

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA - SEDUC - CEARÁ
DIVISÃO DE EDUCAÇÃO INFANTIL
PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE EDUCADORES INFANTIS
Série Ensinando e Aprendendo v. 05
Edição FORTALEZA – SEDUC-CEARÁ - 2000

BRI^NCA^DEIRAS DE C^RIANÇA:

ENCANTOS E DESCOBERTAS



Autora: Dra. MARIA DE FÁTIMA VASCONCELOS DA COSTA
Profa. do Departamento de Estudos Especializados da FACED - UFC
dphatyma@gmail.com

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO

- I **VAI, VAI, VAI COMEÇAR A BRINCADEIRA...**
(contextualizando o brincar na educação)
- II **O QUE É O QUE É ? (discutindo conceitos)**
- III **EU SOU O MARINHEIRO NO MEU BARCO DE VAPOR...**
(papel da brincadeira no desenvolvimento)
- IV **MARCHA SOLDADO...QUEM NÃO MARCHAR DIREITO...**
(brincar, escola e cultura)
- V **TÁ PRONTO SEU LOBO? (o papel do professor)**
- VI **ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS (Um lugar para se brincar)**
- VII **VOCÊ NÃO ME PEGA... (sociabilidade e individualidade)**
- VIII **TIRA BOTA DEIXA.O ZAMBELÊ... (o brinquedo na sala de aula)**
- IX **CIRANDA, CIRANDINHA, VAMOS TODOS... (o corpo em movimento)**

X SEU REI MANDOU DIZER (o lugar da linguagem)

XI BIBLIOGRAFIA

I - VAI, VAI, VAI COMEÇAR A BRINCADEIRA... : contextualizando o brincar na educação

Os educadores infantis, face os novos referenciais curriculares recomendados pelo MEC, encontrarão a brincadeira como um dos eixos do âmbito de desenvolvimento pessoal e social que, agora de modo explícito, integram o projeto pedagógico da escola de educação infantil.

Certamente não estamos diante de nenhuma novidade, afinal o lúdico sempre esteve presente na educação das crianças, sobretudo das pequenas. Mas, será que a brincadeira sempre foi vista do mesmo modo?

Conforme as diferentes concepções de criança adotadas numa determinada sociedade, teremos diferentes formas de se encarar a atividade lúdica.

Quando crianças e adultos conviviam sem muitas diferenciações, a criança era vista como um adulto em miniatura. Os jogos e brincadeiras eram predominantemente coletivos, compartilhados por adultos e crianças e muito valorizados como atividade social agregadora e de entretenimento.

Com a evolução da sociedade, a criança vai aos poucos ocupando um lugar diferenciado em relação aos adultos. A infância passa a ser vista como o estado natural do ser humano, e em consequência os jogos e brincadeiras assumem a feição de atividade infantil, cujo valor é a educação espontânea da criança. Neste momento, a escola infantil o adota como parte de suas intenções pedagógicas.

Mas, ao se conceber a brincadeira como algo “natural”, afirma-se que ela precisa ser submetida aos objetivos pedagógicos para que tenha um efeito educativo. Logo, o seu valor, enquanto atividade livre de objetivos estabelecidos por outros que não a própria criança, é diminuído.

Nos dias de hoje, graças a uma série de mudanças nas leis de proteção à infância, a criança é vista como sujeito que tem, entre outros direitos, o direito ao brincar. Mais do que uma atividade que pode trazer benefícios pedagógicos, a brincadeira, sob este prisma, é vista como uma atividade cultural formadora da criança enquanto ser humano.

II - O QUE É, O QUE É...? : discutindo conceitos

Como na escola as atividades são em sua maior parte realizadas conforme um planejamento prévio e dirigidas à um determinado objetivo, é importante entender um pouco mais a brincadeira enquanto atividade social própria da criança para que o educador possa garantir o exercício pleno da brincadeira como um direito.

Isso não significa que é só deixar a criança brincar para que esse direito esteja garantido, porque, nesse caso, o brincar parece não ter função alguma. Esta atitude resulta muitas vezes numa exclusão do brincar das práticas pedagógicas, uma vez que ele não é incorporado àquelas atividades que, na escola, são destinadas à criança.

Vejamos então o que podemos entender por brinquedos, jogos e brincadeiras.

Se você já observou uma criança brincando, deve ter notado que há um distanciamento da realidade daquele momento e que coisas e gestos passam a assumir um sentido que parece estranho a quem está de fora da brincadeira.

