sidades educativas especiais.

As políticas educacionais precisam reconhecer as diferenças para garantir a educação como direito humano. A proposta seria pensar em uma educação possível para os surdos considerando as peculiaridades das suas experiências visuais, pensando em qual a inclusão que se pretendemos para os surdos; frequência à classe regular ou acesso ao conhecimento e desenvolvimento do seu potencial cognitivo, colocando o individuo em primeiro plano, considerando todas as suas necessidades educacionais visando seu desenvolvimento pleno das capacidades intelectuais.

BIBLIOGRAFIA

BRASIL, Constituição da Republica Federativa do Brasil. Rio de Janeiro:

Degrau cultural 1988.

BRASIL, Congresso nacional. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB nº 9394 e 20 de dezembro de 1996. Diário Oficial da União, 14 de setembro de 2001.

CARVALHO, Rosita Edler. Educação Inclusiva com os Pingos nos Is. Porto Alegre, Mediação, 2004.

DECLARAÇÃO DE SALAMANCA, Espanha, 1994, disponível em HTTP: //portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/salamanca.pdf acesso em 30 de maio de 2009.

DIZEU, L. C. T. de B. & Caporali, S. A. (2005). A Língua de Sinais Constituindo o Surdo como Sujeito. Educação & Sociedade. Campinas,

26 (91), 583-597.

FELIPE, Tânia A. Introdução à Gramática da LIBRAS (Série Atualidades Pedagógicas). In: Brasil, Secretaria de Educação Especial, Brasília, 1997.

http://www.infoescola.com/portugues/lingua-brasileira-de-sinais-libras http://www.editora-arara-azul.com.br/revista/03/compar1.2.php http://www.infoescola.com/pedagogia/educacao-especial/

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Novo Aurélio Século XXI. Rio de Janeiro Nova Fronteira, 1999.

QUADROS, Ronice Muller, SHIMIEDT, Magali L.P. Ideias para ensinar português para alunos surdos. Brasília: MEC, SEESP, 2006.

QUADROS, R.M. de. & PERLIN, Gladis T.T. Educação de Surdos em Escola Inclusiva? Rev. Espaço: Informe técnico científico do INES. Rio de Janeiro, n.7 p. 35-40, junho, 1997.

SKLIAR, Carlos; A Surdez, um olhar sobre as diferenças. 3ª edição; ed.

Mediação – Porto Alegre – RS – 2005.

STELLING, E. P. (1999). A relação da pessoa surda com sua família. Revista Espaço, 23(11), 45-47.

BRINCAR COM MATERIAL DE LARGO ALCANCE:

TRANSFORMANDO LIXO EM APRENDIZAGENS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

QUITÉRIA DE OLIVEIRA SANTOS

RESUMO

A educação infantil é o início do percurso de uma longa jornada, um tempo para que as crianças aprendam através de experiências ricas e interessantes. É por meio de práticas pedagógicas de qualidade que os educadores acompanham e promovem o desenvolvimento integral das crianças. E crianças aprendem brincando, pois é dessa forma que conseguem interagir e compreender o mundo. O principal objetivo desse artigo é apresentar outros recursos que vão além de brinquedos estruturados (geralmente de plástico, estereotipados, de baixa qualidade, fabricados em grandes quantidades para suprir um mercado tão consumista), os brinquedos não estruturados, os materiais de largo alcance e como influenciam no desenvolvimento das crianças. Apesar de conhecidos, muitas vezes esses materiais são desvalorizados e/ou deixados em segundo plano. Através de vasta pesquisa bibliográfica em livros, artigos, revistas e sites, consultando autores como Kishimoto, Piaget e Vigotski) foram tecidas reflexões que pretendem ampliar e inspirar profissionais da educação infantil a qualificar suas práticas pedagógicas e auxiliá-los a refletir e reinventar experiências contemplando as diversas infâncias brasileiras. Palavras Chave: Educação Infantil, criança, jogo simbólico, material de largo alcance, práticas pedagógicas.

INTRODUÇÃO

Cada criança em suas brincadeiras comporta-se como um poeta, enquanto cria seu mundo próprio ou, dizendo melhor, enquanto transpõe os elementos formadores de seu mundo para uma nova ordem, mais agradável e conveniente para ela.

Freud, O poeta e a fantasia

Em instituições de Educação Infantil é comum ver crianças brincando com seus

carrinhos, bonecas, blocos de montar e tantos outros brinquedos. Brincar é uma prática inerente à infância. Em algumas ocasiões, porém, é possível observar os educadores oferecendo outros tipos de materiais para os pequenos: caixas de papelão, potes, latas, tecidos, garrafas pet entre outros. Muitas vezes esse material é oferecido somente por falta de opção ou em um projeto pontual com sucatas, sem um objetivo mais amplo, deixando de explorar aspectos importantes desse material. O presente artigo apresenta outras possibilidades de trabalho com esse material tão rico que deve ser introduzido na rotina das unidades de educação infantil.

