

Hora do jogo: os professores estão prontos?

Elia Maria Magnani¹

RESUMO

As ideias discutidas neste texto estão relacionadas às atividades de ensino, de pesquisa e de extensão desenvolvidas a partir de 2012 através da Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE. O artigo destaca a importância da classificação e catalogação de jogos educativos, explicitando que é um importante conhecimento proposto aos Centros Municipais de Educação Infantil (CMEIs) localizados numa cidade do Sudoeste do Paraná, CMEIs que, em função de uma lei local, iniciaram a (re) implantação de brinquedotecas em 2007. A metodologia ocorreu em fases, duas delas tendo sido significativas para a revisão da implantação, quais sejam: diagnóstico de como era feita a organização dos materiais existentes nas brinquedotecas, curso sobre a importância da classificação e catalogação dos diferentes tipos de jogos. Para tanto, toda essa revisão foi apoiada nas ideias de Jean Piaget (2010/1946, 1994/1932), pensador que elaborou uma teoria sobre o jogo. Tais conhecimentos serviram para a compreensão de que os professores não estão prontos para esse tipo de atividade didático-pedagógica, pois tal educação é um processo que demanda tomada de consciência da própria práxis, o que requer a (re) aprendizagem a respeito dos objetivos dos diferentes tipos de jogos e do desenvolvimento infantil, sendo que isso precisa ocorrer na formação inicial e na formação continuada dos professores. Para tanto, é mister o envolvimento dos (futuros) professores em atividades lúdicas de ensino, de pesquisa e de extensão realizadas em universidades.

Palavras-chave: Classificação de Jogos. Educação Infantil. Formação de Professores.

Game time: are the teachers ready?

ABSTRACT

The ideas discussed in this text are related the teaching and extension

¹ Doutora em Psicologia da Educação pela Universidade Estadual de Campinas/SP, UNICAMP. Professora e membro do Grupo de Pesquisa Psicologia e Educação da Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE, Cascavel. E-mail: e.m.magnani@hotmail.com

development since 2012, at State University of Western Paraná (UNIOESTE). The article highlights the importance of classifying and cataloging educational games, knowledge proposed for the Municipal Centers of Children Education (CMEIs), located in a city in the southwest of Paraná, which according to a local law began the (re)implantation of toy libraries in 2007. The methodology happened in phases; two of them were significant for the review of the implantation: the diagnosis of how was the organization of existing materials in toy libraries and the course about the importance of classification and cataloging of different types of games. For this purpose, the project was based on the ideas of Jean Piaget (2010/1946, 1994/1932), who elaborated a theory about the game. This knowledge served to understand that teachers are not ready, since that such education is a process that demands awareness of the praxis itself, which requires (re)learning about the objectives of different types of games and child development, which needs to occur in initial and continuing teachers' development. Therefore, it is necessary the involvement of (future) teachers in playful activities of teaching, research and extension held in universities.

Keywords: Game Classification. Childhood Education. Teachers' Development.

Hora del juego: ¿los profesores están preparados?

RESUMEN

Las ideas discutidas en este texto están relacionadas con las actividades de enseñanza, investigación y extensión desarrolladas desde 2012 a través de la Universidad Estadual de Oeste de Paraná – UNIOESTE. El artículo señala la importancia de la clasificación y catalogación de juegos educativos, explicitando qué es un importante conocimiento propuesto a los Centros Municipales de Educación Infantil (CMEIs), localizados en una ciudad del Suroeste de Paraná, CMEIs que, en función de una ley local, empezaron la (re) implementación de ludotecas en 2007. La metodología se efectuó en fases, dos de dichas fases fueron significativas para la revisión de la implementación, a saber: diagnóstico de cómo se organizaban los materiales existentes en las ludotecas, curso sobre la importancia de la clasificación y catalogación de diferentes tipos de juegos. Para ello, toda revisión se apoyó en las ideas de Jean Piaget (2010/1946, 1994/1932), quien

elaboró una teoría sobre el juego. Dichos conocimientos sirvieron para la comprensión de que los maestros no están preparados para este tipo de actividad didáctico-pedagógica, pues dicha educación es un proceso que demanda toma de conciencia de propia praxis, la cual requiere el (re) aprendizaje a respecto de los objetivos de diferentes tipos de juegos y del desarrollo infantil, siendo que ello necesita ocurrir en la formación inicial y en la formación continua de profesores. Por consiguiente, es necesaria la involucración de los (futuros) profesores en actividades lúdicas de enseñanza, investigación y extensión realizadas en universidades.

Palabras clave: Clasificación de Juegos. Educación Infantil. Formación docente.

Introdução

os conhecimentos discutidos neste artigo foram construídos durante a realização de atividades de ensino, de pesquisa e de extensão, desenvolvidas através da Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE, em que identificamos que, em função de uma lei local, os Centros Municipais de Educação Infantil – CMEIs, localizados numa cidade do sudoeste do Paraná, iniciaram em 2007 a (re)implantação de brinquedotecas. Denomina-se de brinquedoteca o ambiente com diversos jogos onde seus usuários podem escolher o que e como jogar. Ao se utilizar o prefixo “re” associado a alguma ação, o que se pretende mostrar é que ela pode não ter se efetivado de maneira satisfatória, por isso precisa ser vista com uma perspectiva diferente. Verificamos que os espaços destinados as brinquedotecas desses Centros eram inferiores as necessidades infantis, a maioria dos jogos ficavam fora do alcance das crianças e o acesso a eles dependia das escolhas das professoras.

