

II FORMAÇÃO DE ASSESSORES E SUPERVISORES

Salvador, 27.09 a 01.10.2010

BRiNCaR



Luciana M.Dias



BRINCAR

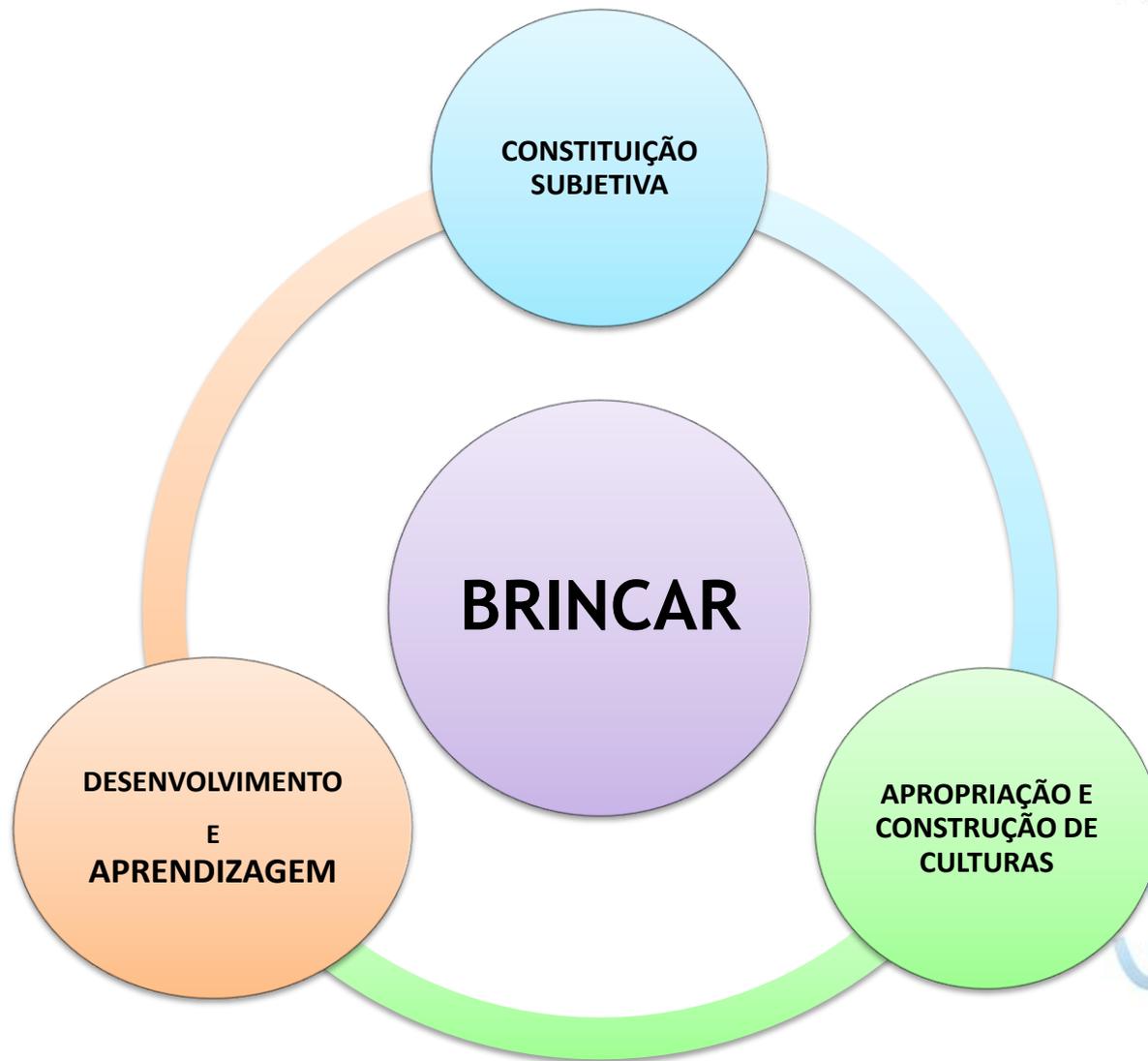
“O processo pedagógico deve considerar as crianças em sua totalidade, observando suas especificidades, as diferenças entre elas e sua *forma privilegiada de conhecer o mundo por meio do brincar.*”

(Diretrizes da Política Nacional de Educação Infantil. MEC, 2006)

As propostas pedagógicas das instituições de Educação Infantil contemplam princípios éticos, políticos e estéticos.

- Contemplam os princípios estéticos no que se refere à formação da criança para o exercício progressivo da sensibilidade, da criatividade, da ludicidade e da diversidade de manifestações artísticas e culturais.

(Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil. Vol.2. MEC, 2006)





Constituição ou estruturação subjetiva o que está em jogo?