Reconhecer o material de largo alcance como instrumento pedagógico com potencial para revelar as identidades infantis. Priorizar o uso desse material em detrimento de brinquedos industrializados para valorizar e incentivar a criatividade infantil. Inspirar educadores para que não se limitem aos materiais industrializados na construção de seu planejamento. Estes são os objetivos deste artigo.

Para tanto, primeiro situaremos o leitor dentro do ambiente educacional nas Unidades de Educação Infantil e como a criança interage com o ambiente escolar. O próximo tópico estudado será sobre a importância da brincadeira na vida dos bebês e crianças e também na rotina escolar. Já que, diferente de outras etapas do ensino, em que os conhecimentos são organizados em matérias e avaliados de forma quantitativa pelos educadores, na educação infantil, as aprendizagens acontecem por meio das brincadeiras, de forma lúdica e intuitiva.

E dentre as brincadeiras que acontecem, a mais importante é o faz de conta, jogos simbólicos. Nesse tipo de atividade a criança tem liberdade para transformar o mundo a sua volta. A criatividade, seus medos, seus conhecimentos de mundo, aparecem nesses jogos. No jogo simbólico é comum as crianças utilizarem diversos tipos de materiais e brinquedos. E é aí que o material de largo alcance aparece com maior frequência e podemos compreender sua importância no mundo imaginativo da criança. Sejam materiais naturais ou recicláveis.

Por fim, serão apresentadas algumas possibilidades interessantes sobre o uso desse material no cotidiano da educação infantil.

1. A criança na Educação Infantil

A Educação Infantil, de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (1996) foi definida como a primeira etapa da educação básica. E consta nas Diretrizes

Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2009) que tais instituições têm o papel social de cuidar e educar. Cuidar refere-se ao acolhimento, proteção, bem-estar, saúde e higiene, envolvendo relação afetiva. E educar, a orientar, ensinar, possibilitar o desenvolvimento intelectual e cultural. Esses dois termos na educação infantil são indissociáveis.

A escola de Educação Infantil deve, então, proporcionar um ambiente seguro e agradável que atenda a todas as necessidades, sejam elas fisiológicas, afetivas e educativas, das crianças. As atividades pedagógicas oferecidas são sempre lúdicas, já que dessa forma os saberes infantis são valorizados e os bebês e crianças têm a oportunidade de explorar o espaço conquistando novas habilidades, como define o autor Craidy (2001, p.13), "A experiência da criança no contexto educativo precisa ser muito mais qualificada. Ela deve incluir o acolhimento, a segurança, o lugar para a emoção, para o gosto e para o desenvolvimento da sensibilidade".

"Educar é criar condições para o surgimento de um sujeito" (KUPFER et al, 2009, p.12). Essa afirmação de Kupfer pressupõe enxergar o bebê/criança como sujeito humano e capaz. Muito mais do que meras tábulas rasas, em que o professor ensina e a criança apenas reproduz, a escola de educação infantil proporciona experiências que permitem bebês e crianças vivenciarem suas próprias culturas, garantindo uma base sólida para a evolução de sua educação e crescimento como cidadãos críticos e atuantes na sociedade.

O profissional de educação infantil deverá manter uma escuta atenta e ativa dos bebês e crianças, para construir seu planejamento, imprimindo intencionalidade educativa às práticas pedagógicas na Educação Infantil. Esse profissional entende a importância da flexibilidade do planejamento de suas ações e, apesar de ser a figura de liderança da turma, permite que através de sua mediação, as crianças criem hipóteses e solucionem problemas, favorecendo o protagonismo infantil.

Para Vigotski (1998), o educador poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas, para que imite e recrie regras utilizadas pelo adulto.

Cabe aos educadores, oferecer materiais e organizar os espaços com intencionalidade e observar a progressão ocorrida durante o ano letivo, não com intenção de promover ou classificar, mas a fim de reorganizar suas ações pedagógicas e ajudar no desenvolvimento individual e coletivo de cada um da turma.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendi-

zagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (BRASIL, 1998, p. 23, v.01)

O professor de Educação Infantil é a peça fundamental nesse processo. Como dito anteriormente, educar não se trata de repassar informações a serem replicadas, mas possibilitar a cada bebê e criança encontrar seu próprio caminho, e são muitos! É o professor quem oferecerá várias ferramentas para que eles possam escolher seu caminho, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

Nessa linha, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil:

Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas. (BRASIL, 1998, p. 30, v.01)

Na rotina das crianças na Educação Infantil é muito importante dar-lhes segurança e criar vínculo com aquele ambiente tão diferente do ambiente familiar. Porém, a rotina não é fixa e cabe à instituição escolar respeitar as singularidades e ritmos de cada criança. Desde o período de acolhimento, os horários de troca de alimentação, as brincadeiras livres ou dirigidas, a exploração do ambiente interno e externo, as festas, teatros, contações de histórias, até o momento da saída, tudo isso faz parte da sua nova rotina. E a cada dia as crianças e bebês tornam-se mais aptos a compreenderem a vida. Eis a riqueza da Educação Infantil!

