

# BRINCAR E APRENDER: A FUNÇÃO DO JOGO NAS ESCOLAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL DE IPATINGA-MG

**Fernanda Gomes Alves**

*Graduanda do Centro Universitário do Leste de Minas Gerais / Unileste-MG*

**Ana Marta Aparecida de Souza Inez**

*Professora do Centro Universitário do Leste de Minas Gerais / Unileste-MG*

## RESUMO

Este artigo discute o papel do jogo nas escolas de educação infantil no município de Ipatinga. Refere-se a uma pesquisa realizada pelas autoras no programa de Iniciação Científica em que objetivou-se investigar a função que tem sido atribuída ao brinquedo por professoras de creches e pré-escolas do município, analisar as concepções que tem as professoras sobre a função do brinquedo para o desenvolvimento infantil, identificar no programa de formação continuada das instituições os espaços reservados para estudos sobre os jogos e a ludicidade bem como observar, caracterizar e analisar os usos dos brinquedos e brincadeiras no dia-a-dia das creches e pré-escolas. O trabalho aponta as possibilidades que tem as brincadeiras para o desenvolvimento dos processos de ensinar e aprender e revelam os espaços e tempos destinados pelas professoras e pelas escolas as atividades lúdicas cotidianamente. Dessa forma produz a reflexão sobre o brinquedo compreendendo-o como atividade fundamental da infância que tem um papel primordial no seu desenvolvimento, uma vez que está na gênese do pensamento e, portanto implica na possibilidade de criar e transformar o mundo.

**Palavras-chave:** Brinquedo – creche – pré-escola – ludicidade

## ABSTRACT

This research deals with the role of games in kindergarten schools of Ipatinga. Its objectives are to investigate the role that teachers from Kindergarten Schools have given to the toy; analyse their conceptions about it for children development; identify the space given to toys and games in institutions that prepare teaching professionals and analyse, observe and characterize the usage of toys and games in everyday situations in their schools. The work points to the possibilities that toys have to the development of teaching and learning processes and reveal the time professionals involved spend on them. From this, a reflection about the toy us produced understanding it as main activity in Childhood and which has crucial role on children's development, once it has the ability of creating and changing the world.

**Key-words:** toy, nursery school, kindergarten, playfulness

## INTRODUÇÃO

No mundo atual, o crescimento acelerado e desordenado das cidades, a crescente participação da mulher no mercado de trabalho com conseqüentes modificações na organização familiar – somada à desqualificação do lúdico, do tempo livre e de lazer pela sociedade capitalista, vem retirando das crianças os espaços e os tempos que eram de brincar.

Como resposta a esta formação sócio-econômica e políticas, amplia-se a criação de creches e pré-escolas reconhecidas como espaços sócio-educativos na primeira etapa da educação básica.

Nas creches e pré-escolas têm-se notado a dificuldade da oferta de brinquedos para as crianças, além da pouca importância dada à atividade lúdica para desenvolvimento da criança.

O brinquedo é a essência da infância e sua principal atividade, mas nem sempre as instituições desenvolvem práticas que tomam este pressuposto como orientador da organização de suas rotinas.

As instituições escolares cada vez mais têm se preocupado com a antecipação de oferta de conteúdos formais do ensino e dado ênfase à alfabetização precoce das crianças. Percebe-se que há um despreparo relativo ao conhecimento das necessidades básicas das crianças pequenas e, principalmente, em relação ao brincar, um desconhecimento de sua função como linguagem e principal forma de interação com o mundo.

Nessa perspectiva a realização de pesquisas sobre o tema ganha relevância na medida em que podem oferecer contribuições importantes para a análise das práticas educativas visando a uma melhor compreensão do desenvolvimento infantil e do importante papel que as instituições educativas têm frente as diferentes realidades em que vivem as crianças.

### **O BRINCAR E A REALIDADE: a importância das brincadeiras no desenvolvimento sócio-histórico-cultural.**

Brincar é uma atividade cotidiana na vida das crianças. É o brinquedo a forma pela qual ela resolve a maioria dos conflitos criados pelas limitações do mundo em que vive e que é, eminentemente, um mundo dos adultos. Através da brincadeira a criança expressa sua forma de representação da realidade.

Sobre a importância do ato de brincar para o desenvolvimento psíquico do ser humano, Bettelheim afirma que:

*“Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos.” (Bettelheim, 1984, p. 105)*

A criança quando brinca cria situações imaginárias em que se comporta como se estivesse agindo no mundo do adulto. Enquanto brinca, seu conhecimento sobre o mundo se amplia, uma vez que ela pode fazer de conta e colocar-se no lugar do adulto.

Assim, no ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que apresentam ser. Ao brincar a criança recria e repensa os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que está brincando.

