, para que o conteúdo escolar seja transmitido com facilidade ou mais aceitabilidade.

É necessária a compreensão de que ao haver uma dosagem, um equilíbrio entre a utilização do brincar como forma de obtenção dos objetivos escolares, e também uma forma de brincar espontaneamente, livre, onde não haja regras nem objetivos previamente estabelecidos, garante à criança seu direito de escolha. Essa liberdade confere a ela a utilização de seu livre arbítrio, conjugado com a capacidade que tem de lidar com o outro. Assim fazendo, a escola também contribuirá para que a criança construa as próprias regras do jogo a partir de sua compreensão do mundo, ou seja, de que o mundo precisa de regras, e de regras que sejam justas para existir.

Brincar e jogar são exercícios que, espontaneamente, ou dirigidos, proporcionam o desenvolvimento de habilidades, sendo elas já esperadas (como na brincadeiras dirigidas) ou não (como nas brincadeiras livres).

Brincando, as crianças podem colocar desafios e questões para serem por elas mesmas resolvidas, dando margem para que criem hipóteses de soluções para os problemas colocados. Assim estará sendo criada, então, uma abertura para que o professor criativo lance desafios, aproveitando o brincar como prática.

Como afirma Wajskop (1991, p. 35) “[...] a brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil, onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, exatamente pela possibilidade de interação entre os pares em uma situação, imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos [...]”. Sem uma base de criatividade, fundada na relação humana entre dois seres, a ação de brincar pode ser apenas uma das formas de expressão da adesão submissa ao real.

O brincar, tal qual o conhecer, estão sempre a meio caminho entre os conteúdos da vida subjetiva (sonhos, fantasias, desejos). E a riqueza dos objetos oferecidos pela realidade exterior abre a possibilidade para a experiência imaginativa da criança. Por intermédio do brincar e do conhecer é possível reviver, em certo sentido, aquela experiência satisfatória da ilusão, pois é possível transitar de forma cada vez mais autônoma, entre a fantasia e a realidade. Pelo potencial criativo e pela abertura que proporciona à exploração do real como um campo de possibilidades do viver e do conhecer é que se pode afirmar que “brincar é coisa séria”.

Nas brincadeiras realizadas na escola, a criança terá oportunidade de, aos poucos, se sentir segura, pois exercendo primeiro sua individualidade, terá melhorado sua autoestima, fazendo com que se integre no grupo. Desta forma a brincadeira poderá ser um espaço de interação e confronto de diversas crianças com pontos de vista diferentes, em que cada uma terá a oportunidade de fazer valer seu ponto de vista. A autoestima é o componente básico para uma boa formação da personalidade da criança. Uma baixa autoestima está relacionada a níveis de ansiedade, insegurança, pouca estabilidade emocional, hipersensibilidade à crítica e uma série de fatores negativos.

Por outro lado, uma criança com alta autoestima tem maior probabilidade de um bom e adequado ajuste psicológico, emocional e social, apresentando condutas de cooperação, segurança e bom humor. Portanto, no brincar a criança tem a oportunidade de interagir com pessoas e objetos, liberando sua criatividade espontânea, vindo a explorar seus limites e a adquirir repertórios comportamentais e afetivos, maneira reforçadora e prazerosa.

É brincando que a criança mergulha na vida, podendo se ajustar às expectativas sociais e familiares, não se esquecendo que a autoestima pode ser modificada significativamente, ser fortalecida através de experiências emocionais e cognitivas que o brincar oferece, e assim, as crianças podem se beneficiar para o seu crescimento pessoal. Passando por tudo isso nas brincadeiras feitas, a criança passa por um processo de transformação interior, onde é facilmente constatada, dentro da sala de aula, sua capacidade de questionar mais, de não ter vergonha de “errar”, de saber perder um jogo e de saber esperar por sua vez. Brincando, a criança também dá asas à sua imaginação, tornando-se criativa, na medida em que lhe é permitido brincar.

Comentando sobre a função da pré-escola em relação ao brincar, o que podemos dizer é que esta prática, segundo preceitos de Wajskop (1991, p. 27) “ é nova e ameaçadora para a maioria dos professores, acostumados que foram, nos cursos de formação do magistério, com os exercícios motores de treino de habilidades e funções cognitivas específicas”. Nesse sentido, compreendemos que ao brincar a criança consegue obter o domínio de habilidades e funções cognitivas específicas. Ainda sobre a função antes dada à educação infantil, é importante enfatizar que as crianças iam para a escola apenas para serem guardadas e a brincadeira era uma consequência.

Ao longo do tempo, com a mudança ocorrida na função da pré-escola, foi-se mudando a visão dos profissionais da educação perante a brincadeira das crianças. Atualmente, é vista como um auxílio no modo de ensinar. Com os estudos de psicólogos e educadores, a brincadeira foi ganhando uma importância muito grande.

A brincadeira é uma importante peça, senão a mais importante no desenvolvimento das crianças. E a escola de educação infantil, por sua vez, é um espaço onde a criança chega para brincar. Mediante este aspecto, é necessário que ocorra também tendo um planejamento, e não somente a existência da brincadeira como uma consequência natural do agrupamento de crianças, para que o processo de educar seja coerente e completo em sua dimensão pedagógica.

Por conseguinte, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) são uma referência nacional para orientação de forma adequada na busca de uma educação de qualidade. Portanto, também devemos ficar atentos aos que é preconizado pelo PCNs no que tange ao temas transversais e à organização do currículo. Caminhando nesta perspectiva, nós, do Centro de Educação Arte Manha, acreditamos que brincar é coisa séria e por isso valorizamos esta prática como ferramenta para a emancipação de saberes e práticas que redundarão em um crescimento para escola, para os professores e principalmente para os alunos, formando cidadãos cada vez mais conscientes de sua importância como seres no mundo. É nisso que acreditamos e é disso que precisamos.

Diante de tudo o que lemos, refletimos e pesquisamos, podemos afirmar que brincadeiras, jogos, enfim, a ludicidade vem se transformando no grandes trunfo a oportunizar, por meio da educação, a construção de cidadãos plenos, conscientes e capazes de uma transformação social sem sofrimentos ou rastros de amargura.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. O jogo infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- BRASIL. PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm> Acesso em 13/12/2013.
- _____. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm> Acesso em 13/12/2013.
- _____. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em ,http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm> Acesso em 13/12/2013.
- _____. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA. Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394/96, publicada no DOU de 23/12/1996, Seção I, p. 27839. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1996.
- DORNELLES, Leni Vieira. Na escola infantil todo mundo brinca se você brinca. In: CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis E. (Org.) Educação Infantil. Pra que te quero? Porto Alegre: Artmed Editora, 2001, p. 101-108.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*. 4. ed. Curitiba: Editora Positivo, 2009.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 2 ed. SP: Editora Cortez, 1997.
- _____. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3. ed. SP: Editora Cortez, 1999.
- _____. (Org.). O Brincar e suas Teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- OLIVEIRA, Zilma M. R.; MELLO, Ana; VITÓRIA, Telma; ROSSETTI-FERREIRA, Maria Clotilde. *Creches: crianças, faz de conta & Cia*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- REVISTA NOVA ESCOLA *on line*. REPORTAGEM. As crianças têm muito o que aprender na creche. Disponível em <<http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/0-a-3-anos/criancas-muito-aprender-creche-educacao-infantil-aprendizagem-brincadeiras-linguagem-546791.shtml?page=all>> Acesso em 17/12/2013.
- VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- _____. A Formação Social da Mente. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.
- WAJSKOP, Gisela. Brincar na Pré – Escola. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997.