2. Brincar é necessário

A criança brinca sozinha, brinca em grupos, brinca em casa, na escola e em todos os lugares que frequenta. O ato de brincar é bem conhecido por todos que lidam com essa faixa etária. Mas qual a importância do brincar? Desde os primórdios da civilização humana há vestígios que comprovam que brinquedos e brincadeiras acompanham o desenvolvimento da humanidade. Huizinga (1980) argumenta que o jogo puro e simples é o princípio vital de toda a civilização, é uma função da vida.

No artigo 7º da Declaração Universal dos Direitos da Criança, junto ao direito à educação, enfatiza o direito ao brincar: "Toda criança terá direito a brincar e a divertir-se, cabendo à sociedade e às autoridades públicas garantir a ela o exercício pleno desse direito." (1959). Na Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, no Estatuto da Criança e do Adolescente, consta que toda criança tem o direito de viver o seu tempo de infância que é o de brincar, praticar esportes e divertir-se. (BRASIL, 1990).

Na Educação Infantil, o brincar deve permear toda a rotina escolar, dominar o planejamento dos profissionais e fazer parte do cotidiano dos pequenos. Alguns estabelecimentos escolares, pretendendo valorizar a alfabetização precoce, muitas vezes suprimem o brincar de seus currículos. Assim, Goés (2008, p 37) afirma que:

(...) a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorado, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo.

Brincar com a família fortalece os laços afetivos, cria memórias fortalecedoras, desenvolve a capacidade de trabalhar em grupo e ajuda a criança/bebê aprender cada dia mais. Claro que as crianças maiores podem ajudar em afazeres domésticos, praticar esportes e frequentar aulas de diferentes atividades culturais, mas com certeza terão que ter um tempo para brincar.

Segundo Oliveira (2000) o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo. O desenvolvimento acontece por trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. O brincar desenvolve atenção, memória, imaginação e propicia à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência e sociabilidade.

Quando a criança/bebê brinca se comunica com o mundo, fornecendo diversas informações importantes a seu respeito e reproduz seu cotidiano de uma forma inteligível para ela. Brincar viabiliza o processo de aprendizagem da criança, pois facilita o desenvolvimento da autonomia, reflexão e criatividade estabelecendo uma relação estreita entre jogo e aprendizagem. Brincar estimula o desenvolvimento integral do ser humano, tanto no ambiente escolar, quanto no ambiente familiar.

Brincar coletivamente proporciona à criança assimilar regras constituídas pelo grupo contribuindo na integração do indivíduo na sociedade. A partir das brincadeiras hipóteses serão criadas e conflitos serão resolvidos. Dessa forma a criança será capaz de compreender pontos de vista diferentes, fazer-se entender e demonstrar sua opinião

em relação aos outros. É importante perceber e incentivar a capacidade criadora das crianças já que essa se constitui numa das formas de relacionamento e recriação do mundo na perspectiva da lógica infantil.

Estudos dos processos de desenvolvimento infantil apontam que o brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. De acordo com Vigotski (1998) o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e/ou adultos. Nessa perspectiva, a brincadeira torna-se muito mais do que apenas uma atividade restrita à assimilação de códigos e papéis sociais e culturais, cuja função principal seria facilitar o processo de socialização da criança e a sua integração à sociedade.

Winnicott (1976, p. 114) faz colocações interessantes sobre o brincar infantil:

As brincadeiras servem de elo entre, por um lado, a relação do indivíduo com a realidade interior, e por outro lado, a relação do indivíduo com a realidade externa ou compartilhada; Os adultos contribuem, nesse ponto, pelo reconhecimento do grande lugar que cabe à brincadeira e pelo ensino de brincadeiras tradicionais, mas sem obstruir nem adulterar a iniciativa própria da criança.

Os adultos têm a responsabilidade de introduzir a brincadeira no cotidiano infantil, respeitar seu tempo de brincar e seu mundo que está em construção, oscilando entre fantasia e realidade. Brincar é a atividade mais importante para o desenvolvimento dos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo.

Brincar é saudável, é necessário, brincar é direito da criança em qualquer lugar.

3. Faz de conta pode tudo

Crianças brincando de fazer de conta que são policiais, super-heróis, animais, mamãe... Crianças fazendo de conta que uma lata de molho é um carrinho, uma batata com palitos é um cavalo, uma garrafa pet é um barco... São cenas muito comuns para aqueles que se propõem a observá-las por alguns momentos. Também denominado de jogo imaginativo ou jogo simbólico, o faz de conta, segundo Piaget (1990) é uma característica típica da idade de dois a sete anos, sendo que o ápice do jogo simbólico situa-se entre dois e quatro anos de idade, decaindo a partir daí.

Ainda segundo Piaget (1990), o jogo simbólico se apresenta inicialmente solitário, já que a criança não precisa interagir com outra para realizar esse jogo imaginativo. Mais tarde, se desenvolve para o estágio de jogo sócio dramático, com representações de papéis, como em um pequeno teatro. Em que elas mesmas são os diretores e atores, podendo criar inclusive algumas regras e pequenos roteiros.

