BRINQUEDOTECA

LUCIANA DOS SANTOS SILVA LOBO

Resumo:

O presente trabalho Brinquedoteca tem como objetivo mostrar a importância do brincar para o desenvolvimento de bebês e crianças.

Palavras-chave: Educação, desenvolvimento e brincar.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho objetiva apresentar a brinquedoteca na articulação do lúdico com o processo de aprendizagem de alunos das séries iniciais do Ensino Fundamental. Levando-se em conta que todos estes alunos, a respeito dos obstáculos que encontrem para a sua aprendizagem, precisavam de uma aprendizagem significativa que desenvolva habilidades e competências necessárias para a aquisição de conteúdo. Preocupou-se em encontrar uma, uma inter-relação dos conteúdos, bem como propiciar um ambiente estimulador: a brinquedoteca. A brinquedoteca foi um recurso criado para favorecer a brincadeira livremente. E a sua prática vem comprovar que seus recursos dão condições de usar o lúdico para que a aprendizagem aconteça, pois estimula as potencialidades e a inteligência, desenvolve habilidades, provoca o pensamento e desencadeia o gosto de aprender brincando.

Pretende-se expressar neste trabalho uma reflexão sobre a importância do brincar na vida da criança, envolvendo os mais diferentes tipos de jogos e brincadeiras, dos individuais aos grupais, colocando em evidência a contribuição que o brinquedo traz ao processo de desenvolvimento infantil, especialmente, no que diz respeito às interações ambientais em que ocorrem como neste caso a brinquedoteca.

Dentro deste contexto o professor pode perceber não só a evolução de cada criança dentro do processo ensino-aprendizagem, como as dificuldades encontradas por ela na aprendizagem de vários conceitos: conceitos de tempo, de espaço e movimento, conceitos matemáticos, conceitos naturais entre outros.

A brinquedoteca é o ambiente onde se utiliza o brinquedo e o brincar como instrumentos e estratégias preventivas de fatores de risco à aprendizagem escolar, mais do que como expressão subjetiva e projetiva do sujeito.

Pretende-se ainda expressar nesta proposta pedagógica que se concretiza e está alicerçado em práticas pedagógicas o profissional que não só estimula as atividades-lúdicas individuais e coletivas, como também permite um conhecimento maior das crianças por meio dos brinquedos como os quais brincam ou das brincadeiras que escolhem participar.

Segundo Bomtempo (1998), “brincar exige uma dose de concentração durante muito tempo e desenvolve o interesse, a imaginação e iniciativa. É um dos processos educativos mais completos, uma vez que envolve o emocional, o corporal e o intelectual da criança”.

RELAÇÕES DO BRINCAR, BRINCADEIRA E APRENDIZAGEM

Brincar e desenhar são atividades fundamentais da criança. Ela brinca e desenha na rua, na casa e na escola. Pela brincadeira ela fala, pensa elabora sentidos para o mundo, para as coisas, para as relações. Brincar é uma coisa fascinante: até quando ocorre nos animais desperta curiosidade nos seres humanos. É uma forma de expressão, não só no sentido de falar, mas como código de significância dos gestos e comportamentos.

O brincar tem sido objeto de investigação desde muitas épocas, como na educação greco-romana com Aristóteles (384-3222 a.C.) e Platão (427-348 a.C.), apesar de ser visto como algo sem valor.

Desde então, muitos teóricos, como Montaigne (1533-1592) Comênio (15921671), Jean-Jacques Rosseau (1712-1778), Pestalozzi (1746-1827) e outros, frisaram a importância do lúdico na educação das crianças. Segundo Aries (1981), na antiguidade tanto crianças como adultos participavam de atividades lúdicas e isso representava um aspecto essencial na vida dos indivíduos. As trocas grupais eram de grande relevância, crianças tinham seus espaços livres para os jogos, porém participavam também dos jogos de adultos.

Com o passar dos tempos, muitos autores deram ênfase ao estudo do brincar, revendo e analisando conceitos que realmente atingem um significado de totalidade na vida do ser humano, como também sua importância nas várias culturas indistintamente. A partir de então, a brincadeira passou a ser reconhecida como comportamento espontâneo em uma sociedade, correspondendo às possibilidades de auto-educação, uma vez que não é um comportamento isento, mas, sim, um processo de assimilação do real a propósito de objetos que refletem a vida num grupo humano de dimensões variadas. (Piaget, 1974).