A partir dessa informação, compreendemos que os professores não estavam (estão) prontos para explorarem esse novo ambiente, pois não receberam formação especializada em brinquedoteca, que garanta a realização de jogos de acordo com as necessidades infantis. Por isso, efetivamente, após 2012, a UNIOESTE passou a oferecer formação lúdica em brinquedoteca – jogo, brinquedo e brincadeira -, nas atividades realizadas especialmente para o curso de Pedagogia e, ainda, para os professores dos CMEIs, que buscaram ajuda da universidade para melhorar as suas ações.

A seguir, será apresentada a ideia construída sobre brinquedoteca², a importância da classificação e catalogação de jogos para esse ambiente, conhecimento baseado nos estudos de Jean Piaget. As atividades realizadas para e com os professores ocorreram por meio de aulas expositivas/interativas e discussão acerca dos relatos de situações vivenciadas nas brinquedotecas. Tal iniciativa serviu para que os (futuros) professores tivessem outro olhar sobre o jogo no ambiente da brinquedoteca.

Brinquedoteca: para quê?

Conforme os professores dos Centros Municipais de Educação Infantis – CMEIs, as brinquedotecas dos Centros serviam para as crianças brincarem livremente. Mas, na prática, as brincadeiras ou eram totalmente espontaneístas ou totalmente dirigidas. A seguir, o que entendemos por brinquedoteca.

Kishimoto (2011) revela que a ideia de brinquedoteca surgiu como biblioteca de brinquedos e está relacionada à época histórica da Grande Depressão Americana dos anos de 1930, após a quebra da bolsa de valores de Nova York em 1929. Nesse período, em Southwest, Los Angeles, um lojista verificou que alunos de escolas particulares roubavam materiais para a confecção de brinquedos. A fim de evitar a delinquência, a municipalidade propôs o empréstimo de objetos lúdicos (*toy library*). Com o tempo, nesses ambientes, outros serviços passaram a ser realizados, em especial uma prestação de assessoria sobre confecção de brinquedos a educadores e a crianças usuárias de creches e de escolas. Para melhorar o atendimento aos usuários desse ambiente, a Espanha decretou normas para a implantação de brinquedotecas³.

O quadro 1, organizado por Fuchs (2011), apresenta o Grupo de brinquedotecas europeias-ETL criado por iniciativa da Suíça e da França.

2 MAGNANI, 2012.

3 A Espanha decretou normas para organização de brinquedotecas públicas que atendem crianças: espaço de dois metros e meio para cada usuário; titulação para o atendimento com nível superior, a Pedagogia, a Psicologia ou a Psicopedagogia, nível médio em magistério ou educação social (para os que atendem crianças até dois anos), e; curso de animação sociocultural. In: O DIÁRIO OFICIAL DE GALICIA, nº 187, 26 de set/2003. Disponível em: <http://www.edu.xunta.es/centros/iescruceirobaleares/system/files/DOG_Curriculo_futbol3_0_0.pdf>. Acesso em: 10 mar 2010.

Quadro 1: Brinquedotecas de alguns países

País	Quant.	Assoc. nacional	1ª	Usuário	Emprést.	Suporte público	A equipe recebe	Paga
Alemanha	100	Sim	1971	E	Sim	Sim	Não	Sim
Áustria	50	Não		E	Sim	Sim	Sim	Sim
Bélgica	200	Sim	1973	C, E, SP, C	Sim	Sim	Sim+Não	Sim
Croácia	18	Não		SP		Sim	Sim	
Chipre	6	Não	2004	C, SP	Não	Sim	Sim	Não
Dinamarca	29	Sim	1977	SP, C, A	Sim	Sim	Sim	Não
Espanha	600	Não	1980	E, SP, C	Não	Sim	Sim	Sim
França	1.175	Sim	1967	E	Sim	Sim	Sim	Sim
Grã Bretanha	2.000	Sim	1967	C, SP, C, A	Sim	Sim	Sim+Não	Sim
Grécia	4	Sim	1990	C, SP, A	Sim	Sim	Sim+Não	Não
Holanda	500	Sim	1978	E, SP, C, A	Sim	Sim	Sim+Não	Sim
Hungria	8	Sim	1993	E	Sim	Sim	Sim+Não	Sim
Itália	450	Não	1977	E	Sim	Sim	Sim	Sim
Lituânia	108	Não	1994	E, SP, C	Sim	Não		
Portugal	800	Não	1975	E, SP, C	Algumas	Sim	Sim	Algumas
Romênia	27	Não	1994	C, SP, C	Sim	Sim	Sim	Não
Suécia	5	Sim	1964	SP, C	Sim	Sim	Sim	Não
Suíça	380	Sim	1972	E	Sim	Sim	Sim+Não	Sim
Turquia	7	Não	1999	C				
Japão*	500	Sim	1975	SP, C		Sim	Não	

* O Japão tem uma proposta por meio da qual os familiares dos usuários (médicos, terapeutas, professores e cuidadores de crianças) participam nas atividades da brinquedoteca como voluntários (MINEJIMA, 2011).