Então, o jogo simbólico individual pode transformar-se em coletivo com a participação de muitos indivíduos. O faz de conta muitas vezes exige movimentos de atos complexos, que geralmente se originam de jogos de exercícios sensório-motor isolados. Quando, por exemplo, um bebê brinca sozinho, explorando o brinquedo, o corpo, os sons de diversas formas. Esses movimentos no contexto do jogo simbólico são subordinados à representação e à simulação que devem predominar na ação. O jogo imaginativo vai tornando-se mais cooperativo, logo, os enredos tornamse mais complexos e os temas mais inovadores. Segundo Papalia (2009) o jogo dramático oferece ricas oportunidades para praticar as habilidades interpessoais e linguísticas e explorar papéis e convenções sociais.

Santos (2002, p. 90) relata que "(...) os jogos simbólicos, também chamados brincadeira simbólica ou faz-de-conta, são jogos através dos quais a criança expressa capacidade de representar dramaticamente". A criança experimenta diversos papéis e funções sociais a partir da observação do mundo dos adultos. Brincando, a criança cria um mundo imaginário, regido por regras semelhantes ao mundo adulto real, sendo as regras de comportamento sociais a razão do prazer experimentado no brincar. Para Vigotski (1998) o jogo simbólico é como uma atividade típica da infância e essencial ao desenvolvimento infantil, ocorrendo a partir da aquisição da representação simbólica, impulsionada pela imitação. Então, o faz de conta é uma atividade importante para criar uma zona de desenvolvimento proximal com funções que estão em processo de maturação e que ela alcançará em um futuro próximo. É só brincando que a criança começa a perceber o objeto não da maneira como ele é, mas como desejaria que ele fosse. A criança lhe confere um outro significado. A origem do brincar parte da situação imaginária criada pela criança em que seus desejos infactíveis podem ser realizados com a função de constituir uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real.

No mundo dos adultos, crianças têm pouco poder e elas sabem disso. No entanto, enquanto brinca de faz de conta, ela se coloca em um papel importante em que tem o poder para derrotar vilões, conduzir situações que no mundo real lhe causariam medo ou insegurança. É muito comum a passagem de um papel passivo para um papel ativo, por exemplo, a criança que tem medo de injeção, coloca-se no lugar do médico na brincadeira. Assim, o efeito traumático da experiência recente é reduzido ao mesmo tempo que a

prepara melhor para passar novamente por essa mesma experiência como criança, no papel passivo. Ou seja, o brincar da criança não está somente ancorado no presente, mas também tenta resolver problemas do passado, ao mesmo tempo que se projeta para o futuro. Adultos muitas vezes não acreditam na capacidade das crianças em lidar com dificuldades psicológicas como dor, medo e luto. Mas o fato é que, através do brincar, elas procuram integrar essas experiências negativas e lidar da melhor forma com essas situações complexas.

O jogo de faz de conta envolve uma combinação de cognição, emoção, linguagem e comportamento motriz. De acordo com Papalia (2009) o jogo simbólico pode aumentar o desenvolvimento de conexões densas do cérebro e fortalecer a futura capacidade de pensamento abstrato ou subjetivo. Já crianças que passam muito tempo em frente às telas, acostumam-se a absorver enredos e imagens de forma passiva. Não precisam criar, tudo já está posto nas animações que passam na televisão. Dessa forma, tais crianças tendem a ter dificuldades em criar suas próprias imagens e histórias empregando os conhecimentos que já possuem.

Quando estimuladas a brincar de faz de conta a criatividade se desenvolve de maneira mais fluida e intensa. No jogo simbólico brinquedos não são necessários, a imaginação cria tudo e ressignifica objetos cotidianos como: tampas de panela e colheres. As crianças procuram pontos de referência tangíveis para adentrar com mais leveza em suas brincadeiras de faz de conta. Segundo Vigotski (1998) a brincadeira de faz de conta é privilegiada, já que nesse jogo a criança sempre se comporta além do comportamento habitual, sendo uma grande fonte de desenvolvimento.

Ratificando a importância dessa forma de brincar, Vigotski (1998) afirma que é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, porque ela transfere para ele sua imaginação e cria seu imaginário do mundo de faz de conta. Entende-se que mais que uma mera atividade de recreação esse jogo simbólico deve destacar-se no planejamento dos professores de educação infantil. Segundo Bettelheim (1988) devemos sempre respeitar qualquer manifestação lúdica infantil. O mundo adulto deve oferecer a elas um contexto lúdico espacial com qualidade, segurança e fantasia.

Oferecer às crianças uma possibilidade de tornar visível o invisível.

4. Lixo não! O que é o material de largo alcance?

Um mundo tão globalizado e com personagens estereotipados são largamente explorados pela indústria de brinquedos e tão desejados pelas crianças, talvez levem os adultos a pensar que brinquedos de qualidade são aqueles oferecidos nas lojas e que aparecem em propagandas. Porém, existem outras alternativas a ser exploradas: brincadeiras folclóricas, cantigas de roda e suas cirandas, brinquedos artesanais, jogos de tabuleiro e brinquedos de largo alcance. As famílias e principalmente os educadores devem oferecer tais instrumentos para enriquecer o brincar das crianças.