Entretanto na década de 60 é que as pesquisas ressaltando a importância do brinquedo e do brincar para o desenvolvimento infantil começaram a ser intensificadas, gerando uma gama de discussões, que sem exceção confirmam que, brincar é fundamental

não só para o desenvolvimento infantil, mas para todo ser humano.

No Brasil, especificamente, a ideia do brinquedo educativo/ pedagógico surgiu na década de 70, e a ênfase a ele atribuída como veículo de desenvolvimento ocasionou, a partir do final daquela década, uma priorização dos jogos no contexto educacional, que refletiu também no contexto familiar e social. O brincar segundo Petty, (2005): "é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação)". Brincar é interessante porque canaliza, orienta organiza as energias da criança. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados. Salienta a autora.

Na perspectiva da criança, brinca-se pelo prazer de brincar, e não porque suas consequências são positivas ou preparadoras para outra coisa. No brincar, objetivos, meios e resultados tornam-se indissociáveis e enredam à criança em uma atividade gostosa por si mesma, pelo que proporciona no momento da realização. O brincar é sério, uma vez que supõe atenção e concentração. Atenção no sentido que envolve muitos aspectos inter-relacionados, e concentração no sentido que requer um foco, para motivar as brincadeiras.

Trazer, além da criança, os pais e professores para dentro da Brinquedoteca, para o lazer saudável e acompanhado, permite-nos atender ao direito da criança, além de conhecer as diferentes versões a respeito das questões que direta, ou indiretamente, envolvem o universo escolar, facilitando e indicando caminhos de reorientação no próprio processo diagnóstico.

Segundo Cunha (2001): Brincando a criança se desenvolve, exercitando suas potencialidades. O desafio contido nas situações lúdicas provoca o pensamento e leva a criança a alcançar níveis de desempenho que às ações por motivação intrínseca conseguem. A criança aprende com toda a riqueza de aprender fazendo, espontaneamente sem estresse ou medo de errar, mas com prazer pela aquisição do conhecimento. (CUNHA, 2001, p.35).

O lúdico é indispensável no processo educativo, abrangendo eixos indispensáveis ao desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e psicomotor.

Cognitivo: Segundo Cunha (2001), enquanto brinca a criança desenvolve a curiosidade, a iniciativa, autoconfiança e pode experimentar situações de aprendizagem que favoreçam a linguagem, a concentração, o pensamento e a atenção. O brincar dotado de natureza livre e espontânea parece a princípio incompatível com a rigidez e busca de resultados concretos do ambiente escolar. Entretanto ambos caminham no mesmo sentido, o de propiciar a elaboração de novos conceitos e o desenvolvimento da criança.

Social: O brincar em grupo estabelece ainda regras de convivência, vínculos afetivos e sociais e pode reduzir a agressividade. Brincando o educando apreende a cultura do ambiente social e se insere culturalmente, através da construção de normas e regras estabelecidas participativamente.

Afetivo: Através da brincadeira a criança pode compreender, interiorizar e recriar experiências do dia a dia. As atividades lúdicas promovem a experimentação, percepção e manipulação das coisas e situações cotidianas, possibilitando a análise, síntese e generalização de conceitos e formas de agir.

Segundo Friedmann (1996), a brincadeira ajuda na tarefa de consolidação do eu, podendo ser comprovada a importância dos intercâmbios afetivos das crianças entre elas ou com adultos significativos (os pais e professores). A brincadeira é a "janela" da vida emocional das crianças.

Psicomotor: A brincadeira também se constitui algo muito importante para o desenvolvimento psicomotor da criança. Para Petty (2005): As brincadeiras com o corpo auxiliam as crianças a compreender conceitos como: perto, longe, dentro, fora, mais perto, bem longe, em frente, atrás, alto, mais alto, em cima, embaixo, direita e esquerda. A autora explica que é por meio o corpo que a criança aprende e toma consciência do mundo, o jogo é a atividade própria da criança e está centrado no prazer que ela proporciona. (PETTY, 2005, p.79).

A autora concorda que só a partir de um certo nível de organização motora, do domínio do gesto e do instrumento, esquema corporal, lateralização, estruturação espacial, percepção temporal, discriminação auditiva e visual a criança poderá aprender a ler e a escrever.

Brincar é fundamental na socialização da criança, pois é na brincadeira que o ser humano aprende regras e princípios de vivência social. Segundo

Bomtempo (1988): "brincar exige uma dose grande de concentração durante muito tempo e desenvolve o interesse, a imaginação e a iniciativa". É um dos processos educativos mais completos, uma vez que envolve o emocional o corporal e o intelectual da criança. No comportamento diário das crianças o brincar é algo que se destaca como essencial para o desenvolvimento da aprendizagem. Dessa forma, se quisermos conhecer as crianças, devemos conhecer seus brinquedos e brincadeiras. (Bomtempo, 1998, p.129).

