

A IMPORTÂNCIA DO BRINQUEDO PARA A EDUCAÇÃO*

Tizuko Morchida Kishimoto**

Resumo: O texto propõe-se a diferenciar a educação para o brinquedo, da educação pelo brinquedo, sendo que na primeira explicita os valores associados ao brinquedo, na perspectiva psicopedagógica ou socioantropológica para desenvolver processos de socialização e na segunda aborda o uso do brinquedo para as atividades cognitivas, para aprender conteúdos escolares. Em síntese, aborda a função lúdica e educativa do brinquedo.

Palavras-chave: Brinquedo, educação para o brinquedo e educação pelo brinquedo.

* Nesse texto, o brinquedo é utilizado em sentido lato incluindo o objeto que serve de suporte para a brincadeira, a própria brincadeira, o jogo e a ação de brincar.

** Professora da Faculdade de Educação da USP.

O brinquedo sempre esteve presente no contexto da educação infantil informal e na esfera doméstica, mas na educação formal, a polêmica criada em torno das relações entre a educação e o brinquedo, dificultou sua aceitação.

A educação formal, ao utilizar processos dirigidos na busca de valores que cada sociedade convencionou como relevante para a formação do ser humano, diverge da educação para o brinquedo, que não busca resultados, produtos acabados, mas tem no processo de brincar sua meta.

Para compreender o que é a educação para o brinquedo, e educação pelo brinquedo, é necessário explicitar a diferença entre essas duas perspectivas.

Educação para o brinquedo

A educação foi se constituindo, ao longo da nossa história, por valores perseguidos pelos sistemas educativos como relevantes para a formação de cada povo.

Diferentes valores desejados pelas sociedades evidenciaram propostas de formação do ser humano. Na Grécia antiga, era o cultivo da beleza física, o objetivo maior da educação. Na Inglaterra do início do século XX, a escola Summerhill procurava oferecer a felicidade aos seus alunos. Nesse mesmo período, algumas escolas do movimento escolanovista europeu pleiteavam a socialização e a integração das crianças buscando contrapor-se à rigidez das escolas daquele tempo. Na grande maioria das escolas dos tempos passados eram os resultados acadêmicos e técnicos aliados à moralidade que predominavam.

Propostas que educavam utilizando brinquedos ou valorizando o brincar tiveram seus adeptos inicialmente na Alemanha de Froebel, em 1840, com a criação dos jardins de infância e, posteriormente, outros que no final do século XX definiam como eixo de sua proposta a expressão e socialização da criança propiciadas pelo brinquedo.

Contudo, pensar em uma educação para o brinquedo requer a identificação dos valores associados ao brinquedo. Tais valores podem ser explicitados na perspectiva psicopedagógica ou socioantropológica.

A importância do brinquedo para a educação, na perspectiva psicopedagógica remete-nos para uma análise de sua relação com a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança da fase infantil aprende de modo intuitivo, em contextos flexíveis que respeitam a sua iniciativa, é nesse espaço que será possível a construção de noções espontâneas, adquiridas em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais.

Ao permitir a ação intencional, conduzida pela vontade da criança, que é, também, fruto de condições emocionais; facilitar a expressão de representações mentais, propiciada pela cognição; estimular a manipulação de objetos, o desempenho de ações sensorio-motoras e as interações sociais; o brinquedo contempla várias ações que resultam na aprendizagem e no desenvolvimento infantil.

Outros paradigmas têm possibilitado a valorização do brinquedo. A preocupação em definir novos valores levou alguns países a adotarem o brinquedo com vistas a buscar maior espaço para a expressão, criatividade, socialização e integração da criança. Contrapondo-se ao autoritarismo e rigidez do sistema escolar, o Japão nesse final do século XX alterou sua proposta de educação infantil adotando a educação para o brinquedo como forma de valorizar a criança e suas expressões. Nesse caso, é a análise das necessidades sociais do país, de substituir valores e práticas antigas de sua cultura que mobilizaram a eleição de novos valores.

O brinquedo, enquanto objeto ou situação será sempre um suporte para a criação e situação imaginária, não tem outra finalidade que seu próprio processo, que é o de representar e criar situações imaginárias.

Entretanto, esse processo acarreta conseqüências. Ao brincar, a criança entra em contato com diferentes parceiros, utiliza a mesma linguagem e troca experiências, o que propicia a comunicação entre pares. Ao assumir personagens, criar situações imaginárias e substituir significados de objetos ou situações, realiza seus desejos, desenvolve a iniciativa, a autonomia e exerce sua cidadania. É também nesse *locus* que a criança aprende as brincadeiras. O brincar não é inato. A própria brincadeira requer um aprendizado.

Brincar significa partilhar da mesma cultura, utilizar gestos e falas que são significativas para o mesmo grupo de pessoas, tomar decisões sobre o tipo de brincadeira, brincar com quem, com o quê, onde e de que forma. O brincar requer um clima descontraído, em que a inclusão seja sua principal característica e a flexibilidade uma atitude decorrente. É a troca, a comunicação, a recriação e expressão de brincadeiras sua meta.

O brincar é implemento em diferentes situações: com uso de objetos produzidos especificamente para essa finalidade, ou com outros, sem essa característica, e com o auxílio de ações do próprio sujeito que brinca.

Uma boneca industrializada ou artesanal é um objeto denominado brinquedo que serve para criar situações imaginárias, nas brincadeiras de *mamãe e filhinha*, mas um pedaço de madeira também pode assumir a mesma função quando a situação imaginária toma a dianteira. Ao substituir o significado do objeto, a criança atribui ao pedaço de madeira o mesmo de boneca, permitindo seu uso para representar a ação de embalar o bebê. A ação de ninar com os braços pode representar, também, o embalado do bebê e levar a criança a entrar na brincadeira.