- Os primórdios do brincar: início da constituição do sujeito e desenvolvimento da função simbólica
- Construção do corpo próprio (eu!)
- O “Eu” e o “Outro” → sujeito de desejo
- Condição: qualidade nas relações/interações
 - Com outros, objetos e espaços
- Estágio do Espelho
 - Olhar, imagem e esquema corporal

Apropriação e construção de culturas

PERTENCIMENTO – AÇÃO – CRIAÇÃO

1. Brincar como FENÔMENO da CULTURA – representa um “acervo comum” sobre o qual os sujeitos desenvolvem atividades conjuntas;
2. “É um dos pilares da CONSTITUIÇÃO DE CULTURAS DA INFÂNCIA, compreendidas como significações e formas de ação social específicas que estruturam as relações das crianças entre si, bem como o modo pelos quais interpretam, representam e agem sobre o mundo.”
3. Essas perspectivas configuram o BRINCAR ao mesmo tempo como PRODUTO E PRÁTICA CULTURAL, ou seja, como patrimônio cultural, fruto das ações humanas transmitidas de modo inter e intrageracional e como forma de ação que cria e transforma significados sobre o mundo.

(Borba, p.39)

Desenvolvimento e Aprendizagem

o que está em jogo?

- Inteligência prática/ construção do esquema corporal/ noção de objeto/ eu-outro
- Desenvolvimento da FUNÇÃO SIMBÓLICA
- Passagem da “situação concreta” para a *esfera do pensamento* (desprendimento do dado perceptivo concreto)
- Relação: Impulsividade e Simbolização
- Capacidade de Representação → Linguagem(s)
- Capacidade de abstração - Competências: criatividade; interpretação, análise, reflexão, crítica
- Zona de desenvolvimento proximal

[Concepções que nos sustentam]

“(...) toda função da **consciência** surge originalmente na **ação**, sendo que as ações **internas** e **externas** são **inseparáveis**: a imaginação, a interpretação e a vontade são processos internos conduzidos pela ação externa” (Vigotski, 2002)

“Separar a idéia (significado da palavra) do objeto é uma tarefa tremendamente difícil para a criança. A brincadeira é uma forma de transição para isso. (...) A especificidade da percepção humana, que surge na primeira infância, constitui-se no que se denomina de *percepção real*. (...) isso quer dizer que eu vejo o mundo não apenas de cores e formas, mas vejo-o como um mundo que possui *significado e sentido*.”

(...) Então, a **estrutura da percepção humana** poderia ser expressa, de modo figurado, em forma de fração, onde o numerador é o objeto e o denominador é o sentido. ”

(Vigotski, 2008, p.31)

Na brincadeira, pela primeira vez, a criança vê o objeto, mas **age de maneira diferente em relação aquilo que vê**. Essa ***liberdade de ação*** não é conseguida abruptamente, mas segue um longo processo. A **ação numa situação imaginária** é influenciada também pelo **conteúdo ideacional da representação** e **ensina à criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata** dos objetos, mas também **pelo significado dessa situação** (Vigotski, 2002, p. 127).

Na atividade lúdica, essa **passagem da situação concreta para esfera do pensamento** se dá pelo brinquedo e/ou brincadeira, objeto ou ação que lhe serve como pivô e possibilita que por meio da ficção seja aberto o **caminho da abstração**. (Mudado, 2008)

O mecanismo psicológico presente nessa ação, ou não ação, exigida pelo papel, inclui **não só a imitação** do modelo como também a **verificação comparativa** da imitação, uma **reflexão** sobre a sua própria atuação por meio da **auto-observação**. Mas não só. O controle das representações é exercido pelos "parceiros da brincadeira" que potencializam a eficiência na representação do papel. O conteúdo dos jogos protagonizados evolui com o pensamento para a **compreensão das regras de relação** entre as pessoas e se convertem, pela brincadeira, em uma **fonte do desenvolvimento moral da criança**.

É essa "tensão" entre a sujeição às regras e à renúncia à ação impulsiva que produz a **satisfação** na brincadeira.

“Então, gostaria de dizer que o fato de criar uma situação imaginária não é casual na vida da criança. Ele tem como primeira consequência a sua emancipação das amarras situacionais. O primeiro paradoxo da brincadeira é que a criança opera com o significado, separadamente, mas numa situação real. O segundo é que a criança age na brincadeira pela linha da menor resistência, ou seja, ela faz o que mais deseja, pois a brincadeira está ligada à satisfação. Ao mesmo tempo, aprende a agir pela linha de maior resistência: submetendo-se às regras, as crianças recusam aquilo que desejam, pois a submissão às regras e a recusa à ação impulsiva imediata, na brincadeira, é o caminho para a satisfação máxima.” (Vigotski, 2008, p. 31)

“Dessa forma, uma característica essencial da brincadeira é a regra, que se transformou em afeto.

‘A idéia que virou afeto, o conceito que virou paixão’ - o protótipo desse ideal de Spinoza, na brincadeira, que é o reino da liberdade. O cumprimento da regra é a fonte da satisfação. A regra vence o impulso mais forte (para Spinoza, o afeto pode ser vencido com um afeto fortíssimo). Disso decorre que essa regra é interna, ou seja, uma regra de autolimitação, autodeterminação interna, como diz Piaget, e não uma regra a que a criança se submete como se fosse uma lei da física.”