Na brincadeira a criança assume diferentes papéis e nessa representação age, frente à realidade, de maneira não-liberal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumindo, utilizando-se de objetos substitutos.

Conforme Leontiev (1992, p. 62) *“só no brinquedo as operações exigidas podem ser substituídas por outras e as condições do objeto podem ser substituídas por outras condições do objeto com preservação do próprio conteúdo da ação.”*

Como se pode ver o jogo é uma atividade que tem sua própria razão de ser e contém, em si mesma, o seu objetivo. Entretanto é fundamental diferenciar as formas de jogo nas fases da infância. Para uma criança bem pequena o ato de brincar significa muito atendimento à necessidade de exploração dos objetos. Segundo Vigotsky (1988, p. 96) os objetos ditam a ela a ação que deve ser executada. Por isso, que quando vê uma cadeira ela se assenta, uma escada é para subir e uma vassoura para varrer.

À medida que cresce, sustentada pelas imagens mentais que já se formaram, a criança utiliza-se do jogo simbólico para criar significados para objetos e os espaços. Dessa forma, à cadeira pode atribuir a função de um trono do príncipe, à vassoura de seu cavalo e à escada de seu tesouro.

Kishimoto, sobre esta questão afirma que:

*“O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo; de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade.” (Kishimoto, 2000: pg. 19)*

Isto pressupõe que existe a necessidade de os educadores conhecerem os comportamentos das crianças, conforme suas etapas de desenvolvimento, uma vez que elas, principalmente, nas creches passam, a maior parte de seu tempo diariamente.

As crianças utilizam-se de várias formas de representação: o desenho, a linguagem, a imitação e, principalmente, o jogo simbólico, mais conhecido como jogo de “faz de conta”.

Estes elementos vão se constituindo em recursos de socialização e, historicamente, conforme o ambiente cultural, vão produzindo os saberes infantis sobre o mundo.

O brinquedo e as brincadeiras são atividades culturalmente pertencentes ao ser humano. *“A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável”.* (Brougère, 2000, p. 54)

Assim, também, por ser a escola, o ambiente privilegiado de apropriação da cultura, a criança aprende as formas como, nesta instituição, os elementos culturais são-lhes apresentados.

## **O OLHAR DO ADULTO SOBRE O BRINCAR DA CRIANÇA**

A relação de oposição entre a realidade no brincar deve-se ao fato de que a atividade lúdica apóia-se, fundamentalmente, no princípio do prazer, pois a criança ao brincar procura apoio nas coisas visíveis e palpáveis do mundo real experimentando prazer em unir a elas seus objetos e situações imaginárias. Este processo primário e secundário consciente e inconsciente se interpenetra na realidade e esta se interconecta com a fantasia. O brincar se diferencia do sonho pois no ato de brincar a consciência adquire importância primordial: a criança sabe que seu jogo não é correspondente à realidade, embora os dados da realidade sirvam de base para o brincar. Por outro lado, através do jogo cria, corrige os aspectos insatisfatórios do real que realiza sua imaginação e seus desejos.

O brincar revela-se em toda a sua complexidade, opera a interpretação entre o real e o irreal, oferece a experiência ao sujeito criança ou adulto de ser o imaginado concentrando toda sua atenção para aquela atividade, para o presente e para o relacionamento com os outros participantes. Brincar é fundamental para quem precisa a todo o momento, construir e transformar sua experiência de si ou seja, todos nós, conforme afirma Friedmann (1996). *“É assim que o adulto diz que se brinca... cada um com olhar diferente. Mas o jogo é um só”.* Brougère (2000) ao criticar aqueles que consideram o brinquedo um objeto fútil sem importância defende:

*“Se o brinquedo é um objeto menor do ponto de vista das ciências sócias, é um objeto de profunda riqueza. A sua sombra, a sociedade se mostra duplamente naquilo que é mais, sobretudo naquilo que se dá a conhecer as suas crianças. Assim sendo, mostra a imagem que faz da infância. O brinquedo é um dos reveladores de nossa cultura, incorpora nossos conhecimentos sobre a criança ou, ao menos, as representações largamente difundidas que circulam as imagens que nossa sociedade é capaz de segregar.” (Brougère, 2000, p. 98)*

## **BRINCAR NA ESCOLA: limites e possibilidades**

Objetivando investigar a função que tem sido atribuído ao brinquedo, pelas professoras de creches e pré-escolas de Ipatinga, realizou-se em cinco instituições de educação infantil, um trabalho de campo com

entrevistas e análise documental visando conhecer as concepções dos professores sobre o brincar da criança e os espaços e tempos destinados às atividades lúdicas pelas instituições.