Fonte: Fuchs (2011)

Fuchs (2011) atribuiu os seguintes significados para as siglas apresentadas no quadro 1: E, todos; C, criança; A, adultos; SP, necessidades especiais. Os itens em branco indicam que não há informação. Inse-riu-se o Japão no quadro, para mostrar que esse país tem um especial apreço pelo brincar/brinquedoteca.

A partir desse material, visualiza-se a relevância que vários países concedem às brinquedotecas. Algo interessante é que a maioria desses ambientes mantém a proposta de empréstimo de brinquedos iniciada com o surgimento dessa ideia. Tal atividade desenvolve o senso

de responsabilidade e incute a importância de aprender a usufruir sem ter que possuir. O serviço proposto exige a organização de um setor de recursos pedagógicos, que serve, ainda, para subsidiar a utilização dirigida dos materiais na orientação de crianças e de adolescentes bem como de seus familiares (Sistema ESAR). Esse suporte ao público é realizado por, praticamente, todas as ludotecas/brinquedotecas europeias que recebem uma contribuição mensal dos associados para ajudar na manutenção da proposta.

Conforme Fuchs (2011), na Europa, já em tempos posteriores a 1930, as brinquedotecas são dirigidas pelas autoridades locais ou por organizações privadas sem fins lucrativos, sempre regidas por profissionais ou por voluntários que, além de acompanharem os usuários quando solicitados a participarem nas brincadeiras, realizam serviços como: empréstimo de jogos e de brinquedos (por tempo determinado); cursos de orientação para pais sobre brinquedos e jogos; cursos de músicas e teatro; e até – em outro nível educacional – com atividades lúdicas especiais para lares de idosos.

No Brasil, em 1981, foi fundada, por Nilse Cunha, a primeira brinquedoteca na Escola Indianópolis, em São Paulo. Conforme dados levantados por Kishimoto (2011), em 2008 e 2009 havia diversas brinquedotecas em todo o país. A maioria delas se encontrava vinculada a cursos de formação de professores para a infância e boa parte estava atrelada às escolas (parece que essa é uma característica brasileira).

Há milhares de brinquedotecas espalhadas pelo mundo inteiro e que atendem não somente a escolas de educação infantil. São brinquedotecas que atendem a diversas áreas do conhecimento e propõem vários objetivos, quais sejam: (i) objetivo escolar – ampliar o acervo de brinquedos, de materiais lúdicos e de jogos necessários para o desenvolvimento de brincadeiras e de atividades pedagógicas, bem como para colaborar com a educação dos pais, visando ao aperfeiçoamento na escolha de brinquedos, e estimular a interação entre pais e filhos por meio de jogos; (ii) em bibliotecas – emprestar jogos/brinquedos; (iii) em comunidades ou bairros – propiciar encontros entre jogadores de todas as idades, treinar membros da comunidade para dar continuidade ao projeto; (iv) para testes de brinquedos – realizar testes de brinquedos, conforme as normas de segurança vigentes no país, oferecer espaços à ação lúdica, pesquisar o mercado de consumo; (v) objetivo universitário – formar profissionais que valorizem as brincadeiras, oferecer serviços

de assessoria a profissionais, a instituições infantis e a empresas, bem como desenvolver pesquisas que apontem a relevância do jogo para a educação, além de oferecer informações, organizar cursos e divulgar experiências, estimulando ações lúdicas entre as crianças; (vi) objetivo hospitalar – auxiliar na recuperação da criança doente; (vii) modalidade circulante – levar brinquedos às crianças que moram em lugares distantes; (viii) modalidade clínica – colaborar no tratamento de saúde de crianças; e (ix) em centros culturais – estimular a transmissão da cultura infantil.

Indicamos que esse ambiente seja bem ventilado, iluminado, amplo e colorido; que os materiais como as estantes permaneçam ao alcance dos usuários⁴; que os brinquedos e os jogos despertem o interesse para a brincadeira e que sejam marcados com símbolos correspondentes ao local onde devem ser armazenados. Sugerimos que as embalagens dos jogos sejam encapadas com plástico transparente e que uma cópia das suas regras seja plastificada e guardada; que alguns jogos, como o quebra-cabeça, o jogo de memória e outros materiais pequenos sejam armazenados em potes transparentes, descartáveis e etiquetados com informação sobre o produto. Isso é econômico, evita a perda dos objetos e ajuda a visualizar o que tem dentro da embalagem (CUNHA, 1994; FRIEDMANN, 1996).