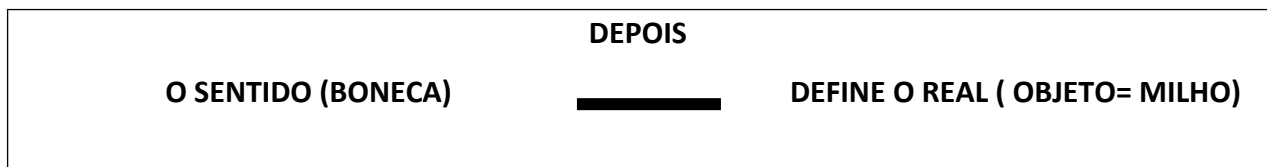
Deve ter observado ainda que às vezes a brincadeira exige que as crianças confeccionem algum material, ou modifiquem o ambiente, ou gastem bastante tempo em tentativas, até desempenharem satisfatoriamente o que desejam fazer.

No entanto, é notável que tais esforços sejam feitos com um empenho e alegria jamais vistos em outro tipo de atividade, a despeito mesmo de fome ou cansaço.

Este distanciamento da realidade expressa a capacidade que a criança está adquirindo de exercitar o poder da imaginação pois, até então, sua vida mental, ainda insuficiente para apreender a realidade diferentemente de como ela se apresenta, era conduzida pelos estímulos ambientais.

Por exemplo, antes de aprender a brincar, uma espiga de milho é para a criança apenas um alimento e como tal é apreendido por ela, mas, quando a imaginação passa a ocupar um papel importante na conduta infantil, uma espiga de milho pode vir a ser uma boneca e a criança se comporta em relação a ela de acordo com o novo sentido que ela lhe dá.

Temos então uma situação imaginária assumindo um papel condutor na atividade da criança. Observa-se que se opera aí uma transformação na vida mental:



A direção do comportamento é agora determinada pelo processo mental (imaginação) e não mais pelos estímulos externos.

A criança passa a usar um objeto como substituto de outro. Esta substituição é, no entanto, criteriosa. Ela não substitui qualquer objeto por qualquer outro.

Para que um objeto torne-se substituto de outro é necessário que seja obedecida a seguinte regra: pode-se atribuir um sentido novo a um objeto desde que ele se preste à ação que se quer representar com ele (a espiga de milho permite que se possa fazer com ela o que se faz com uma boneca, pentear os cabelos, por exemplo).

“A BRINCADEIRA É ENTÃO TODA ATIVIDADE QUE ENVOLVE UMA SITUAÇÃO IMAGINÁRIA COM REGRAS” (VYGOTSKY).

O que impulsiona esta transformação?

O que ela significa em termos de desenvolvimento?

III - EU SOU O MARINHEIRO DO MEU BARCO DE VAPOR....: papel da brincadeira no desenvolvimento

Como todo desenvolvimento, o desenvolvimento psicológico é movido também por contradições. Neste caso, a contradição entre os desejos e as possibilidades de realização motiva a construção da brincadeira infantil.

À medida que se desenvolve a criança adquire novas necessidades, o que cria muitos conflitos porque nem sempre ela pode encontrar formas de satisfação dessas necessidades no plano do real. Assim, quando uma criança deseja voar ou ter poderes para vencer todas as limitações físicas, esse desejo só pode encontrar realização no plano simbólico.

Nasce daí a identificação com os super-heróis, figuras que ostentam poderes para vencer todos os obstáculos. Do mesmo modo, se o desejo é dirigir um carro, a brincadeira simula a realização desse desejo.

Brinquedo e brincadeira são então construções simbólicas que permitem à criança tomar distância do real e ao mesmo tempo contactar o real, pois suas ações e objetos, que servem de brinquedos, existem realmente, só que adquirem significados diferentes daqueles que lhes são atribuídos no plano do real. Essas conquistas são requisitos necessários a muitas aprendizagens que envolvem o pensamento abstrato .

Por exemplo, para aprender a linguagem escrita se faz necessário que a criança entenda que o que se escreve é algo (uma representação simbólica) que ocupa o lugar de outra coisa (os sons) e que esse processo envolve a expressão de um significado.

Sendo assim, a escrita da palavra MARIA é a representação gráfica do conjunto dos sons com os quais nos referimos a alguém que tem esse nome.

Esse processo de substituição implica ainda na compreensão da organização do sistema alfabético, ou seja, das regras de combinações das unidades fonéticas e gráficas através das

quais se produzem significações. Para a representação dos numerais o processo é semelhante. A compreensão do sistema numérico decimal permite que se possam representar relações quantitativas com símbolos gráficos.

