Fica claro que não trata-se de uma tarefa fácil, uma vez que é necessário romper paradigmas passados e utilizar novas metodologias. As escolas estão em processo de implementação do sistema educacional inclusivo, garantindo acesso, permanência e educação de qualidade para todos estudantes.

REFERÊNCIAS

EDLER, R.E. Removendo barreiras para a aprendizagem: educação inclusiva.

Porto Alegre: Mediação, 2000.

FARIA, P. M. F., CAMARGO, D. (2018). As Emoções do Professor Frente ao Processo de Inclusão Escolar: uma Revisão Sistemática. Rev. bras. educ.

espec., 24(2), 217-228.

FRIDMAN, L.C. Vertigens pós-modernas: configurações institucionais contemporâneas. Rio de Janeiro: Relumé Dumará, 2000.

DELORS, J. Educar para o futuro. Paris, Unesco, 1996.

HOFFMANN, J. Avaliar para promover. Porto Alegre: Mediação, 2001. OLIVEIRA, Amália Rebouças de Paiva e, MUNSTER, Mey de Abreu van, &

GONÇALVES, Adriana Garcia. (2019). Desenho Universal para Aprendizagem e Educação Inclusiva: uma Revisão Sistemática da Literatura Internacional1. Revista Brasileira de Educação Especial, 25(4), 675-690. Epub November 25, 2019.

ORSATI, F. T. (2013). Acomodações, modificações e práticas efetivas para a sala de aula inclusiva. Temas sobre Desenvolvimento, 19(107), 213-222.

UNESCO. Declaração Mundial de Educação para todos e Plano de Ação para satisfazer as necessidades básicas de aprendizagem . 1990.

ZERBATO, A. P. (2018). Desenho universal para aprendizagem na perspectiva da inclusão escolar: potencialidades e limites de uma formação colaborativa (Tese de Doutorado). Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, São Paulo, Brasil.

BRINCADEIRAS E JOGOS INFANTIS

DO FAZ DE CONTA AOS JOGOS EDUCATIVOS

JULIANA GONÇAVES DA SILVA SANSALONE

RESUMO

Crianças necessitam das brincadeiras para aprender e se desenvolver, entretanto a própria brincadeira necessita de uma aprendizagem. Nesse processo ela produz cultura lúdica e reproduz a cultura da sociedade em que está inserida. A compreensão de que a brincadeira é diferente da realidade é fundamental para que a criança possa brincar no faz de conta. É importante diferenciar os jogos das brincadeiras, muito mais os jogos educativos. Tanto jogos (sem caráter educativo) como brincadeiras tem caráter lúdico, com características diferentes nas regras, nas brincadeiras existem regras mais flexíveis, mas que são importantes para o desenvolvimento

da mesma. Já os jogos educativos, tem um propósito específico, sendo direcionados por um adulto, nos quais as crianças são obrigadas a participarem. Nesses casos, o jogo perde o caráter frívolo das brincadeiras e jogos.

PALAVRAS CHAVE: Brincadeiras, Jogos, Faz de conta.

INTRODUÇÃO

Muito se discute qual seria a importância dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento das crianças, sobre o que essas atividades ditas lúdicas proporcionam ao aprendizado de algumas habilidades, mas se esquecem que a própria brincadeira necessita de aprendizagem, assim segundo Brougére, as crianças não nascem sabendo brincar, pois isso é algo que se aprende, se domina, através da própria brincadeira.

E é desde muito cedo que a criança exerce essa prática, através das brincadeiras com os pais, aprende a criar uma realidade alternativa onde coisas acontecem, mas não acontecem exatamente "de verdade", é por meio do faz de conta, nomeado de atividade de 2º grau que a criança ou o bebê é inserido na cultura lúdica.

A cultura lúdica de modo semelhante ao funcionamento da cultura geral possui um duplo movimento, ou seja, os indivíduos ou ainda as crianças que participam dela, se apropriam de tal cultura para produzir mais cultura. Mas diferente da cultura geral, que necessita de aceitação da sociedade para que certos elementos sejam estabelecidos, a cultura lúdica pode existir para uma criança somente no momento que ela realiza as atividades, como jogos e brincadeiras, deixando de existir no momento que essas atividades se encerram.