Cunha (1994) aconselha que os materiais da brinquedoteca fiquem distribuídos em cantos, tais como: o faz de conta, com mobílias infantis representando uma casa, com caminha, guarda-roupas, roupas de boneca, pia de lavar louça, geladeira, fogão e utensílios de cozinha; o hospital, com uniforme de enfermeira e acessórios; o supermercado, com carrinhos de feira e coisas para comprar; o camarim, com espelho, fantasias e adereços; a leitura ou contação de histórias, com tapetes e almofadas para acolher a criança; as invenções, local onde as crianças possam inventar coisas; a sucatoteca, com diferentes materiais para subsidiar as criações dos *inventores*; o teatrinho, para a criação de história e o manuseio de fantoches; mesa de atividades, para jogar ou para realizar trabalho coletivo; as estantes com brinquedos, para serem manuseados livremente; o acervo, local com estantes cheias de jogos e quebra-cabeças que ficam guardados, mas à disposição das crianças para que os retirem um de cada vez.

4 Essa é a maior dificuldade de certas instituições.

Junqueira de Andrade (1996) revela que, para a brinquedoteca ter um bom funcionamento, necessita inicialmente receber um número reduzido de crianças, pois elas, encantadas, retiram tudo do lugar e os adultos ficam com a sensação de que um terremoto passou pelo local. “[...] É preciso que tanto as crianças como os adultos possam experimentar com calma a vivência desta nova relação” (p. 91). Ademais, conforme Friedmann (1996), as interações sociais ocupam lugar de destaque no desenvolvimento infantil, pois é a partir delas que a “[...] criança tem acesso à cultura, aos valores e conhecimentos universais. A criança tem oportunidade, através dessa interação com outras crianças e adultos, de cooperar, de competir, de praticar e adquirir padrões sociais que irá usar mais tarde” (p. 70-72).

Nem sempre, porém, a criança quer companhia durante as suas brincadeiras; nesse caso, os ambientes lúdicos contribuem para que o brinquedo atue “[...] como principal mediador entre a criança e o mundo” (PORTO, 2007, p. 184). Por isso, aconselha-se que os brinquedos sejam diversificados e que retratem as várias épocas e sociedades. Dessa maneira, a criança terá a oportunidade de conhecer outras realidades e entender a cultura em que está inserida, repleta de diferenças. Isso favorece a (re)construção do conhecimento e de valores, como a solidariedade, o respeito, a compreensão, a cooperação e a cidadania, princípios essenciais para a convivência com as pessoas.

Na maioria das brinquedotecas, há pelo menos um responsável pela organização do ambiente e por acompanhar os seus usuários. A função desse profissional consiste em: respeitar a ideia e o comportamento alheio; favorecer a integração; sugerir atividades que possibilitem o crescimento dos envolvidos; solucionar questões de ordem prática, como arrumar e consertar materiais/brinquedos; entender o significado dos objetos que são quebrados, pois esse ato pode saciar uma curiosidade ou expressar uma agressividade; saber que a imaginação, o prazer, a paixão, o sonho e a emoção abrem os caminhos para a compreensão e para atingir a consciência de que tais circunstâncias, presentes na brinquedoteca, devem ser aproveitadas; rever, quando necessário, juntamente com os usuários da brinquedoteca, as regras de funcionamento do ambiente, pois essas regras devem trazer benefícios a todos os envolvidos com a proposta.

As funções apontadas são essenciais, pois, conforme Junqueira de Andrade (1996), nem todo ambiente bem equipado, com muitos re-

curso lúdico, garante à criança a potencialização máxima da brincadeira. Para tanto, “[...] é preciso que existam profissionais com boa formação prática e teórica, com conhecimentos de técnicas de animação lúdica, de jogos, brinquedos e brincadeiras” (JUNQUEIRA DE ANDRADE, 1996, p. 95) e que, acima de tudo, gostem de brincar; assim poderão entender/atender as crianças e até mesmo a adultos que alegarem não querer ou não saber brincar.

As brinquedotecas quando suficientemente boas podem contribuir com as/os escolas/educadores. Kishimoto (2011) reforça essa ideia e também defende que, no ambiente educacional, a brinquedoteca deveria ser utilizada (também) para “[...] o empréstimo de brinquedos, a orientação dos pais e a formação continuada” (p. 29), serviços realizados em muitos países pelo setor público em parceria com o setor privado.

A universidade brasileira, em termos gerais, busca atingir seus fins por meio do desenvolvimento do ensino, da pesquisa e da extensão. A brinquedoteca, conforme destaca Santos (1997),

[...] em relação ao ensino, colabora na formação de recursos humanos, oportunizando aos acadêmicos do Curso de Pedagogia, experiências, realização de estudos e estágios; em relação à pesquisa, oportuniza a professores e alunos dedicarem-se à exploração do lúdico no sentido de valorização e reconhecimento desta área como veículo do desenvolvimento infantil, criando e testando jogos e brinquedos; em relação à extensão, presta serviço à comunidade em forma de orientação e assessoramento a escolas e instituições infantis e no desenvolvimento de cursos, palestras e instalações de novas brinquedotecas (p. 97).

Tais procedimentos garantem a sustentação e a divulgação da importância do brincar e da brinquedoteca na sociedade.

Organização de materiais lúdicos em brinquedotecas

após a constatação de que não existia, em nenhuma das brinquedotecas dos CMEIs, um sistema de organização de materiais, propomos para as instituições um curso de 60 horas sobre a importância da classificação/catalogação dos materiais lúdicos. Participaram desse curso 21 professores. O curso baseou-se nas ideias de jogo elaboradas por Jean Piaget (2010/1946, 1932/1994) e na classificação/catalogação

de jogos organizada por Denise Garon (1996), por André Michelet (1996) e por Maria do Carmo Monteiro Kobayashi (2009).