A brincadeira, à medida que permite, por exemplo, que um pedaço de madeira represente um revólver, contribui para o desenvolvimento da capacidade de representação simbólica, exigida, num nível mais abstrato para aquelas aprendizagens já referidas. É assim, a atividade principal da criança. Atividade principal não quer dizer a mais frequente e sim “aquela em conexão com a qual ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico da criança e dentro da qual se desenvolvem processos psíquicos que preparam o caminho da transição para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento”.

Algumas razões para brincar:

- ✓ Brincando a criança desenvolve e exercita suas capacidades **motoras** (coordenação dos movimentos, equilíbrio, ritmo), **intelectuais** (atenção, memória, raciocínio, percepção, pensamento abstrato, linguagem) e **de relacionamento** com os outros (aceitar, opor-se, expressar vontades, negociar, pedir, recusar etc.);
- ✓ Brincando educa sua sensibilidade para apreciar seus esforços, o prazer de fazer uma atividade de sua própria iniciativa e o interesse em construir e criar;
- ✓ Aprende a gostar de estar ocupada;
- ✓ A brincadeira desafia de tal modo a criança que a leva a atingir níveis de realização acima daquilo que normalmente ela pode conseguir e que só o interesse pode provocar;

- ✓ Brincando a criança descobre formas de expressão e de elaboração das suas emoções e sentimentos (alegria, medo, tristeza, amizade, solidariedade etc.).
- ✓ Enfim, porque através das brincadeiras a criança pode entender melhor como muitas coisas funcionam, ao mesmo tempo em que pode entender melhor a si mesma, ao experimentar diferentes maneiras de brincar.

IV - MARCHA SOLDADO...QUEM NÃO MARCHAR DIREITO ...: brincar,escola,cultura

Dependendo do olhar que lançamos sobre a brincadeira podemos ver muitos fenômenos acontecendo, mas como professores, em geral, estamos interessados em ver aquilo que corresponde aos nossos interesses de educadores.

Por isso, para nós, é importante conhecer e estimular os jogos e brincadeiras que favoreçam o desenvolvimento de habilidades na criança, particularmente aquelas que são exigidas pelo currículo de ensino.

Certamente isso é importante como componente das competências do professor, porém se faz necessário lembrar que, embora a meta colocada no horizonte pedagógico seja a formação humana, essa tarefa extrapola em muito a área de influência do professor. Há aspectos fundamentais para a formação de uma pessoa, como a construção de sua identidade cultural, que são forjados na vida comunitária, da qual a própria prática escolar é apenas uma parte.

Estas considerações se fazem necessárias para se relativizar o papel da escola face a outras agências formadoras, como a mídia, a televisão, a vida comunitária e familiar, enfim, a cultura.

Em muitos momentos, a escola parece estar em contradição com essas dimensões da vida societária, que são moldadas na diversidade, desigualdade, conflitos de grupos, crenças, interesses econômicos e valores tradicionais, entre outros.

A escola, entretanto, enquanto uma instituição, tende a preservar-se através da conservação daqueles parâmetros que são sua base de sustentação: a disciplina, a hierarquização, o controle, a homogeneização etc., criando um sedentarismo que, às vezes, vai contra o dinamismo social. Estes momentos críticos em geral resultam em reformas de ensino.

No caso da brincadeira, estamos diante de uma atividade socialmente instituída (a sociedade define quem, onde, com o que e quando se brinca). É também uma modalidade de assimilação dos valores culturais, pois as crianças interiorizam muitas pautas de conduta próprias de certos papéis sociais (mãe, médico, professor, polícia etc.) a partir das brincadeiras.

Por outro lado, a cultura comporta tanto um movimento de conservação como de transformação. A transformação se dá no processo de transmissão, quando ao individualizar o social, o sujeito deixa sua contribuição particular, a marca de sua singularidade, produzindo assim alterações, fissuras ou acrescentado novas dimensões à cultura. A criança, ao brincar, devolve ao mundo a forma como a infância recebe e elabora o mundo tal como lhe é dado.

Nesse sentido, a brincadeira de boneca é, ao mesmo tempo, um registro das pautas de conduta materna a que a criança teve acesso, uma leitura crítica dessas pautas e uma sugestão para incorporação de novos elementos.

Esse processo representa um importante espaço de liberdade para a criação. O chamado jogo livre (comparável ao lazer para os adultos), quer dizer, livre de propósitos externos ao próprio jogo e não livre de influências alheias, é uma rara oportunidade que a criança tem de tomar as rédeas de sua própria criação e desenvolver o sentimento de autonomia (consciência dos seus limites e capacidades).

