

OBJETOS LÚDICOS CULTURAIS PARA PRIMEIRA INFÂNCIA: COMO SELECIONÁ-LOS?

CULTURAL LUDIC OBJECTS FOR EARLY CHILDHOOD: HOW SELECT THEM?

Angélica Spadari¹ – UNESP
Maria do Carmo Monteiro Kobayashi² – UNESP

Resumo

Na diversidade dos Objetos Lúdicos - OL constituídos por jogos, brinquedos, cantigas tradicionais, danças e artes visuais, como selecionar e disponibilizar aqueles que favorecem a inserção na cultura local e o sentimento de pertencimento da criança de Educação Infantil - EI? Assim, o objetivo dessa pesquisa é identificar, selecionar e analisar um rol de OL imateriais culturais para apoiar a aprendizagem e o desenvolvimento da criança de EI e o sentido de pertencimento cultural. A pesquisa está sendo realizada mediante uma revisão de literatura e reflexão crítica dos textos obtidos a partir das temáticas: brincadeiras culturais, jogos tradicionais, pertencimento e Educação Infantil. O resultado será a elaboração de um rol de OL utilizando a Classificação de Objetos Lúdicos – COL, apresentando a importância dessas tradições para as crianças pequenas, com propósito de inseri-las na cultura lúdica.

Palavras-chave: acervo lúdico; educação infantil; brincar; jogos culturais.

Abstract

In the diversity of Ludic Objects - LO made up of games, toys, traditional songs, dances and visual arts, how to select and make available those that favor insertion into the local culture and the feeling of belonging of the child in Early Childhood Education - ECE? Thus, the objective of this research is to identify, select and analyze a list of LO to support the ECE child's learning and development and sense of cultural belonging. The research is being carried out through a literature review and critical reflection on the texts obtained from the themes: folk games, traditional play, belonging and Early Childhood Education. The result will be the creation of a list of LO using the Classification of Ludic Objects, presenting the importance of these traditions for young children, with the aim of inserting them into the ludic culture.

Keywords: ludic collection; early childhood education; play; cultural games.

¹ Discente da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, cursando o 7º semestre do curso de Artes Visuais do Campus de Bauru-SP, na modalidade de Licenciatura em Artes. <http://lattes.cnpq.br/2393513484309169>.

² Professora Associada – Livre Docente (2019) em Ensino de Arte: Linguagens da Criança, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – UNESP, Faculdade de Ciências – FC, Departamento de Educação de Bauru. <http://lattes.cnpq.br/8897176542462072>; <https://orcid.org/0000-0002-7822-1896>.

Introdução

A escola é um dos primeiros momentos socializadores, com o dever de acolher a criança independente do seu contexto e diversidade cultural, respeitando a pluralidade encontrada na comunidade e potencializando o desenvolvimento da socialização, da autonomia e comunicação. (Brasil, 2018, p. 36). Para isso, as propostas pedagógicas servem de suporte para o desenvolvimento das atividades educativas que explorem esse potencial. Usado como instrumento prático para o educador, o ato de brincar consegue abranger uma análise afetiva, moral, cognitiva, cultural e linguística (Friedmann, 1996).

A presente pesquisa em andamento de Iniciação Científica tem como questão principal “Como selecionar Objetos Lúdicos Culturais para as crianças da Educação Infantil?”. Para atender a esse objetivo, a pesquisa parte para a identificação e análise dos Objetos Lúdicos presentes em livros e obras com coletâneas de brincadeiras. Em seguida, acontece a seleção desses jogos e a criação do rol de atividades para as crianças do EI pelo método COL (Kobayashi, Kishimoto, 2009).

Métodos

A metodologia empregada para se alcançar os objetivos propostos é a pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, com objetivo exploratório, na qual o objeto de estudo é a seleção de Objetos Lúdicos para crianças do EI. A partir de publicações com as temáticas: brincadeiras folclóricas, jogos tradicionais, pertencimento e Educação Infantil, a pesquisa visa identificar as possibilidades de aplicação de ações lúdicas nas escolas.

Busca-se recolher informações bibliográficas sobre modos de auxiliar no crescimento educacional da criança com os jogos tradicionais e selecionar as brincadeiras, partindo de três autores: Adriana Friedmann (1996), Veríssimo de Melo (1985) e Teca Alencar de Brito (2003). Para elaborar o rol de jogos e atividades será usado o método de classificação de brinquedos C.O.L (Kobayashi, Kishimoto, 2009).

Resultados e Discussão

Usar as linguagens da brincadeira nas suas diferentes manifestações no ambiente escolar possibilita unir o prazer de brincar com a aprendizagem.