Há uma diversidade de coisas que a criança utiliza para a realização das brincadeiras que pode ser inserido nessa cultura, desde objetos puramente imaginativos e abstratos como os amigos imaginários, representação de imagens, regras de jogos e brincadeiras até objetos concretos, como no caso dos brinquedos.

De modo geral, os brinquedos servem para brincar, mas há algum tempo muitas escolas e professores utilizam o brinquedo, assim como, os jogos e brincadeiras para ensinar conteúdos mais didáticos, que saem da cultura lúdica para a cultura escolar.

Veremos mais adiante como Brougère analisa essa utilização da cultura lúdica para fins didáticos e como os recursos podem ser utilizados em seus termos.

DESENVOLVIMENTO

A Cultura Lúdica

Apesar de cultura lúdica ser produzida pela criança, ela também é influenciada pela realidade, pelos adultos, pelas mídias, pela indústria, etc., ou seja, pela cultura geral na qual a criança está inserida desde que nasce.

Toda criança nasce dentro de um grupo, sendo a mais comum à família nuclear, a partir daí sofrerá experiências das mais diversas, das cotidianas, tradicionais, até as mais incomuns, agregando valores e ideias a respeito do mundo, assim a crian-

ça faz uma representação desse mundo para servir de repertório para novas e velhas brincadeiras.

Mas não é apenas a realidade que servirá para a realização das brincadeiras, outros meios de influência também fazem seu papel nas brincadeiras, a televisão e o cinema, por exemplo, conseguem produzir repertórios que fogem da realidade através da inserção de mundos mágicos e alternativos, como Harry Potter, Mestres do Universo, Ursinhos Carinhosos. Além disso, as mídias contribuem também na questão material das brincadeiras, através da indústria dos brinquedos, que trazem muitas vezes o personagem da televisão em forma de brinquedo, ou ainda, os objetos dos personagens.

Fora as questões materiais e a interpretação que a criança faz do mundo, ela necessita de outras coisas para brincar, mais precisamente o saber brincar, o fazer de conta. Uma criança que ainda não aprendeu a fazer de conta, que ainda não entende que na brincadeira as coisas não acontecem de verdade, não conseguirá brincar de fato.

Brougére destaca o 2º grau, ou realidade alternativa como essencial para esse tipo de atividade. Para explicar melhor, ele menciona como exemplo as brincadeiras de briga nas quais a criança precisa entender que não se bate de verdade, que é apenas uma simulação de luta.

Assim, podemos perceber que a cultura lúdica serve como ferramenta essencial para as crianças construírem suas brincadeiras, e que brincando constroem também cultura lúdica, que por sua vez alimenta e alimenta-se da cultura geral trazida pelas crianças.

Atividades Lúdicas

Jogos e Brincadeiras

Carregada de recursos provenientes da cultura lúdica, agora a criança pode brincar, jogar, utilizar e criar brinquedos. Brougère entende jogo e brincadeira como atividades diferentes, mas de mesma natureza lúdica, no seu livro “Jogo e Educação” o autor faz uma análise histórica a respeito dessas duas palavras e das diferenças que apresentam, de acordo com Tizuko Morchida (2005, p.21) “a brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica”.

A partir daí podemos pensar sobre outras características que Brougère identifica nos jogos e brincadeiras, a “regra”. Todo jogo possui regras, mas não nos referimos apenas a jogos como os de mesa ou esportivos, que possuem regras pré-estabelecidas, mas também das brincadeiras de faz de conta, por exemplo, que também possuem regras, que são mais dinâmicas, abertas e flexíveis, e por vezes mudam na hora em que se brinca. Se a criança brinca de mamãe e filhinha ou policia e ladrão, cada um dos participantes precisa seguir o papel que lhe foi atribuído, em muitos casos fazendo referência a realidade que serviu de inspiração.

As crianças ao entrarem na brincadeira já sabem, pelo repertório que possuem provenientes da cultura geral quais as regras gerais do jogo, mas se não souberem a priori vão aprender jogando. Para entrar na ação lúdica precisaram antes de tudo decidir brincar. Sendo assim, a decisão é mais uma característica do Jogo

para Brougère, e essa decisão precisa vir da criança, não do adulto. A criança é que precisa decidir se quer ou não brincar, do que quer brincar, qual hora, com o que e como quer brincar, o autor entende que se a brincadeira não for livre, não é uma brincadeira de fato.