O aspecto mais importante da experiência de criação é que a pessoa que cria algo novo, ao ver o produto do seu trabalho reconhecido e valorizado porque é único, passa também a sentir valorizada sua singularidade, ou seja, sua diferença, em relação aos outros.

Para que as crianças possam ter seu direito ao brincar garantido na escola, não é necessário apenas que haja brinquedos em quantidade e diversidade, espaço e tempo reservado para esta atividade, mas sobretudo uma certa abertura daqueles que trabalham com

as crianças para acolherem suas iniciativas e serem partícipes de uma atividade que não tem nenhuma finalidade utilitária a não ser o gozo gratuito e compartilhado.

V - ...TÁ PRONTO SEU LOBO? : o papel do professor

Nem sempre o professor tem oportunidade de desenvolver sua própria espontaneidade, o que pode muitas vezes lhe levar a pensar que as brincadeiras necessitam de sua intervenção no sentido de um controle, organização e definições de papéis para que possam ter êxito.

Ser professor de crianças pequenas requer o reconhecimento da diferença essencial que separa os modos de sentir, agir e pensar da criança e do adulto.

O fato de que é necessário, por exemplo, fazer a criança compreender e aceitar as medidas de higiene, a instrução escolar, as medidas de segurança, os limites para com o outro etc. não significa que a função educativa deva restringir-se a essas práticas.

É também educativo alimentar a capacidade de discordância, a defesa de pontos de vista contrários a outros, e de criação divergente, como pintar uma vaca azul, ou conceber uma fada malvada ou não gostar daquilo que todo mundo achou bonito.

Para isso, o professor, muitas vezes, precisará apreciar mais os processos de trabalho do aluno do que mesmo o produto. Mesmo quando se trata de aprender matemática, esforços que levam a um resultado errado podem ser produtivos.

O professor que procura alimentar também sua própria espontaneidade, desenvolvendo suas possibilidades expressivas, quer seja em desenho, música, pintura, participando de cursos de arte ou dança, preparando uma atividade pedagógica de sua própria iniciativa etc., estará se preparando para estimular essa qualidade nos alunos.

O medo do ridículo, o medo de errar, a vontade de ultrapassar os outros, a exigência de sucesso a qualquer custo, são motivações inibidoras do processo criativo porque a criação baseia-se na auto-confiança na capacidade de criar e na certeza de que o resultado será aceito como expressão de uma maneira particular de ver as coisas.

É algo semelhante à apreciação de uma obra de arte. Muitas vezes, é necessário se acercar das condições em que a obra foi produzida, e/ou do “diálogo” que o artista fez com outras correntes de pensamento diferentes da sua para se compreender a mensagem da obra.

Mesmo que nós não nos agrademos dessa obra, a tentativa de reconhecer a diferença do olhar do outro em relação ao nosso permite apreciar o esforço do outro de se expressar por meio de uma determinada linguagem. Um exemplo é a tela do pintor René Magritte sobre a figura imaginária da sereia.



A invenção Coletiva - 1935 - René Magritte

O autor desta tela nos apresenta uma visão inusitada de um signo mítico muito conhecido de todos. Obriga-nos, assim, a sair das referências conhecidas e a vislumbrar uma possibilidade inteiramente nova, ao desmontar a idéia de sereia. Ao construir outra significação, nos revela também que a imagem que tínhamos não era natural e imutável, mas apenas uma das possibilidades de construção. O professor precisa dessa abertura para a imaginação infantil mesmo que não compreenda todas as suas mensagens. O poeta Mário Quintana, nestes versos dedicado ao louco, exprime, com muita ternura, a cautela que se deve ter com o diferente:

HISTÓRIA QUASE MÁGICA

Mário Quintana

*O idiota da aldeia gostava de coisas brilhantes.
Mal nos respondia: éramos apenas gente...
Mas uma noite o surpreendi falando longamente
a um trinco de porta redondo, luzente de luar.
Só vos digo,
Ao que parece,
Que o brilho do metal abrandava, ora fulgia mais,
Como se por instantes ouvisse e depois respondesse.
Só vos digo que, nestes ocultos assuntos, nada se pode dizer...*

O poema expressa a sensibilidade do autor para com a diferença, que, em geral, tende a ser motivo de galhofa. Mesmo não compreendendo o sentido oculto da experiência de conversar com um trinco, o autor procura interpretá-la segundo o ponto de vista do idiota, evitando autorizar-se a atribuir sentido à mesma a partir de seu próprio ponto de vista.