Através dessas experiências, as crianças aprendem pelas ações e ampliam seus universos de experiências, conhecimentos e habilidades. Deste modo, é possível possibilitar a construção de um repertório de conhecimentos e habilidades para a criança interagir com o seu entorno, surgindo possibilidades psicopedagógicas com os jogos no meio educacional.

Dentre as normas obrigatórias que orientam o planejamento curricular da Educação Básica, tem-se as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil - DCNEI (2010). Esse documento normativo estabelece os eixos estruturantes das práticas pedagógicas, colocando em foco as interações e as brincadeiras no currículo. Assim, com essas brincadeiras infantis recebendo a devida atenção e sendo colocadas em práticas no planejamento pedagógico, reúnem-se tanto atividades físicas quanto cognitivas, atuando na formação da personalidade e do repertório cultural.

Dentre os três autores selecionados para estudo e seleção das brincadeiras, encontra-se Adriana Friedmann com seu livro *Brincar: Crescer e Aprender* (1996), que apresenta uma abordagem educacional retratando questões culturais e uma coletânea de atividades que possibilitam o desenvolvimento em habilidades específicas. Segundo a autora, é possível aproveitar das brincadeiras como uma ferramenta para as interações sociais na Primeira Infância, trabalhando a cooperação e autonomia e potencializando o desenvolvimento de compreensão da sociedade quanto aos contextos socioculturais divergentes presentes nessa socialização (Friedman, 1996, p.65).

A segunda autora é Teca Alencar de Brito, com seu livro *Música na Educação Infantil* (2003), em que relembra sobre as formas de exploração da atividade lúdica infantil de Piaget relacionada às três dimensões da música, consistindo em: jogo sensório-motor, sendo a exploração do som e gesto; jogo simbólico, sobre o valor expressivo e significativo da música, e o jogo com regras, na organização dessa linguagem musical. A autora apresenta sugestões de atividades e improvisações para serem realizadas nas salas de aulas que envolvem as habilidades de criação, interpretação, comunicação, movimentação corporal e muitas outras possibilidades.

Outro autor estudado é Veríssimo de Melo (1985), que também apresenta uma categorização de jogos de tradição oral, com uma retomada folclorista dos jogos e cantigas tradicionais que representam a nossa cultura. O autor comenta

que o folclore, com esse caráter educativo, lúdico e onírico, desenvolve uma compreensão sobre a própria história cultural nas crianças. Resgatando as brincadeiras que perderam o contato com o passar das gerações, Melo propõe a “reconquista de um mundo perdido: o mundo da criança” (Melo, 1985, p. 17).

Para categorizar as brincadeiras selecionadas através dos três autores em um rol, será usado das categorias definidas pelo sistema de Classificação de Objetos Lúdicos, C.O.L., as quais são: Brinquedos para jogos de exercício, para atividades sensoriais imediatas, divididos em: brinquedos para despertar sensorial, brinquedos de motricidade e brinquedos de manipulação; Brinquedos para jogos simbólicos, para atividade de reprodução ou invenção da realidade, divididos em: brinquedos de papéis, brinquedos de faz-de-conta e brinquedo de representação; Jogos de acoplagem, com elementos reunidos que compõe novo conjunto, divididos em: jogos de construção, jogos de encadeamento, jogos de experimentação e jogos de fabricação; Jogos de regras, geralmente coletivos, com convenções e obrigações entre todos os participantes.

Por fim, algumas fichas já realizadas através dos modelos com as brincadeiras e jogos presentes nos livros estudados:

Fig. 1, 2 e 3 – Fichas de classificação.