Piaget (1946/2010) emprega o termo “jogo” (também adotado neste estudo) para diferentes tipos de atividades lúdicas - jogo, brinquedo e brincadeira. Ele propõe uma classificação dos jogos baseada nos períodos de desenvolvimento: sensório-motor (0-2 anos); pré-operatório (2-7 anos); operatório concreto (7-11 anos); e, formal (11-15). Para Piaget, ao período sensório-motor correspondem os jogos de exercício, responsáveis pela formação de hábitos na criança. No período pré-operatório, inicia-se o jogo simbólico, em que a criança, além do prazer de brincar, lida com a representação. A partir dos 4 anos de idade, esses jogos decaem e surgem os jogos de regras, que atingem seu apogeu em torno dos 7 anos, permanecendo por toda a vida. Para o autor, há também os jogos de construção, que se situam a meio caminho entre o jogo e o trabalho inteligente.

Para Piaget (2010/1946), os jogos de exercícios transitam entre as atividades sensório-motoras, característica da inteligência prática, e da inteligência verbal, em que, ao aprender a formular perguntas, a criança se diverte com os porquês.

Quanto ao jogo simbólico, período em que a criança lida com a fantasia, a princípio ela faz a ação (ela própria faz-de-conta que chora, que dorme, que come etc.). Numa outra fase, ela fará uma boneca, ou outro objeto, chorar, dormir ou comer. Nessa brincadeira, a criança lida com as frustrações geradas em sua interação com o meio ambiente. Por exemplo, quando está com raiva de alguém, ela põe a boneca de castigo. A criança modifica e assimila a realidade, ao mesmo tempo em que suas fantasias também são modificadas. Outra característica importante desse jogo é a liberdade total de regras, a não ser as que a própria criança cria.

Acerca dos jogos de construção, para Piaget (2010/1946, p. 129), eles ocupam “[...] uma posição situada a meio caminho entre o jogo e o trabalho inteligente, ou entre o jogo e a imitação”. Para ele, montar uma casa em “[...] massa de modelar ou em cubos é, ao mesmo tempo, obra de habilidade sensório-motora e de representação simbólica; e é, quanto ao desenhá-la, e projetá-la, ultrapassar o jogo propriamente dito na direção do trabalho ou, pelo menos, do ato gratuito de inteligência” (p.125). Tais jogos representam uma fase de transição entre a fantasia e a realidade. Além disso, proporcionam exercícios e

desenvolvem habilidades, levando a criança a perceber a necessidade de planejar as ações.

No tocante aos jogos de regras, esses jogos surgem para as crianças com o declínio do jogo simbólico e permanecem durante toda a vida. Sobre eles, Piaget distinguiu dois casos: as regras transmitidas e as regras espontâneas. Os jogos cujas regras são historicamente transmitidas e se tornaram institucionais, são combinações sensório-motoras (como corridas, jogos de bola de gude) ou intelectuais (como o xadrez) que ocorrem com competição entre os indivíduos e são regulamentados. Quanto aos jogos de regras espontâneas, esses promanam da socialização, “[...] quer dos jogos de exercícios simples, quer mesmo, por vezes, dos jogos simbólicos, e de uma socialização que, embora possa comportar as relações entre mais novos e mais velhos, permanece quase sempre uma relação entre iguais e contemporâneos” (2010/1946, p. 161).

Piaget (1932/1994), em *O Juízo Moral na Criança*, apresenta o jogo de bolinhas de gude - que se tornou institucional - o entendimento que as crianças têm das regras e como acontece a sua evolução. Inicialmente, no primeiro estágio, a criança joga “[...] como bem entende, procurando simplesmente satisfazer seus interesses motores ou sua fantasia simbólica” (*Ibidem*, p. 50). No segundo estágio, ocorre a imitação e, no terceiro, em que a imitação ainda predomina, as crianças consideram as regras como sagradas e invioláveis. Posteriormente, num estágio mais elevado, a criança identifica que a regra do jogo se apresenta não mais como “[...] uma lei exterior, sagrada, enquanto imposta pelos adultos, mas como o resultado de uma livre decisão, e como digna de respeito na medida em que é mutuamente consentida” (PIAGET, 1932/1994, p. 60). Para o autor, nessa fase, a democracia sucede a teocracia e a cooperação prevalece sobre a coação. Entretanto,

[...] enquanto a criança não dissocia seu eu das sugestões do mundo físico e do mundo social, não pode cooperar, porque, para tanto, é preciso estar consciente de seu eu e situá-lo em relação ao pensamento comum. Ora, para tornar-se consciente de seu eu, é necessário, exatamente, libertar-se do pensamento e da vontade do outro. A coação exercida pelo adulto ou pelo mais velho e o egocentrismo inconsciente do pequeno são, assim, inseparáveis (PIAGET, 1932/1994, p. 81).