Certamente isso não exclui planejamento e organização das situações que favoreçam o respeito à sensibilidade da criança. Por exemplo, se a professora elege que a atividade de pintura pode ser feita no muro da escola, é necessário colocar tintas e pincéis disponíveis em quantidade e variedade para as crianças.

É também importante envolver as crianças na organização da atividade, para que, após o seu término, se providencie a remoção do material e a higiene dos pequenos pintores, além de indicar as instruções sobre os cuidados no uso do material.

Seria demais, no entanto, interferir sobre o que e como as crianças podem pintar. Dentro de um trabalho com projetos, cabe o ensino de técnicas de pintura que a criança poderá adotar, ou não, quando da confecção de seus trabalhos espontâneos.

O educador que valoriza a brincadeira infantil poderá participar como mediador: estimulando a fantasia da criança, oferecendo materiais, assumindo papéis na brincadeira, encorajando as manifestações espontâneas, estimulando a participação daqueles que não estão tendo oportunidade, esclarecendo dúvidas quando solicitado etc.

Essa participação contribui para fortalecer os vínculos afetivos com o grupo e faz com que as crianças sintam que a atividade que ora realizam é valorizada.

VI - ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS : um lugar para se brincar

Embora o tema das brincadeiras infantis possa ser abordado por vários enfoques, alguns com complexas teorizações, é relativamente simples prover as condições que favoreçam o desenvolvimento de atividades lúdicas.

Para as crianças pequenas, as atividades que favorecem o seu desenvolvimento são aquelas que têm significado para ela. Neste sentido, é recomendável que a brincadeira ocupe a maior parte do seu tempo.

O ambiente escolar da criança poderá estimular a brincadeira oferecendo:

1. ESPAÇO ADEQUADO e MATERIAL ADEQUADO

- Área externa equipada com *playground*, tanque de areia, vegetação e área interna com salas ou recantos destinados a brincadeiras e equipados com brinquedos, em quantidade e variedade adequada à faixa etária atendida;
- espaço para brincadeiras ao ar livre como correr, pular corda, brincar de roda, pega-pega, jogar bola, se balançar, enfim, atividades que envolvem movimentos amplos. Para esse espaço, é importante ter material que estimule as brincadeiras tais como baldes, peneiras, pás, carrinhos, corda, bolas etc;

- é importante lembrar que este material deve ser lavável e que no play-ground haja gangorras (3 ou 4), balanços (4 a 6), escorregadores (2 ou 3), casinha e trepa-trepa. Se não forem possíveis os industrializados, a escola pode, com um marceneiro da própria localidade, produzir estes brinquedos utilizando madeira, tronco de árvores e pneus velhos. Esses materiais precisam ser consertados e pintados (em cores vibrantes) regularmente;
- espaços menos abertos para brincadeiras que exigem maior concentração e que utilizam materiais menores. Aqui deve haver mesas e estantes (abertas e ao alcance das crianças) para colocá-los. Os jogos de construção (lego), encaixe, montagem (argolas de plástico ou cubos de tamanhos variados), os quebra-cabeças simples (de 4 a 100 peças), memória (utilizando figuras significativas para a criança, como as da Turma da Mônica), os dominós (de números, metades de figuras, ou palavras e figuras), o boliche, enfim, os jogos de regras ou de construção são desejáveis. É necessário observar que haja mais de dois exemplares de cada jogo;
- brinquedos para brincadeiras de faz-de-conta (bonecas, panelinhas, carrinhos, espadas, telefones, roupas, fantasias de bruxas e super-heróis, pentes, espelhos, chapéus, sapatos, lenços, óculos, jóias, bolsas, ferro de passar, dinheiro de papel, calculadora, cavalinhos). Esses materiais podem ser adquiridos através uma campanha junto aos pais e professores da escola. Alguns deles podem ser guardados num baú para serem usados no momento do faz-de-conta;

2. TEMPO SUFICIENTE

- Quanto menor a criança, mais tempo ela precisa para dedicar-se a brincadeiras. Por esta razão é necessário prever o tempo para esta atividade dentro do planejamento das atividades educacionais;
- para os pequenos, é desejável que metade do turno seja dedicada a atividades livres, preferencialmente no pátio. Para os maiores, pode-se intercalar nas atividades previstas 1 ou ½ hora de atividade livre. Além desses, o professor pode dedicar outros momentos a atividades lúdicas dirigidas ou sob sua orientação;
- face o envolvimento das crianças nas brincadeiras, é recomendável informá-las previamente do tempo que dispõem para isso.