Mas o que é brinquedo de largo alcance? Também conhecido como sucata ou material não estruturado, o psicólogo Alexis Leontiev (2001) conceitua como brinquedo de largo alcance aqueles materiais que possibilitam criar e recriar diferentes contextos para as brincadeiras. Para ele, esses objetos versáteis são brinquedos não convencionais que se transformam nas mãos das crianças.

Muito material que é descartado ou desprezado pelo mundo adulto pode adquirir valor para bebês e crianças. É o caso de paus, pedras, tampas, potes vazios, pedaços de madeira e tantas outras coisas que adquirem novos significados no contexto da brincadeira, transformando-se assim, em brinquedos.

Bomtempo (1994) coloca que os brinquedos podem ser considerados: estruturados e não estruturados dependendo de sua origem ou da transformação criativa da criança em cima do objeto. São denominados brinquedos estruturados aqueles que já são adquiridos prontos: pião, boneca, carrinho, etc. Mesmo o brinquedo estruturado, que foi criado para ser utilizado de uma determinada maneira, pode ser alterado na sua forma de brincar. Essas alterações vão depender do repertório da criança sobre o objeto ou material. Quanto maior seu repertório lúdico, maiores serão suas habilidades para recriar na própria brincadeira.

Sucata, elementos da natureza, objetos de uso diário (bacias, peneiras, caixas, tecidos e utensílios de cozinha), provocam a imaginação e convidam os pequenos a pensarem possibilidades criativas e representativas. Brincar com esses materiais inspira brincadeiras que em outro dia não se reproduzirão da mesma forma, já que os mesmos materiais podem integrar brincadeiras completamente diferentes. Esse leque infinito de possibilidades enriquece as brincadeiras e aprendizagens das crianças. Oferecer materiais de largo alcance às crianças e bebês no ambiente da educação infantil os estimulam a pensar e criar, transformando esses materiais em brinquedos.

É responsabilidade do educador selecionar os materiais mais adequados a cada faixa etária, assegurando a integridade física dos bebês/crianças, além de organizar o espaço tornando-o convidativo para que todos possam se sentir instigados a brincar, parti-

cipar, conviver, explorar, expressar-se e se conhecer. O professor não deve se limitar a somente escolher os materiais e organizar o ambiente, mas, como cita Emerique (2003), manipular, experimentar, brincar com estes materiais ao lado das crianças, observando as reações e impressões que podem receber deles. As atividades podem variar conforme a idade das crianças, mas sempre promovem um território vasto de possibilidades e experiências. Atuar na construção de cenários ou brinquedos, descobrir modos diferentes para explorar os materiais com o auxílio do professor, desenvolver habilidades como coordenação motora e criatividade são alguns dos benefícios desse material tão rico.

Uma forma muito comum de utilizar o material de largo alcance é reciclando. Mostrar que é possível reutilizar materiais que já tiveram utilidade e que seriam descartados como lixo transformando-os em brinquedos, obras de arte e outras construções, é interessante para iniciar o olhar da criança sob aspectos ecológicos de como o descarte de lixo provoca um impacto negativo no meio ambiente e como eles podem ajudar a mudar esse quadro desde muito pequenos, assim como explicar como o consumismo desenfreado também impacta na produção de lixo.

No espaço escolar, o uso desse material mostra-se como objeto de pesquisa, de construção e de produção de algo novo. É possível incrementar ou até mesmo viabilizar a construção de uma brinquedoteca com a utilização desse material. Brinquedos construídos com a ajuda das crianças têm mais valor do que um brinquedo industrializado, mesmo não atendendo às expectativas estéticas e/ou funcionais de muitos adultos. Propiciar às crianças possibilidades de criação dos seus próprios brinquedos, contribui para uma prática educativa que valoriza a construção e a transformação por um processo criativo dos materiais. Além disso, serve como provocação ao consumismo infantil, já que a indústria, não apenas dos brinquedos, apela ao público infantil como seu principal consumidor.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil:

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. (BRASIL, 1998, p. 27, v.01)

Vigotski (1998, p.127) relata que “No brinquedo, no entanto, os objetos perdem sua força determinadora. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê.”

No brincar, a criança consegue separar significado de uma palavra do objeto, e a ação surge das ideias, não das coisas. O material de largo alcance auxilia nesse processo, sendo transformado pelas mãos ou pela imaginação das crianças.

5. Possibilidades de Práticas Pedagógicas

A Educação Infantil é o ambiente adequado para o desenvolvimento de brincadeiras que enriqueçam e ampliem o repertório de aprendizagens de bebês e crianças. E dentre as brincadeiras que as crianças praticam, o jogo simbólico é o que mais auxilia no desenvolvimento da observação e da imitação. O faz de conta, desenvolve o pensamento abstrato e ajuda as crianças a expressarem seus sentimentos, ideias e a compreender as normas sociais. Durante as brincadeiras, as crianças são capazes de transformar materiais não estruturados em brinquedos.