Essa separação acontece pela prática do respeito mútuo, exercitada na fase da heteronomia. Piaget (1932/1994) inspirado nas ideias de Pierre Bovet, descreve os fatos do respeito mútuo da seguinte forma:

1º A (professor) dá uma ordem a B (*criança/aluno*); 2º B aceita esta ordem, porque respeita A (respeito unilateral); 3º Mas A coloca-se mentalmente no lugar de B (estaria aí o fato novo, que se opõe ao egocentrismo dos estágios iniciais). 4º Então, A sente-se, ele próprio, obrigado pela ordem, que deu a B. Por outro lado, assim como os deveres para consigo mesmo resultam, graças a uma espécie de transferência, dos deveres para com outrem, assim também poderíamos considerar toda espécie de respeito mútuo como devida a uma série de transferências sucessivas de respeito unilateral (PIAGET, 1932/1994, p. 285).

Assim, “[...] conforme a cooperação substitui a coação, a criança dissocia seu eu do pensamento de outro” (PIAGET 1932/1994, p. 82). O respeito mútuo refere-se à forma de equilíbrio a que se dirige o respeito unilateral quando cessam as diferenças entre a criança e o adulto, “[...] o menor e o maior, como a cooperação constitui a forma de equilíbrio para a qual tende a coação, nas mesmas circunstâncias” (p. 83).

Piaget (1932/1994) afirma que a grande diferença entre a coação e a cooperação, ou do respeito unilateral sobre o respeito mútuo, consiste em a primeira impor crenças ou regras prontas para serem adotadas em bloco (gerando conformismo), e a segunda indica um método de controle (interior e) recíproco e de verificação no campo intelectual, de discussão (aspecto político) e de justificação no domínio moral.

Com esse conhecimento, Denise Garon (1996) elaborou um mecanismo de classificação de jogos denominado de Sistema ESAR, que significa: “E”, exercício; “S”, simbólico; “A”, acoplagem; e “R”, regras. O sistema indica jogos para as diversas idades e necessidades. Michelet (1996) e Kobayashi (2009) se apoiaram nessas ideias e utilizaram cores para as diferentes categorias apresentadas. Segundo Júnior, Kobayashi e Mônica (2012), a implantação de um mecanismo de organização auxilia “[...] na compreensão dos objetos lúdicos preferidos e/ou escolhidos pelas crianças” (p. 8). Essa classificação foi sugerida na (re)implantação das brinquedotecas dos CMEIs.

Como exemplos de jogos de exercício, o Sistema ESAR cita os sensoriais: sonoro, caixinha de música; visual, caleidoscópios; tátil, objetos para apalpar; olfativo, lápis de cor com odores característicos; gustativo, acessórios para cozinhar; os de manipulação, brinquedos para empilhar, apanhar, tocar, enfiar, esvaziar (que auxiliam no desenvolvimento da coordenação viso-motora, na construção do conhecimento físico e das noções práticas); os motores, objetos rolantes e as pernas de pau (servem para movimentar o corpo). Quando se trata de crianças maiores de 3 anos de idade, os referidos brinquedos podem proporcionar a construção e a reconstrução desses conhecimentos no plano das representações.

Em relação ao jogo do faz de conta, o Sistema ESAR recomenda: pequenas personagens articuladas, que servem para estimular a noção do esquema corporal, bem como identificar as partes do corpo e suas posições; veículos e animais em miniatura, pois propiciam a coordenação dos movimentos, a aquisição da noção de espaço e o desenvolvimento da imaginação; casa em miniatura (com móveis), acessórios da vida adulta, diferentes tipos e cores de bonecas (pano, palha, plástico) e seus acessórios, fantoches. Tais materiais são usados para planejar ações, explorar a imaginação e a criatividade.

Esse sistema apresenta vários tipos de jogos de construção, entre eles se citam as peças para encaixar, acoplar, parafusar, justapor, blocos de jogo, pois esses objetos estimulam a coordenação viso-motora, a orientação espacial, desenvolvem a paciência e a perseverança, exploram tamanhos e formas e propõem ainda a invenção, a construção, a destruição e a transformação.

O ESAR aponta diversos jogos de regras⁵, por exemplo : loto, serve para calcular, memorizar, associar e imaginar; dominó e jogo da memória, ajudam a reconhecer letras, números, imagens (como instrumentos musicais, personagens de histórias) e formas - esses jogos possibilitam, também, explorar o pensamento, enriquecer o vocabulário e a imaginação, identificar semelhanças e diferenças; e, há aqueles conhecidos como sequência (série de imagens e símbolos para pôr em ordem), que ajudam a identificar os Algarismos, a desenvolver a ordem numérica, a noção de antecessor e de sucessor, o conceito de par e ímpar, a orientação espacial, a organização de atividades.

5 Apenas 50% das brinquedotecas implantadas nos CMEIs tinham jogos de regras, os quais ficavam fora do alcance das crianças.

A práxis dos professores nas brinquedotecas

por meio do relato dos professores, identificamos que os problemas existentes nas brinquedotecas dos CMEIs referiam-se a (des)organização dos materiais, por isso foi indicada a classificação e catalogação. Uma professora da pré-escola disse: “[...] Não sabemos o que fazer com os materiais disponíveis na nossa brinquedoteca. A maioria das crianças também não sabe o que fazer com tantos brinquedos; retiram da prateleira e logo em seguida jogam no chão; isso ocorre o tempo todo” (MAGNANI, 2012).