VII – VOCÊ NÃO ME PEGA... : sociabilidade e individualidade

A brincadeira, por sua própria natureza, convoca a participação de outros. A maioria das brincadeiras infantis é coletiva e as crianças, espontaneamente, procuram a companhia de seus pares. Juntas elas negociam de que, como, com que, com quem brincar e estas atividades dão oportunidade para o exercício da capacidade de tomar decisões conjuntas e aceitá-las.

A necessidade de interação na brincadeira favorece também o desenvolvimento da expressão oral.

É importante lembrar, no entanto, que assim como as brincadeiras coletivas são necessárias à vida social, brincar sozinho é também necessário à organização da vida interior da criança (para identificar seus interesses, desenvolver a capacidade de imaginação, se diferenciar dos demais e exercitar a autonomia). Por isso, esses momentos individualizados precisam ser também respeitados. Além disso, são preparatórios daquelas atividades que exigem isolamento e um esforço mais individualizado da criança, como a escrita e a leitura.

VIII - TIRA, BOTA, DEIXA O ZAMBELÊ FICAR...: o brinquedo na sala de aula

É comum encontrarmos crianças de classe de maternal que insistem em levar para a escola algum brinquedo. Também não é raro se encontrar escola onde essa permissão não é dada, sob a alegativa de que, em geral, isso é fonte de brigas e choros.

Divididos entre interesses individuais e coletivos, muitos professores optam por recolher o brinquedo. Se o professor aceita que é função da escola ensinar essas crianças a conviver socialmente e que as brincadeiras são excelentes oportunidades para isso, será mais fácil aceitar a permanência desses objetos na sala de aula, apesar dos conflitos que eles poderão originar.

Não se pode esquecer ainda que, para a criança de 2, 3 anos de idade, o brinquedo é quase uma parte dela mesma, razão pela qual é tão difícil reparti-lo com os outros, bem como enfrentar um ambiente novo sem aquele objeto que substitui o papel que a chupeta desempenhava quando estava longe da mãe.

Mais tarde, os professores se surpreenderão ao observar que a mesma criança, que encolhia-se ante a aproximação de um colega em direção a sua boneca, agora entrega-a ao colega em troca de um ursinho, que é novidade para ela.

Esses são momentos importantes da construção da sociabilidade que não podem acontecer sem conflito e não podem resolver-se sem a intervenção adequada do educador.

Ele intervém ouvindo as crianças envolvidas no conflito, oferecendo um objeto alternativo àquela que ficou chorando, procurando substituir tapas e empurrões por palavras que expressem os sentimentos correspondentes e buscando soluções negociadas entre as partes, quando isto for possível.

Toda situação lúdica envolve sempre NEGOCIAÇÕES e, na maioria das vezes, dão lugar a situações conflitivas que as próprias necessidades da brincadeira ajudam a resolver. Assim, enquanto não se decide quem vai ser a diretora, na brincadeira de professora, ou o bandido, na brincadeira de mocinho, a brincadeira não começa e pode-se gastar o tempo da atividade na discussão. Por isso, esse conflito sofre uma pressão para se resolver rapidamente.

IX - CIRANDA, CIRANDINHA, VAMOS TODOS CIRANDAR...: o corpo em movimento.

Um aspecto que merece destaque na brincadeira é que nela sempre está presente a imaginação, quer dizer, o pensamento, mas nenhuma brincadeira acontece sem a AÇÃO MOTORA. Isto significa que, assim como a idéia sugere gestos, imagens e ações, um gesto, a imagem de um objeto, o desenrolar das ações podem também sugerir idéias. Ao subir numa árvore, uma criança pode escorregar e ficar pendurada num galho. Essas ações, a partir daí, podem sugerir uma brincadeira de balanço com o galho da árvore.

Nos primeiros estágios do desenvolvimento infantil, **a ação externa (motora) conduz a ação interna (mental)**. A ação mental ainda não é independente da ação motora, assim como a representação simbólica ainda não é independente dos objetos.

Para brincar de casinha ainda é necessário algo para representar, por exemplo, a comidinha. Para brincar de cavaleiro, é necessário cavalgar e não apenas ficar imaginando. Logo, o comportamento esperado numa brincadeira é bem diferente daquele esperado numa atividade didática, pois alguma MOVIMENTAÇÃO é sempre inevitável.

Propor atividades com música, cujo ordenamento advém do próprio ritmo, atende à necessidade de expressão motora, desenvolve a sensibilidade estética para os diferentes tipos de música e estimula a formação da identidade cultural.

As músicas e danças folclóricas são extremamente importantes para as crianças pequenas porque, através delas, elas começam, muito cedo, a tomarem contato com os valores do seu grupo social de referência (aquilo que sua comunidade aprecia).