5.1. Cesto dos tesouros

No berçário os bebês podem desfrutar dos benefícios do brincar com material de largo alcance através do cestos dos tesouros. Trata-se de um jogo sensorial proposto por Goldschmied e Jackson. Nesse jogo o bebê explora os objetos principalmente através do tato e de forma autônoma.

O cesto dos tesouros, deve, preferencialmente, ser de vime, amplo para conter os objetos e com uma altura adequada para as crianças, pois estas deverão ter total autonomia para selecionar aquilo que mais lhe chama a atenção. O cesto pode ser composto por objetos do nosso cotidiano: escovas, argolas de cortina, talheres, tampas de panelas, formas, peneiras, esponjas, elementos da natureza como pedras, frutos, gravetos, pedaços de madeira, enfim, qualquer coisa que seja de diversas texturas, tamanhos, cores e materiais podem fazer parte desse conjunto.

Os objetos devem ser selecionados pelo adulto levando em consideração que os bebês exploram não somente com as mãos, mas também com a boca. Deixe a disposição entre quarenta e cinquenta objetos que deverão ser renovados constantemente. O educador poderá, dependendo da idade do bebê, selecionar objetos de temáticas variadas: cores, formas, sons, cheiros, sabores.

As sessões dessa brincadeira devem ser realizadas constantemente em um ambiente aconchegante, tranquilo e longe de coisas que possam dispersar a atenção dos indivíduos. Melhor ser realizado com poucos bebês para que possam explorar sem disputar o objeto com o colega. O professor deve apresentar o cesto, mas não oferecer os ob-

jetos e sim deixar que os bebês explorem sozinhos. Esse é o momento em que o adulto acompanha em silêncio, observando e registrando como o bebê brinca, quais os objetos que causam mais ou menos interesse.

Segundo Goldschmied e Jackson (2006, p. 114):

Sabemos que os cérebros dos bebês estão crescendo mais rapidamente que em qualquer outro período de suas vidas, e que se desenvolvem ao responder a fluxos de informações advindas das cercanias, pelos sentidos do tato, olfato, paladar, audição, visão e movimento corporal. O cesto dos tesouros reúne e oferece um foco para uma rica variedade de objetos cotidianos, escolhidos para oferecer estímulos a esses diferentes sentidos. O uso do Cesto de Tesouros consiste em uma maneira de assegurar a riqueza das experiências do bebê em um momento em que o cérebro está pronto para receber, fazer conexões e assim utilizar essas informações.

Esse jogo é plenamente sensorial e favorece o desenvolvimento psicomotor do bebê. Promove a concentração e contribui para que o bebê atue com mais liberdade e autonomia. Além disso, estimula o desenvolvimento dos cinco sentidos.

5.2. O Brincar Heurístico

Para crianças que já se locomovem com autonomia, para Goldschmied e Jackson, há também o brincar heurístico que "envolve oferecer a um grupo de crianças, por um determinado período e em um ambiente controlado, uma grande quantidade de tipos diferentes de objetos e receptáculos, com os quais elas brincam livremente e sem intervenção de adultos" (2006, p. 147-148).

O objetivo desse tipo de brincar é fazer com que as crianças sejam treinadas a descobrir as coisas por si mesmas nos primeiros anos de vida explorando espontaneamente diferentes tipos de objetos. Como no cesto de tesouros, o educador deve selecionar objetos de diferentes materiais, cores e texturas para compor uma sacola para cada indivíduo. Em cada sessão desse jogo deve-se guardar outros materiais disponíveis na sala, delimitar um horário para a atividade e, ao final, os objetos deverão ser recolhidos pelas crianças com o auxílio dos educadores.

Após algumas sessões as crianças que antes exploravam individualmente, passam a socializar e vão desenvolvendo novas habilidades e conhecimentos. O brincar heurístico objetiva estimular a concentração e criatividade das crianças.

O educador, assim como no cesto de tesouros, tem a responsabilidade de selecionar os objetos, substituí-los, caso estejam danificados e observar e registrar.

5.3. Brinquedos da natureza

Que tal propor brincadeiras tendo como brinquedos os elementos da natureza? Em cada região do país as crianças brincam e aprendem a construir seus próprios brinquedos: petecas, carrinhos de lata, barcos de folhas, comidinhas de plantas e terras, brinquedos de argila, pipas. Adaptando os brinquedos aos materiais abundantes em suas respectivas regiões. São tantas formas que respeitam e valorizam a origem da criança, suas peculiaridades e identidades infantis!

O artista Gandhy Piorski (1996 apud MEIRELLES, 2019) estuda a relação entre criança e natureza e acredita que cada elemento natural sugere um tipo de brinquedo. E é através do olhar e da imaginação da criança que ele os classifica como: brinquedos de fogo, que sugerem explosão corporal. Brinquedos de água estimulam o olhar da natureza, a simetria e o equilíbrio. Brinquedos de terra que são aqueles do universo da casa, da família, que imitam a vida cultural, que têm contato com a matéria e os de pés no chão e que sugerem um enraizamento social. E finalmente, os brinquedos de ar que são aqueles que ampliam os sentidos, trazem a contemplação, remetem a uma ideia de leveza e sugerem um deslocamento social.