Quando a criança indígena atira com arco e flecha em atitude similar à brincadeira infantil, na realidade ele está treinando competências para a caça e pesca. O olhar estrangeiro à cultura indígena que concebe ações de atirar com arco e flecha como brincadeira não é compatível com os significados atribuídos pela população indígena, para as quais esse ato representa um preparo para a vida adulta, para o trabalho, para desenvolver competências de sobrevivência.

Nem sempre a mesma ação, vista externamente significa a mesma coisa. Nem mesmo a manipulação do brinquedo é suficiente para caracterizar o ato de brincar, que requer um processo interno de tomada de decisão no momento da representação simbólica. É a iniciativa e a manutenção da ação lúdica que representam o brincar.

A educação para o brinquedo requer uma proposta clara, intencional em que a meta da educação seja o brincar, que considere a arquitetura da escola, a organização do espaço físico, o funcionamento da instituição e a interação como fatores essenciais para garantir a preservação desse valor.

Culturas que buscam a expressão infantil, a valorização da infância e seus direitos caminham juntas na educação para o brinquedo.

Educação pelo brinquedo

Essa modalidade de educação data dos tempos do renascimento e ganha força com a expansão da educação infantil. Não se trata na realidade de brinquedo, mas seu uso metafórico no contexto educacional.

O brinquedo, nesse caso, é o recurso que serve de suporte ao ensino, desenvolve e educa de forma prazerosa, e se materializa em situações como o quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número de noções de seqüência, tamanho e forma.

Pode-se indagar qual é o significado da educação pretendida neste caso. Ao propor o brinquedo como recurso para o ensino de determinado conteúdo explicita-se seu objetivo. Geralmente, quando se usa o brinquedo para atividades cognitivas, como aprender números, letras, concepções espaciais entre outras, fica claro que se deseja obter um resultado específico. No brincar, não se buscam resultados, a ação é voltada apenas para a manutenção da ação, para o processo de brincar. A ação se esgota sem deixar nenhum resultado aparente. Há, certamente, outros efeitos, menos visíveis, relacionados à dinâmica interna do sujeito.

Essa perspectiva foi introduzida na educação infantil por Frederico Froebel, em 1840, quando serviu-se de jogos de construção, de pequenos peças de madeira com formas geométricas para ensinar conceitos de número, de geometria. Embora o filósofo e educador procurasse outras finalidades para a educação infantil como o desenvolvimento simbólico com o uso de brincadeiras, a vertente dos jogos educativos, destinados a ensinar conteúdos escolares teve grande aceitação e perdura até os dias atuais. É preciso diferenciar as duas perspectivas: brincar para desenvolver processos de socialização e integração e brincar para aprender conteúdos escolares.

A escola especializou-se em utilizar métodos diretivos, centralizados na figura do professor, em que predominou a exposição verbal

e o pouco envolvimento da criança no processo de aprendizagem. O uso de brinquedos, nas situações de aprendizagem acadêmica desloca o eixo do ensino do professor para a criança. É a criança que busca sua aprendizagem em contato com objetos como brinquedos. Não é a figura central do professor que estabelece o que vai aprender. A criança, nessa nova relação didática, tem um estreito vínculo com o objeto, conhecido como brinquedo, mas que não assume o caráter lúdico, que é o novo mediador de sua aprendizagem. É a exploração do objeto que permitirá o estabelecimento de relações cognitivas que se transformam em conhecimento. Certamente, não se trata de brinquedo ou brincadeira, pois a função lúdica não é principal condutora da ação. O brinquedo, nesse caso, é instrumental para as tarefas didática, é metáfora de brinquedo, é educativo.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Utilizar o brinquedo na educação significa transportar para o campo da aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e de ação ativa e motivadora. Nessa metáfora, a forma do trenzinho de madeira, com pinos coloridos, permitirá encaixar ou diferenciar cores ou quantidades evidenciando a função educativa do brinquedo. São conhecidos hoje como brinquedos educativos, jogos educativos ou didáticos. Utilizar brinquedos como boliches como auxiliares didáticos para a construção do número é outro recurso metafórico que estimula o interesse e a ação cognitiva da criança.

A questão: é possível aprender pela brincadeira? A resposta é positiva quando se pensa em aprendizagem iniciada e mantida pela criança. Quando uma criança brinca com a bola, explora movimentos que pode realizar com o brinquedo, está adquirindo competências motoras na manipulação do objeto. estabelece relações sobre como aperfeiçoá-los, além do prazer de brincar junto com seus parceiros. Eis um exemplo de aprendizagem concomitante ao brincar. Da mesma forma, dentro de uma situação imaginária como o fazer-de-conta de ser um motorista, a criança experimenta ações compatíveis com o perfil dessa profissão, interage com seus parceiros, aprende a relacio-

nar-se e a hierarquizar condutas para alcançar seu objetivo na brincadeira. O processo de brincar traz para a criança inúmeras oportunidades de experimentar, relacionar, comparar, seqüenciar, e aprender inclusive novas modalidades de regras.

Em síntese, o brinquedo assume dois tipos de funções: a lúdica e a educativa.

A educação para o brinquedo deve voltar-se para a função lúdica, em que o brinquedo propicia a diversão, o prazer até desprazer, quando escolhido voluntariamente e a educação pelo brinquedo deve ensinar qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Resgatar o brinquedo nas instituições escolares significa pensar em educar um novo homem, dotado de competências para enfrentar a velocidade da produção de conhecimentos e as rápidas mudanças tecnológicas e dos meios de comunicação, mas ao mesmo tempo um ser humano que cultive o lazer, o prazer do convívio, seja responsável, cooperativo, autônomo, flexível e criativo.