Outro aspecto interessante é que estas atividades estimulam a participação de todos, inclusive adultos. No Ceará, os cocos de praia, o “maneiro pau”, o maracatu, o bumba meu boi e a embolada, por exemplo, são bem representativos da cultura cearense e fáceis de ser ensinados.

Como o objeto ainda é muito importante como suporte para a ação, essas danças podem adquirir um significado a mais se forem confeccionados, com a participação das crianças, adereços ou enfeites para com eles dançar (fitas em pandeiros, roupas de dançarinos de coco, coroas para “rainhas” e “reis” do maracatu e enfeites para o bumba meu boi).

Também é muito prazeroso, tanto para crianças como para adultos, adquirir a capacidade de encontrar a expressão motora mais adequada ao ritmo da música, a tal ponto que isso tem reflexos positivos sobre a auto-estima e auto-confiança.

Esse aprendizado exige bastante prática e um pouquinho de ousadia. Do mesmo modo, a improvisação de instrumentos ajudam na marcação do ritmo e no reconhecimento do padrão sonoro.

Um aparelho de som e discos ou fitas de músicas, assim como discos de historinhas, não devem faltar numa sala de educação infantil. O próprio repertório de brincadeiras tradicionais do professor é rico dessas atividades

X - SEU REI MANDOU DIZER...: o lugar da linguagem

Entre as formas de expressão aprendidas pela criança, a expressão verbal ocupa um lugar privilegiado porque permite inclusive a comunicação não presencial, quando se dá pela via escrita.

Mas na escola de educação infantil, o domínio dessa forma de expressão ainda é, para a maioria dos alunos, apenas oral, uma vez que o domínio da expressão verbal escrita (alfabetização) está apenas iniciando.

Com esta observação, pretende-se chamar a atenção do professor para a importância de uma atitude zelosa para com a fala das crianças, ou seja, para com as situações de interação oral. Dar oportunidades pra criança falar (também ouvir), procurar entender essa fala e estimular a criança a corrigir sua fala para melhor se fazer entender, pode contribuir inclusive para o desenvolvimento de habilidades requeridas pela escrita.

Apresentar uma história sem texto, quadro por quadro, para que as crianças “leiam” é uma atividade que oportuniza a expressão oral, a organização do pensamento, a verificação de hipóteses e o pensamento dedutivo. Além disso, permite estimular os esforços para expressar aquilo que foi visto e falado de modo escrito. Para tanto, o professor pode, ao final da apresentação dos quadros, solicitar que cada aluno escreva sua versão da história.

O parentesco que esta atividade tem com a brincadeira é que aqui o que importa não é apenas a apreensão das imagens em sucessão, mas, sobretudo, o modo como as crianças lançam mão dos dados fornecidos pelas imagens para dar sentido à história.

Por essa razão, não é necessário corrigir a criança se, ao invés de um cavalo, ela disser que está vendo uma vaca se afogando. Mais produtivo é ouvir as opiniões dos outros colegas sobre a mesma imagem e deixar que a própria criança perceba se essa interpretação é coerente com o desenrolar da história. No quadro seguinte, pode aparecer um cavaleiro sobre o animal, e a própria criança vir a reconhecer que se tratava de um cavalo atravessando um rio.

Um bom critério para escolher a história a ser trabalhada com a turma é a presença de situações conflitivas para os personagens cujo desfecho surpreenda o leitor, porque, nesse caso, o aluno é estimulado a interagir ativamente com os estímulos que lhe estão sendo oferecidos.

A cada quadro o professor pode pedir que os alunos expressem oralmente o que vêem, imaginem a fala dos personagens, comparem suas hipóteses com as dos colegas, antecipem as situações seguintes e o desfecho quando estiver faltando o último quadro. Esse exercício permite que a atividade aconteça coletivamente e a participação possa ser organizada pelo professor no sentido de garantir que cada um se expresse à medida que as imagens vão sendo apresentadas.

No momento seguinte, a atividade pode ser individualizada, pedindo-se, por exemplo, que cada criança escreva ou desenhe (conforme se sinta mais confiante) a história. Para isso o aluno já conta com as contribuições da experiência coletiva, fornecedora de referências para a organização do texto, tais como a sequência dos acontecimentos, a caracterização dos personagens, a situação-problema vivida por eles e interpretações sobre o desfecho.

O mais importante dessas considerações é que:

A LINGUAGEM É TAMBÉM UM JOGO QUE EXIGE CERTA LIBERDADE DOS JOGADORES.