Já em outro Centro, os brinquedos ficavam misturados (por exemplo, carrinhos e bonecas com peças de dominós) e eram guardados em caixas encapadas com papéis escuros, que permaneciam em estantes altas ou, então, eram alojados em tambores nos cantos das brinquedotecas. Nesse ambiente, os professores decidiam de que, quando e como as crianças deveriam brincar. A impossibilidade de opção educa para a submissão, para o cumprimento mecânico de tarefas.

Há professores que preferem dirigir as escolhas infantis, assim mantém o controle em relação às crianças e garantem a ordem e a heteronomia infantil. Essa estratégia aparece na carência de espaço, de tempo e de brinquedo adequado aos interesses e necessidades individuais e sociais das crianças e, principalmente, deve-se à falta de formação do professor, que não lhe possibilita, em momentos oportunos, observar, participar e intervir nas brincadeiras infantis. Tal prática prejudica a interação entre as crianças e dificulta a construção da autonomia.

Contudo, a prática do jogo pode atuar diretamente sobre a experiência em construção da criança e sobre a transmissão social do professor. Isso implica identificar como ocorre o desenvolvimento dos aspectos físico/motor, cognitivo, afetivo e social infantil: o físico/motor acontece quando as crianças sobem, descem, correm e pulam; o cognitivo é construído a partir da coordenação das ações que elas exercem sobre o meio (tais como seriar, classificar e ordenar objetos/ideias); a afetividade se realiza quando criança é respeitada nos seus interesses e nas suas necessidades; a sociabilidade é desencadeada na interação entre criança e criança e adulto e criança. Nessa relação, o conflito é fator de aprendizagem, pois provoca a descentração do pensamento e a cooperação.

Essa tarefa é condição para a realização de atividades que favoreçam a proteção e a formação da criança para o exercício da autonomia e da cidadania. Nesse sentido, faz-se necessário que o professor saiba que a intervenção pedagógica é diferente de total direcionamento. Entendemos por intervenção basear-se nos estágios de desenvolvimento de cada criança, propondo situações-problema e acompanhando o seu processo de elaboração e execução. Entretanto, é importante ter clareza de que a solução encontrada pela criança no decorrer da intervenção do adulto (naquele momento) tem que ser respeitada.

Além dessas informações, para que brincadeiras/jogos sejam colocadas(os) em prática e desencadeiem a construção do conhecimento, três procedimentos são importantes: planejamento, execução e avaliação (MANTOVANI DE ASSIS, 2001, p. 73-81). O planejamento desse tipo de atividade exige alguns critérios básicos: que os jogos/brinquedos sejam interessantes e que solicitem esforços por parte das crianças; que possibilitem a aquisição do conhecimento físico e social; que apresentem desafios e que oportunizem a solução de problemas. Sobre a execução, é importante inserir as crianças, por exemplo, na re/organização dos espaços e materiais (e nas escolhas de suas atividades). Assim elas encontram a oportunidade para realizar atividades que envolvem conservação, classificação e seriação. Durante essas situações, elas podem verificar que as suas escolhas têm consequências. Em relação à avaliação, é um processo de coleta e análise de informações tanto do desenvolvimento das crianças (recomendamos que sejam registradas as observações referentes a todos os aspectos do desenvolvimento infantil) quanto da prática dos professores.

Para as crianças crescerem seguras e autoconfiantes, elas necessitam da participação e da intervenção do professor. Essas ações podem acontecer por meio do reconhecimento de suas atividades, da abertura para as escolhas das crianças, do levantamento de problemas durante os jogos, de modo a provocar desequilíbrios cognitivos.

O desenvolvimento infantil é um processo que ocorre pela interação com o meio físico e social. Um ambiente composto de diferentes objetos e situações provoca na criança a curiosidade e o desejo de explorar o meio para compreendê-lo e transformá-lo, primeiramente para que se ajuste às suas necessidades individuais e, posteriormente, para atender interesses coletivos. Para tanto, é imprescindível que o professor aceite as diferenças entre as crianças, ou melhor, que compreenda que

em cada nível de desenvolvimento tanto a escolha quanto o modo de resolução das atividades não são os mesmos. Tal procedimento, juntamente com a organização de situações que provoquem conflitos cognitivos, que desencadeiem o processo de equilíbrio⁶, é essencial para o crescimento da criança.

Durante a realização do curso, sobre a importância da classificação e catalogação dos materiais lúdicos, foi solicitada aos professores dos CMEIs a (re)organização dos brinquedos e das brinquedotecas. A partir de seus depoimentos, identificamos que um deles conseguiu adotar as ideias sugeridas, pois ele atuava como brinquedista (pessoa responsável pelo atendimento e organização da brinquedoteca) num CMEI. Os outros professores alegaram que não conseguiram organizar as brinquedotecas (antes e após a sua utilização), pois faltava tempo para isso e as crianças não colaboravam.