A brincadeira precisa ser também frívola e livre de certezas, a criança ao entrar na brincadeira sabe que as atitudes tomadas na brincadeira são de "mentirinha", que é só uma brincadeira, aprende isso desde que nasce brincando com a mãe que se faz desaparecer atrás da fralda, mas que logo reaparece, aprende, portanto, que a mãe desaparece, mas não de verdade, que quando se brinca de lutar não se bate de verdade e que não se morre de verdade. Além disso, há na brincadeira uma incerteza, como atividade livre e aberta, necessita ter possibilidades variadas, a brincadeira pode sempre começar igual e terminar de formas diversas, o que determinará essas variações será o conjunto de decisões tomadas pelas crianças na hora que se brinca.

Lembrando que os repertórios das brincadeiras não são simplesmente gerados espontaneamente pela criatividade e imaginação das crianças, eles tiveram influências dos mais diversos lugares, do cotidiano da casa onde a criança vive, da troca de experiências com amigos de bairro e da escola, da televisão, etc. A partir dessa apropriação de conteúdo oferecida pela cultura geral, a criança interioriza e transforma tais conteúdos nas suas brincadeiras, que serão compartilhadas com outras crianças e servirão de suporte para mais brincadeiras.

O Brinquedo

"O brinquedo enquanto objeto é sempre o suporte da brincadeira, é o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil" (KISHIMOTO, 1994). O brinquedo é, portanto, o objeto que será manipulado pela criança para dar suporte à brincadeira, enriquecendo-a.

Existem diversos tipos de brinquedos, feitos de diversos materiais, considerando até mesmo brinquedos meramente imaginativos. O brinquedo seria o objeto que a criança usa enquanto brinca, um copo pode ser um apenas um copo na realidade, mas para a criança pode ser diversas coisas, desde um copo até mesmo um avião, ou um personagem, a criança pode utilizar partes do corpo como sua mão, que na hora da atividade lúdica pode servir como arma, ainda existem brinquedos meramente imaginativos, a criança então apenas imagina a existência do objeto, ela pode imaginar, por exemplo, estar segurando uma varinha mágica e brincar de fada ou bruxa, imaginar comidinhas para brincar de hora do chá, etc. Esse tipo de brinquedo possui um significado efêmero, ou seja, ele só é brinquedo no tempo da brincadeira, depois que essa se acaba, o objeto volta a ser o que era originalmente na realidade, ou ainda desaparece no caso de brinquedos imaginativos.

Há ainda brinquedos que são brinquedos independentemente do uso que se faz deles, nasceram como brinquedos, e ganham o caráter lúdico na hora da brincadeira. São os casos de brinquedos industrializados que foram pensados para servirem às crianças. São reconhecidos como

tal pelos adultos sem que a criança esteja manipulando o objeto, como é o caso de bonecas, carrinhos, a realidade miniaturizada, ou ainda derivados da televisão e do cinema, como são os casos dos personagens. Trazer o personagem em forma de brinquedo possibilita brincadeiras de manipulação, em que a criança age como diretor da brincadeira manipulando os bonecos e fazendo sua história, que pode ser da televisão ou algo totalmente novo. Já os brinquedos acessórios dos personagens, possibilitam brincadeiras em que a criança age como ator, ou seja, na brincadeira ela é o próprio personagem, adquire suas características, que pode ser reforçada com o uso de fantasias, por exemplo.

Para Brougère, brincadeiras que as crianças agem como os atores da situação, são muito mais valorosas e ricas do que as brincadeiras que ela age como diretora.

Ficando claro que não é preciso brinquedos derivados das mídias para que as crianças brinquem em posição de atores ou diretores, como dito anteriormente, os brinquedos de significados efêmeros servem a esse propósito tanto quanto os brinquedos industrializados. É algo muito comum, por exemplo, as crianças utilizarem objetos reais em suas brincadeiras, se fantasiando com roupas de adultos para representar papeis de adultos, ou utilizando panelas de verdade para brincarem de cozinha, e assim por diante.

Jogo, Brincadeiras e Brinquedos Educativos

Para pensar sobre jogos, brincadeiras e brinquedos educativos, seria mais conveniente pensar no que eles diferem da atividade puramente lúdica. Para Brougère a atividade lúdica possui aquelas cinco características que são, o 2º grau, a regra, a decisão, a frivolidade e a incerteza, a partir daí, podemos pensar quais características ainda prevalecem na forma educativa.