CORRE-CUTIA R-REF		SEU LOBO S-PAP		A BRINCADEIRA DO RIO E-SEN	
DESCRIÇÃO: CRIANÇAS SENTADAS EM CÍRCULO DE OLHOS FECHADOS ENQUANTO UMA DELAS ANDA EM VOLTA COM UM LENÇO NA MÃO PARA DEIXAR ATRAS DE ALGUM AMIGO. MATERIAL PREPONDERANTE: UM LENÇO. Nº DE PARTICIPANTES: TRÊS OU MAIS. OUTRAS INFORMAÇÕES: TODOS CANTAM "CORRE CUTIA" DURANTE A BRINCADEIRA. FABRICANTE: - FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA: A PARTIR DE 1 ANO		DESCRIÇÃO: UMA FILA DE CRIANÇAS COM UMA A FRENTE, SENDO O LOBO. A FILA CANTA "SEU LOBO" E ANDA DE FRENTE PARA TRÁS, ESPERANDO O LOBO CORRER ATÉ ELES. MATERIAL PREPONDERANTE: - Nº DE PARTICIPANTES: TRÊS OU MAIS. OUTRAS INFORMAÇÕES: QUANDO ALGUÉM FOR PEGO PELO LOBO, SERÁ O NOVO LOBO. FABRICANTE: - FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA: A PARTIR DE 2 ANOS		DESCRIÇÃO: CRIANÇAS EM RODA COM INSTRUMENTOS EM MÃOS. A "CRIANÇA CHEFE" COMANDA O PASSEIO ATRAVÉS DA INTENSIDADE/VELOCIDADE/RITMO QUE TOCA. AS OUTRAS ACOMPANHAM. MATERIAL PREPONDERANTE: USO DE CLAVAS OU XILOFONES. Nº DE PARTICIPANTES: - OUTRAS INFORMAÇÕES: PODE ADICIONAR O BATER PÉ, PALMAS, VOZ, ETC. FABRICANTE: - FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA: A PARTIR DE 4 ANOS	
ANALISE (CATEGORIA C.O.L.) JOGOS DE REGRAS (REFLEXÃO E ESTRATÉGIA)	OBJETIVOS / POSSIBILIDADE DE USO COORDENAÇÃO, ENTROSAMENTO, PACIÊNCIA, DESCENTRAÇÃO	ANALISE (CATEGORIA C.O.L.) BRINQUEDOS PARA JOGOS SIMBÓLICOS (JOGOS DE PAPEIS)	OBJETIVOS / POSSIBILIDADE DE USO RACIOCINAR, ENCENAR, REPRESENTAR	ANALISE (CATEGORIA C.O.L.) BRINQUEDOS PARA JOGOS DE EXERCÍCIO (DESPERTAR SENSORIAL)	OBJETIVOS / POSSIBILIDADE DE USO IMITAR, EXPRESSAR, EXPERIMENTAR, INVENTAR
COMPETÊNCIAS E INTERESSES SENTAR, CORRER, CANTAR, ANDAR, MANUSEAR		COMPETÊNCIAS E INTERESSES CORRER, CANTAR, ANDAR, CRIAR CENAS, FAZER DE CONTA		COMPETÊNCIAS E INTERESSES MANUSEAR, TOCAR, EXPLORAR	

Fonte: Elaboração Própria.

Nas fichas temos brincadeiras como “Corre-Cutia” (Friedman, 1996, p.91), na esquerda, classificado como um Jogo de Regras por introduzir noções de regras para as crianças pequenas, e é da subclassificação Reflexão e Estratégia por estimular as crianças a olharem a situação e agirem de modo que o outro jogador não espera. O jogo “Seu Lobo” (Melo, 1985, p.165), ao centro, trata-se

de uma Cantiga de Roda Imitativa, em que a criança desempenha outro papel, o do Lobo, e por esse motivo foi classificado como Brinquedos para Jogo Simbólicos, com a subclassificação em Jogos de Papéis. À direita, temos “A brincadeira do rio” (Brito, 2003, p.156), que permite a exploração de diferentes estímulos sonoros, se caracterizando na subclassificação Despertar Sensorial, presente na classificação de Brinquedos para Jogos de Exercício. No canto esquerdo de todas as fichas é possível identificar pela cor em qual classificação esta brincadeira se encaixa, facilitando a compreensão dos mediadores.

Considerações finais

As brincadeiras a serem selecionadas para o rol de fichas buscam destacar os Objetos Lúdicos Imateriais - OLI, visto que os autores trabalhados apresentam atividades envolvendo, muitas vezes, o corpo em si, com pouca ou nada de adição de brinquedos, ou objetos físicos. Esses OLI são, em sua grande parte, da tradição oral, tornando ainda mais necessário o conhecimento e a utilização das classificações para um acervo lúdico, seja escolar ou doméstico. As fichas mostram-se recursos valiosos para aplicações futuras em sala de aula, principalmente pela catalogação de competências, objetivos, descrição e divisão por cores para cada categoria. Interessante destacar as fichas enquanto um recurso para além do uso em aula, envolvendo a ludicidade também fora do campo escolar, com o apoio dos responsáveis.

Referências

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília, 2010.
- BRITO, Teca Alencar de. **Música na educação infantil: propostas para a formação integral da criança**. São Paulo: Peirópolis, 2003.
- FRIEDMAN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- KOBAYASHI, M. C. M.; KISHIMOTO, T. M. **Implantação de sistema de organização e classificação de brinquedos e jogos: a experiência do laboratório de brinquedos e de materiais pedagógicos — LABRIMP**. Congresso Estadual Paulista Sobre Formação De Educadores. Águas de Lindóia, 2009.
- MELO, Veríssimo de. **Folclore Infantil: acalantos, parlendas, adivinhas, jogos populares, cantigas de roda**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1985.