Parece que a maioria dos professores desconhecia que as crianças constroem o conhecimento por intermédio de ações exploratórias em relação ao meio ambiente e que elas podem ser físicas como a manipulação dos objetos – durante a brincadeira e após a utilização dos materiais (momento da organização), e/ou mentais como pensar sobre algo, sendo a intervenção do professor essencial para isso.

Considerações finais

este artigo destacou a importância da classificação e da catalogação de jogos educativos, conhecimento ministrado em diversas atividades na Universidade Estadual do Oeste do Paraná - UNIOESTE, especialmente para os professores dos Centros Municipais de Educação Infantil (CMEIs) localizados numa cidade do Sudoeste do Paraná, que, em função de uma lei local, iniciaram a (re)implantação de brinquedotecas em 2007. Os professores não tinham formação básica a respeito de para que(m) servem esses ambientes.

A partir das atividades realizadas, os professores identificaram que a brinquedoteca não é um depósito de brinquedos, mas que é, sim, um ambiente constituído de diversos brinquedos e jogos educativos, que merece ser utilizado mediante uma retaguarda teórica, à se-

6 Segundo Piaget, equilíbrio é um mecanismo interno de regulação do conhecimento (PIAGET, 1995).

melhança dos estudos realizados por Jean Piaget. Parece que eles se conscientizaram de que esse ambiente precisa ser organizado de acordo com os interesses e as necessidades infantis e que a classificação e catalogação dos materiais serve para entender/atender as solicitações das crianças e para melhorar a educação. Mesmo assim, os professores alegaram que os conhecimentos ministrados precisam ser inseridos na formação inicial e na formação continuada dos professores, o que pode ser feito por meio de atividades de ensino, de pesquisa e de extensão realizadas pelas universidades, em parceria com as secretarias municipais de educação.

Referências

CUNHA, N. H. da S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Maltese, 1994.

DIÁRIO OFICIAL DE GALICIA, nº 187, 26 de set/2003. Disponível em: <http://www.edu.xunta.es/centros/iescruceirobaleares/system/files/DOG_Curriculo_futb0l3_0_0.pdf>. Acesso em: 10 mar 2010.

FRIEDMANN, A. et al. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 3. ed. São Paulo: Scritta: Abrinq, 1996.

FUCHS, R. A experiência europeia das brinquedotecas. In: OLIVEIRA, V. B. (Org). **Brinquedoteca: uma visão internacional**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011. p. 43-51.

GARON, D. Classificação e análise de materiais lúdicos – O sistema ESAR. In: FRIEDMANN, Adriana et al. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 3. ed. São Paulo: Scritta, 1996. p. 173-186.

JÚNIOR, W. A; KOBAYASHI, M. do C. M; MÔNACO, R. A. Experiência em formação lúdica de professores: o portal “oficinas de brincar”. In: ENCONTRO NACIONAL DE DIDÁTICA E PRÁTICAS DE ENSINO – ENDIPE, 16, 2012, Campinas. **Anais...** Campinas: UNICAMP, 2012. Disponível em: <<http://www2.unimep.br/endipec/3585p.pdf>>. Acesso em: 20 maio 2013.

JUNQUEIRA DE ANDRADE, C. M. R. A equipe na brinquedoteca. In: FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 3. ed. São Paulo: Scritta, 1996. p. 87-98.

KISHIMOTO, T. M. A brinquedoteca no contexto educativo brasileiro e internacional. In: OLIVEIRA, V. B. (Org). **Brinquedoteca: uma visão internacional**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011. p. 15-35.

KOBAYASHI, M. do C. M. As classificações dos objetos lúdicos. **Direcional Educador**, Ano 5, n. 50, 12-15. São Paulo: Grupo Direcional, 2009.

MAGNANI, E. M. **A práxis ludo-pedagógica do professor da pré-escola**. Tese de doutorado. Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação. Campinas, SP, 2012.

MANTOVANI DE ASSIS, O. Z. Planejamento avaliação. Transformar a, execução e educação: o nosso desafio. In: ENCONTRO NACIONAL DE PROFESSORES DO PROEPRE, 18., 2001, Águas de Lindóia, Campinas. **Anais... Águas de Lindóia, 2001**. Campinas, SP, 2001. p. 73-81.

MICHELET, A. Classificação de jogos e brinquedos: a classificação ICCP. In: FRIEDMANN, Adriana et al. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 3. ed. São Paulo: Scritta: Abrinq, 1996. p. 161-172.

MINEJIMA, N. Atividades das brinquedotecas japonesas e seu suporte às crianças com necessidades especiais e suas famílias. In: OLIVEIRA, V. B. (Org). **Brinquedoteca: uma visão internacional**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011. p. 87-104.

PIAGET, J. **O juízo moral na criança**. São Paulo: Summus, 1994 [1932].

_____. **Seis estudos de psicologia**. 21 ed. Rio de Janeiro: Forense, 1995 [1964].

_____. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2010 [1946].

PORTO, C. L. Brinquedo e brincadeira na brinquedoteca. In: KRAMER, S. et al. **Infância e produção cultural**. 6. ed. Campinas, SP: Papirus, 2007.

SANTOS, S. M. P. (Org). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997. p. 23-40.