Diferente da brincadeira livre em que não há função determinada apenas o prazer que as brincadeiras proporcionam, o jogo educativo deve ter uma função, um propósito, portanto, com fins bem definidos. A brincadeira ou jogo deve ter justificativa para ser realizada, por exemplo, a professora quer ensinar letras, cores ou números. Deste modo não é possível haver incertezas como na brincadeira livre, no final a criança deve aprender tais coisas, eliminando também o caráter frívolo da brincadeira.

Como existe uma finalidade a ser alcançada, quem determina o que deve ser aprendido é a professora, a decisão da criança em relação à brincadeira passa a ser a da professora, que além de escolher a brincadeira, escolhe muitas vezes o objeto que a criança deverá “brincar”, a partir daí a brincadeira deixa de ser livre para ser direcionada a certos propósitos.

Permanecem então as regras do jogo, que são mantidas para controlar onde se quer chegar. E o segundo grau pode existir ou não, depende do grau de envolvimento da criança, se ela aceita e está inserida totalmente na atividade é possível criar condições para a imersão no faz de conta, caso contrário, se a criança está fazendo a atividade porque foi obrigada a isso não há garantias que ela pode estar no mundo de faz de conta ou apenas exercendo o que lhe foi mandado.

Se para Brougère a brincadeira para

ser legítima precisa ser livre e de iniciativa da criança, o que se poderia fazer para melhorar a questão no aspecto pedagógico seria oferecer grande variedade de brinquedos, novas possibilidades de brincadeiras e organização dos espaços. Diferente do que se pensa, a grande quantidade de brinquedos não influencia de forma negativa nas brincadeiras, fazendo com que a criança tenha menos imaginação e criatividade, pelo contrário. Brougère pensa que quanto maior a oferta mais rica será a experiência da criança nas brincadeiras. Em relação aos acessórios para a brincadeira, como a mamadeira da boneca, por exemplo, Brougère afirma "Algumas crianças podem fazer o mesmo sem artefatos, mas estes permitem estruturar , enriquecer, fazer a brincadeira durar. Eles não limitam a criatividade da criança, ao contrário, abrem novos espaços para a invenção e possibilitam um enriquecimento do roteiro" (BROUGÈRE, 2004)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, a cultura lúdica faz parte do universo da criança e ela lança mão de sua cultura lúdica em suas brincadeiras, mas também enriquece essa cultura por meio delas. A criança produz a cultura lúdica, enquanto esta também é influenciada por outros fatores. Quando vemos uma criança brincando podemos dizer que ali há uma cultura lúdica sendo produzida, mas que tem características da realidade, da mídia, da indústria etc. Nenhuma brincadeira, portanto, surge somente da imaginação da criança, pois essa criança está inserida em uma determinada sociedade, ela irá trazer para a brincadeira a cultura dessa sociedade, a realidade que vive em casa e o que ela vê na mídia, por exemplo. A representação que a criança tem do mundo vai servir de repertório para suas brincadeiras.

Analisando o que Brougère afirma sobre a importância da decisão da criança na brincadeira, podemos indagar se nossas interferências constantes nas brincadeiras das crianças, com a preocupação de transformá-la em educativa, é benéfica para a brincadeira que na visão de Brougère deve ser livre.

O brinquedo enquanto suporte da brincadeira pode ser qualquer coisa, um objeto como uma panela pode servir como diversos instrumentos dependendo da capacidade imaginativa da criança, ou até seu corpo quando brinca de dar cambalhotas, nesse sentido podemos dizer que, para ter um ambiente rico que propicie brincadeiras interessantes para o desenvolvimento da criança, não é necessário apenas brinquedos vindos da indústria (bonecas, carrinhos etc) também é possível ter nesse ambiente outros objetos que vão requerer da criança a capacidade de abstrair e imaginar, em contrapartida para Brougère o ambiente deve sim ter muitos brinquedos com acessórios: kits de cozinha, profissões e outros com acessórios variados vão enriquecer o roteiro das brincadeiras e fazer com elas durem.

REFERÊNCIAS

BROUGÉRE,Gilles. Brinquedos e Companhia. Traduzido por Maria Alice..Doria..São Paulo, Cotez,2004.