(Vigotski, 2008, p.33)

Resumindo, a brincadeira dá à criança uma **nova forma de desejos**, ou seja, **ensina-a a desejar**, relacionando o desejo com o "eu" fictício, ou seja, com o papel na brincadeira e a sua regra. Por isso, na brincadeira são possíveis as maiores realizações da criança que, amanhã, se transformarão em seu nível médio real, em sua moral.” (Vigotski, 2008, p.33)

Nesse contexto, é importante indagarmos:

Nossas práticas têm conseguido incorporar o brincar como dimensão cultural do processo de constituição do conhecimento e da formação humana?

Ou têm privilegiado o ensino das habilidades e dos conteúdos básicos das ciências, desprezando a formação cultural e a função humanizadora da escola?

Na realidade, tanto a dimensão científica quanto a dimensão cultural e artística deveriam estar contempladas nas nossas práticas junto às crianças, mas para isso é preciso que as rotinas, as grades de horários, a organização dos conteúdos e das atividades abram espaço para que possamos, junto com as crianças, brincar e produzir cultura.

(Borba, 2008)

[Questões fundamentais para nossa formação]

Como podemos compreender a criança nas suas formas próprias de ser, pensar e agir?

Como vê-la como alguém que inquieta o nosso olhar, desloca nossos saberes e nos ajuda a enxergar o mundo e a nós mesmos?

Como podemos ajudar a criança a se constituir como sujeito no mundo?

De que forma a compreensão sobre o significado do brincar na vida e na constituição dos sujeitos situa o papel dos adultos e da escola na relação com as crianças e os adolescentes?

DESAFIOS A VISTA ...

- Superação da concepção que ainda predomina nos contextos escolares, apesar dos discursos sobre a importância do brincar → brincar como atividade paralela, “a parte” e de menor importância na formação escolar (em relação a...)
- Compreensão das singularidades das crianças, nas suas formas próprias de ser e de se relacionar com o mundo;
- Reconhecimento de crianças e adultos como sujeitos, autores de seus processos de constituição de conhecimentos, culturas e subjetividades;
- Compreensão aprofundada sobre a FUNÇÃO HUMANIZADORA DO BRINCAR – em suas dimensões fundamentais → sustentação da construção de estratégias , de escolhas, de modos de escutar, ver, interagir, mediar...

Questões norteadoras

Quais são as principais dimensões constitutivas do brincar?

Que relações tem o brincar com o desenvolvimento, a aprendizagem, a cultura e os conhecimentos?

Como podemos incorporar a brincadeira no trabalho educativo, considerando-se todas as dimensões que a constituem?

E mais...

É possível organizar nosso trabalho e a escola de outra forma, de modo que esse espaço seja garantido?

Que critérios estão em jogo quando significamos nosso tempo como ganho ou perdido?

Vale a pena refletir sobre essas questões para vislumbrarmos formas de transformar nossa vida nas escolas, organizando-as como espaços nos quais aprendemos e vivemos a experiência de sermos sujeitos culturais e históricos.

Concluindo....O que o BRINCAR possibilita?

- aprender a olhar as coisas de outras maneiras atribuindo-lhes novos significados;
- estabelecer novas relações entre os objetos físicos e sociais;
- coordenar as ações individuais com as dos parceiros, a argumentar e a negociar;
- organizar novas realidades a partir de planos imaginados
- a regular as ações individuais e coletivas a partir de idéias e regras de universos simbólicos

A possibilidade de imaginar, de ultrapassar o já dado, de estabelecer novas relações, de inverter a ordem, de articular passado, presente e futuro potencializa nossas possibilidades de aprender sobre o mundo em que vivemos.

Os processos de desenvolvimento e de aprendizagem envolvidos no brincar, portanto, são também *constitutivos do processo de apropriação de conhecimentos.*

Podemos afirmar, a partir dessas reflexões, que o brincar é um *espaço de apropriação e constituição* pelas crianças de *conhecimentos e habilidades* no âmbito da *linguagem*, da *cognição*, dos *valores* e da *sociabilidade*. E que esses conhecimentos se tecem nas narrativas do dia-a-dia, constituindo os sujeitos e a base para muitas aprendizagens e situações em que são necessários o *distanciamento da realidade cotidiana*, o *pensar* sobre o mundo e o *interpretá-lo* de novas formas, bem como o desenvolvimento conjunto de ações coordenadas em torno de um fio condutor comum. (Borba, p.39)

Referências:

BORBA, Angela Meyer. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo.** In: Ensino fundamental de nove anos : orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade –Brasília : Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

MUDADO, Maria Teresa. **A brincadeira como educação da vontade: cumprir as regras é a fonte de satisfação.** Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais ISSN: 1808-6535. Publicada em Junho de 2008

VIGOSTKI, L.S. **A brincadeira e seu papel no desenvolvimento psíquico da criança.** (Tradução de Zoia Prestes) In:Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais ISSN: 1808-6535. Publicada em Junho de 2008.

PINHO, Gerson.S. **O brincar na clínica interdisciplinar com crianças.** In Escritos da criança, Nº6. Centro Lydia Coriat. Porto Alegre,2001. C. dos autores.