Observou-se no decorrer da pesquisa características comuns e diferenciadas entre as instituições visitadas. Pode-se perceber que existe uma tendência de vinculação do ato de brincar com o fazer pedagógico.

Parece que as instituições desconhecem o fato de que quando a criança brinca está em constante processo de construção de significados, buscando compreender o mundo a partir de suas representações.

Os sentidos e os significados do brincar dependem de quem brinca. E o brincar pode ser entendido como uma rica possibilidade de construção de identidade, ou seja, observa-se que o brincar das crianças tem a ver com a espontaneidade de seus olhares.

A atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança como suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível lingüístico, sua formação moral.

Das entrevistas realizadas, as professoras destacaram a força do caráter pedagógico como função primordial do brinquedo. E o jogo, o brincar aparecem como métodos e estratégias de produzir ludicidade no ato de aprender. A função do brincar na escola não tem sido atribuída de forma adequada, devido às exigências dos pais, da sociedade de que as crianças estejam sendo alfabetizadas o quanto antes, e que de certa forma gerou mudanças de objetivos das professoras nas metodologias das aulas.

A brincadeira é um espaço de socialização, de construção que desenvolve todos os sentidos da criança. O ato de brincar não é apenas para o desenvolvimento escolar da criança pedagogicamente, mas sim para que possa adquirir experiência de elaboração das vivências da realidade na construção do ser. A brincadeira implica para a criança muito mais do que um simples ato de brincar, pois através da brincadeira ela está se comunicando com o mundo e também está se expressando.

Winnicott (1982), revela que é no brincar que o indivíduo criança ou adulto pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral, ou seja, qualquer que seja a atividade lúdica conduz ao encontro com criatividade.

Nas escolas o que se tem percebido é a falta de espaço e tempo destinados à atividade lúdica, o que compromete o desenvolvimento da criatividade da criança, bem como limita as possibilidades de os professores acompanharem o desenvolvimento das crianças, bem como conhecerem melhor o universo sócio cultural ao qual elas estão inseridas.

Apesar de se ter registrado a existência de espaços físicos internos ricos para possibilitar às crianças a exploração e a criação de brinquedos e brincadeiras, percebe-se a ausência de uma intencionalidade destacada nos projetos pedagógicos e, conseqüentemente, nas práticas educativas em relação à importância do brincar no processo de apropriação dos códigos da cultura em que estão inseridas as crianças.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Observa-se o desconhecimento do adulto sobre a importância do brincar das crianças. As escolas, em sua maioria, por não se apropriarem de conhecimentos sobre a importância do brinquedo e do brincar, não possibilitam espaços e tempos para o brincar, trocando esses espaços por uma escolarização precoce.

Na pesquisa realizada observou-se, dentre outros aspectos, uma grande preocupação em fazer do brincar na escola uma atividade cada vez mais pedagogizada. Entretanto, no dia a dia ao proporem as brincadeiras, os professores se deparam com o fato de as crianças produzirem alternativas e construírem novos objetivos diferentes do que era a proposição da professora.

Quer dizer que a capacidade criadora das crianças tem mostrado às escolas a função do brinquedo em seu desenvolvimento, o que extrapola as limitações das atividades propostas pelos professores. Mesmo conscientes disso, pelas percepções do cotidiano, os professores se vêem diante dos ditamos institucionais e acabam por produzir suas práticas educativas pautadas na expectativa de brincar para aprender conteúdos escolares.

Observa-se aqui a limitada noção de conteúdos escolares, uma vez que estes têm sido compreendidos como conhecimentos sistematizados encontrados nos livros didáticos e previstos nos planejamentos escolares.

Fica clara a dificuldade de enxergar tantos outros elementos da cultura que estão expostos às crianças e que são por elas descobertos e reelaborados, dia a dia, durante suas brincadeiras. Nessa perspectiva pode-se destacar como resultado final da pesquisa o registro de que houve avanços significativos na construção de conceitos sobre o jogo no desenvolvimento infantil em contato com um rico referencial bibliográfico. Observou-se também, a importância da produção de pesquisas relacionadas à questão, visando oferecer aos professores e às instituições de Educação Infantil subsídios para uma melhor compreensão dos processos de construção das representações das crianças sobre o mundo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**. São Paulo: Artmed, 1984. 358p.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000. 110p. (Coleção Questões da Nossa Época, v.43)

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender; resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996. 128p.

KISHIMOTO, T. M. (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2000, 183 p.

LEONTIEV, A.N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar In: VIGOTSKI, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1992. p.119-142.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 2. ed. Porto Alegre: Martins Fontes, 1988. 168p.

WINNICOTT, D.W. **A criança e o seu mundo**. 6.ed. Rio de Janeiro: LTC, 1982. 270p.