Embora haja diferenças importantes no que se refere a aquisição e função entre a linguagem oral e escrita, ambas se influenciam mutuamente. A linguagem oral é presencial, sua aprendizagem é impulsionada pelo desejo de comunicar-se com os outros de modo imediato. Sua função é, sobretudo, afetar o comportamento do outro no momento em que ela se dá. Graças aos recursos gestuais, o falante pode se fazer entender mesmo quando a mensagem sonora for insuficiente ou pouco clara. É possível explicar de novo uma fala que não foi entendida porque há uma reação imediata por parte do ouvinte.

Quanto à linguagem escrita, ela exige do escritor certa distância da situação de interação, que, nesse caso, deve ser imaginada. Como os recursos gestuais estão ausentes, o escritor deve esforçar-se para se fazer entender usando apenas o texto. É o papel que estou desempenhando ao redigir estas páginas, pois procuro imaginar como o meu leitor está me entendendo (quais as habilidades de linguagem que ele conhece).

Para afetar o comportamento do outro, no momento em que ele for ler minha mensagem, não basta apenas conhecer as letras e como elas se combinam, é preciso conhecer o contexto de recepção da mensagem produzida.

Por exemplo, para fazer um ofício à DERE, solicitando algo para a escola, devo procurar, dentro da linguagem desse tipo de correspondência, lançar mão de razões que sensibilizem a pessoa a quem se destina a mensagem para que ela atenda o pedido.

A linguagem escrita também pode ser usada apenas pelo próprio escritor, quando, por exemplo, faz apontamentos numa aula, anota um número de telefone etc. Nesse caso, a escrita funciona como uma ajudante da memória.

No exercício de linguagem oral descrito, são atendidas algumas exigências para elaboração de um texto de um modo que convoque o desejo de participação da criança. A escolha adequada de um título entre vários sugeridos (a ser feita no final da apresentação dos quadros), a contextualização das situações (inferidas a partir das imagens), a antecipação do desenrolar dos acontecimentos (inferida a partir do sentido que o leitor vai dando aos mesmos) e a coerência da narrativa são processos a ser desenvolvidos num trabalho com a linguagem escrita.

Essa experiência, ainda que sem um texto escrito para ser lido, é uma verdadeira experiência de leitura, leitura de mundo.

A interpretação de uma canção, de uma pintura, de uma propaganda de televisão, de um objeto, de um gesto ou cena são, nesse sentido, experiências de leitura, prévias à leitura do material escrito.

A brincadeira, enquanto atividade que expressa os processos internos da criança por meio de uma representação (brincar de boneca expressa o desejo de exercer o papel de mãe e a forma como esse papel está sendo assimilado), também pode ser entendida como uma linguagem, uma vez que a criança está “lendo” (interpretando) e “escrevendo” (expressando).

ACABOU A BRINCADEIRA

Para que a pré-escola garanta o direito da criança brincar, precisa ter professores que compreendam o papel desta atividade no desenvolvimento da criança, que dêem oportunidade para as crianças brincarem, por sua própria iniciativa, daquilo que elas gostam e que ofereçam material para o desenvolvimento de outras brincadeiras. Para os pré-escolares, a mais importante destas atividades são as brincadeiras de “faz de conta” como as de casinha, de polícia, de luta, mas também são atraentes as atividades motoras como correr, pular, saltar, escorregar e aquelas que envolvem desafio perceptuais como esconde-esconde, trava-línguas, memória, quebra-cabeça etc.

O importante é que sejam propostas de forma que a criança possa tomar decisões, ou seja, agir de maneira transformadora sobre conteúdos que são acessíveis e significativos para ela.

XI - BIBLIOGRAFIA

BROUGÈRE, Giles. *Brinquedo e Cultura*, São Paulo, Cortez, 1995.

----- *Jogo e Educação*, Porto Alegre, Artes Médicas, 1988.

INOUE, et all. (org.). *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil* , Brasília, MEC, 1998.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*, São Paulo, Editora Perspectiva, 1996

KISHIMOTO, T. *Jogo, Brinquedo, brincadeira e a educação*, São Paulo, Martins Fontes, 1989.

ROZA, E. *Quando Brincar é Dizer*, Rio de Janeiro, Relume Dumará, 1993

THIESEN, M. BEAL, A *Brinquedotecas na Pastoral da Criança*, Curitiba, Pastoral da Criança/CNBB, 1997.

VYGOTSKY, A. *A Formação Social da Mente*, São Paulo, Martins Fontes, 1989

WINNICOTT, D. *O Brincar e a Realidade*, Rio de Janeiro, IMAGO, 1975.