A educadora Lydia Hortélio (1996 apud MEIRELLES, 2019, p. 6) defende que

"O lugar de brincar é natureza. Ela é o espaço de brincar por excelência. A casa da criança, território de sonho e encontro". Muitos brinquedos têm a natureza como espaço de criação. A árvore pode transformar-se em brinquedo: escalar, sentir sua textura, o formato das folhas. O corpo da criança é um brinquedo e é a partir dele e de suas relações com a natureza que ela se estabelece no mundo.

Os brinquedos da natureza podem ser produzidos pela própria criança sem ajuda dos adultos. Basta oferecer um espaço externo como um parque, horta ou jardim. Nesses lugares, a criança encontrará pedras e poderá jogar Cinco Marias, jogo tão tradicional. Os menores, podem fazer de terra e folhas suas comidinhas de faz de conta. Construir castelos de areia, mesmo sendo as sobras da construção.

Para os bebês, adultos podem construir móbiles com folhas secas, gravetos, sementes e deixá-los apreciar a leveza do vento balançando os objetos. Brincar com as sombras ao sol, fazer sombras coloridas com celofane. Construir barcos de papel para navegarem em bacias, fazer bolhas de sabão que as crianças perseguem e estouram com alegria. Observar e imitar pássaros também pode se constituir em brinquedo. São muitas possibilidades na construção de brinquedos da natureza.

Lydia Hortélio (1996 apud MEIRELLES,

2019) diz que brinquedo não é para nada, é para ser feliz. Não é preciso muito para fazer brinquedos e criar felicidade!

Basta um olhar mais atento, escuta sensível das crianças e muitas ideias surgirão.

É muito importante que a criança tenha contato com ambientes com riqueza biológica e vida natural. Se o ambiente em que a criança está não possui elementos da natureza, esses brinquedos podem ser facilmente levados até elas. Uma casinha feita de bambu, restos de madeira, um cesto com folhas são elementos que podem se transformar em um canto criativo de brincadeiras.

5.4. Produção de brinquedos com sucata

Crianças se encantam com brinquedos que produzem luzes e que falam e se movimentam sozinhos, mas logo se desinteressam, visto que eles brincam sozinhos. A criança só aciona um botão e o observa, mal podem usar sua imaginação. Construir seu brinquedo torna-se uma experiência muito mais rica e interessante.

O brinquedo-sucata é o objeto construído artesanalmente, utilizando diversos tipos de materiais. É um processo de transformação, criação e reaproveitamento que ocorre pela junção de materiais diferentes, como, por exemplo, a transformação de uma lata de óleo em um corpo de uma boneca ou dragão. (WEISS, 1993)

O educador deve separar e classificar os materiais, ordenando-os e classificando-os de acordo com critérios que podem ser estabelecidos junto às crianças, como cor, textura, tamanho. Os materiais devem estar limpos e não podem ser perigosos para as crianças. Ao se trabalhar com esses materiais é preciso disponibilizar aqueles que são chamados por Weiss (1993) de acessórios ou ferramentas de trabalho a saber: tesoura, cola, barbantes e outros que ajudem a transformar a sucata em um material lúdico. A organização do ambiente também é importante e todas essas etapas podem ser realizadas com a ajuda das crianças.

Transformar sucata em brinquedos pressupõe respeitar a criatividade das crianças. O educador deve incentivá-la a adaptar materiais e criar suas próprias produções, sem produzir brinquedos estereotipados. Weiss (1993, p. 105) alerta:

É aí, nesse momento, que o profissional, às vezes mal preparado, lança mão de uma apostila, de uma fórmula, e de todas as crianças transformam um mesmo material num mesmo objeto como, por exemplo, um copo de iogurte que se transforma em flor, em coelho de Páscoa, etc. Como geralmente acontece nestes casos, o professor fica preocupado com a representação real do objeto (o coelho tem que parecer coelho tem que parecer coelho), ou acaba interferindo na própria construção, preestabelecendo todas as etapas. O resultado não poderia ser outro: objetos estereotipados, iguais nos quais se torna difícil perceber a intervenção da criança.

Cabe ao professor incentivar a criação de brinquedos, inclusive produzindo junto com as crianças. Tecidos e retalhos podem ser ótimos para construir cabanas e alterar a configuração da sala de aula e ambientes externos também, confeccionar roupas para bonecas ou apenas se transformar em capas, asas, cabelo, chapéu ou o que a imaginação mandar. Incluir esses brinquedos na brinquedoteca escolar é uma boa estratégia para que as crianças sintam-se valorizadas.

Construir brinquedos provoca nas crianças um sentimento de autoconfiança e realização. O brinquedo construído por suas próprias mãos possui um grande valor afetivo e revela os desejos infantis, respondendo às necessidades da criança. Além disso, a produção desses brinquedos traz uma conotação ecológica, no sentido de preservação do meio ambiente e rejeita a prática do consumismo exacerbado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A construção desse artigo foi muito significativa por apresentar práticas pedagógicas simples que tanto contribuem para o desenvolvimento integral da criança. Através de pesquisas bibliográficas, estudando diversos autores, aprofundei minhas próprias reflexões diante do material de largo alcance.

Esse material tão rico, tantas vezes desprezado, é um instrumento pedagógico com grande potencial para revelar as identidades infantis, já que podem ser coletados no ambiente em que a criança vive, valorizando sua cultura local.

Ao dialogar com os autores que acreditam no potencial da brincadeira para qualificar as ações realizadas dentro do ambiente escolar, esse artigo revela que o material de largo alcance preenche todos os requisitos de um brinquedo criativo capaz de enriquecer a imaginação infantil. Brinquedos industrializados, muitas vezes supervalorizados por adultos, não são essenciais dentro do universo infantil.

Cada item desenvolvido nesse artigo teve o propósito de evidenciar formas de potencializar os jogos simbólicos através da utilização do material de largo alcance. É através dos cinco sentidos que as crianças criam possibilidades de explorar os materiais oferecidos que contribuirão para produzir conhecimentos a partir dessas explorações,

ampliando seu conhecimento social e cognitivo. Assim, as crianças e bebês tornam-se protagonistas de suas ações.

O educador, como mediador de todas essas descobertas, deve oportunizar um tempo e espaço para potencializar essas ações das crianças. E o material mais indicado para isso, é justamente o material de largo alcance. Esse tipo de material amplia a possibilidade de atuação das crianças, proporcionando condições para que cada indivíduo reflita, crie hipóteses e evolua na sua própria aprendizagem.

O presente artigo trouxe novas possibilidades de como incluir os materiais de largo alcance no cotidiano da educação infantil, não se limitando a projetos pontuais ao longo do ano. Esta pesquisa revelou um olhar mais apurado sobre o brincar na educação infantil com materiais não estruturados. Como profissional da educação infantil pretendo sempre oferecer um ensino de excelência e sempre buscar estratégias que contemplem experiências e vivências significativas, pois são essas as chaves que as crianças precisam para desvendar o mundo em que vivem.

TITLE

PLAY WITH LARGE WIDE MATERIAL: transforming garbage into learnings in early childhood education

ABSTRACT

Early childhood education is the beginning of a long journey, it's time for kids to learn through great and interesting experiences. It's through quality pedagogical practices that educators follow up and promote the children's development. And kids learn by playing, this is the way they are able to interact and understand the world. The main goal of this article is to show other resources beyond structured toys (usually made of plastic, with low quality and produced in large scale to suply such a consumer market), the unstructured toys, the large wide materials and their influence on children development. Besides people know about these kind of toys, often they are devalued or aren't chosen as the first option. Through huge research on books, articles, magazines and sites and consulting authors like Kishimoto, Piaget e Vygotsky, this article brings reflections to enlarge and inspire educators and correlate professionals to qualify their pedagogical practices and reinvent experiences contemplating the diverse Brazilian childhoods.

Keywords: early childhood education, kids, symbolic game, large wide material, pedagogical practices.

REFERÊNCIAS

BETTELHEIM, Bruno. Uma vida para seu filho. Rio de Janeiro: Campus, 1988. 323 p.

BOMTEMPO, Edda. A brincadeira de faz de conta em crianças de três a sete anos.

Instituto de Psicologia: USP, São Paulo, SP: 1994. 140p.

BRASIL. Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial daUnião. Brasília, DF,

16/7/1990, p.13.563. Disponível em

<http://www.planalto.gov.br/ccvil/LEIS/L8069.htm>. Acesso em: 12/04/2020 às 19:35.

BRASIL. LEI N 9394/96, de 30 de setembro de 1996. Dispõe sobre as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Diário Oficial da União. Brasília, 23 de dez. de 1996.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

CRAIDY, Carmem Maria, org.; KAERCHER, Gladis E., org. Educação infantil: pra que te quero? 1ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2001. 164 p.

EMERIQUE, P.S. Brincaprende: dicas lúdicas para pais e professores. 1ª ed.

Campinas: Papirus, 2003. 64 p.

GÓES, M. C. A formação do indivíduo nas relações sociais: Contribuições teóricas de Lev Vigotski e Pierre Janet. Educação e Sociedade. Campinas, Unicamp, 2008.

GOLDSCHMIED, E.; JACKSON, S. Educação de 0 a 3 anos: o atendimento em creches. 2ª ed. Porto Alegre: Artmed , 2006. 298 p.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo:

Perspectiva, 1980. 248 p.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14ª ed. São Paulo: Cortez, 2002. 208 p.

KUPFER, M. C.M., Bernardino, L.M.F., Jerusalinsky, A. Rocha, P.S. Lerner, R., Pesaro, M.E. Valor preditivo de indicadores clínicos de risco para o desenvolvimento infantil: um estudo a partir da teoria psicanalítica. Latin American Journal of Fundamental Psychopathology Online, 1 (6), p. 48-68.

MEIRELLES, Renata. Para a sempre menina Lydia Hortélio. São Paulo, Território do