Valorizar o lúdico nos processos de aprendizagem significa, entre outras coisas, considerá-lo na perspectiva das crianças.

Para elas, apenas o que é lúdico faz sentido.

3.1 As Diferentes Formas de Brincar

As primeiras atividades lúdicas do ser humano segundo Cunha (2001) são ações exploratórias. Para o autor o bebê começa por explorar a si mesmo, suas possibilidades de movimento, de produção de sons, de uso do espaço e de comunicação. Essa atividade exploratória é fundamental para subsidiar o processo de construção de conhecimento da criança. Manipulando objetos, vai experimentando o mundo ao seu redor pelo prazer de descobrir e satisfazendo sua curiosidade por conhecer coisas novas. Segundo o Bomtempo (1988) "explorar, descobrir, xeretar, manipular é uma forma de adquirir informações, é uma maneira divertida de brincar, para quem ainda não conhece as convenções sociais".

3.1.1 Brincar sozinho:

Brincar sozinho também é importante porque, neste tipo de brinquedo, a criança mergulha na sua fantasia e alimenta sua vida interior; quanto mais profundo for este mergulho, mais estará exercitando sua capacidade de concentrar atenção, de inventar e, principalmente, de permanecer concentrado numa atividade. "A criança que brinca sozinha aumenta as possibilidades de lidar com sua afetividade e de descobrir seus interesses." Cunha, (2001, .22).

A criança que brinca de forma concentrada está aprendendo a se engajar seriamente, gratuitamente, pelo interesse na atividade em si. Este é um momento que deve ser respeitado, por ser um momento no qual estão sendo cultivadas qualidades importantes para a formação de hábitos, que irão influir na qualidade do seu futuro desempenho. Valorizar o lúdico nos processos de aprendizagem significa, entre outras coisas, considerá-lo na perspectiva das crianças. Para elas, apenas o que é lúdico faz sentido.

3.1.2 Brincar de faz-de-conta

Neste tipo de brinquedo, a criança traduz o mundo dos adultos para a dimensão de suas possibilidades e necessidades. "As crianças precisam vivenciar suas idéias, em nível simbólico, para poderem compreender seu significado na vida real". Cunha (2001, p.23).

O pensamento da criança evolui a partir de suas ações, razão pela quais as atividades são tão importantes para o desenvolvimento do pensamento infantil. Neste tipo de brincadeira, têm também a oportunidade de expressar e elaborar, de forma simbólica, desejos, conflitos e frustrações. Quanto maior for à imaginação da criança, maiores serão suas chances de ajustamento ao mundo ao seu redor.

Ás vezes, o faz-de-conta não imita a realidade, mas, ao contrário, é um meio de sair dela, é um jeito de assumir um novo estado de espírito, como, por exemplo, quando veste uma fantasia de palhaço e vai para o fogão fazer comidinha, ou, então veste a fantasia de fada e vai, em seguida, correr e brincar de pegador.

Esta é uma das formas de brincar mais fundamental para um desenvolvimento infantil saudável. O faz-de-conta infantil deve ser tratado e subsidiado com seriedade.

3.1.3 Brincar com outras pessoas

Embora brincar sozinho seja muito importante, brincar com outras pessoas é necessário para evitar que a criança fique sem estímulo e a crítica que um parceiro pode proporcionar.

Mesmo quando ele ainda não sabe brincar junto com outra criança, pode brincar paralelamente. Ás vezes, dizer "eu também quero brincar", não significa que quer brincar junto, mas ao lado; de qualquer maneira é o começo da vontade de participar por parte de alguém que ainda não aprendeu a partilhar. Os jogos que requerem interação com outras pessoas, os jogos sociais, começam desde os primeiros meses, quando os pais brincam com o nenê numa interação afetiva, e irão abranger, mais tarde, a competição nos diversos tipos de jogos.

3.1.4 Brincar em grupo

Saber participar de um grupo é uma aprendizagem muito enriquecedora e indispensável a uma boa integração social. Dentro de um grupo a criança aprende a partilhar, aprende que, se não encontrarmos a forma eficiente de trabalhar juntos, será prejudicada, porque o resultado final ficará comprometido.

A interação grupal é muito enriquecedora e ajuda as crianças a se conhecerem melhor e a fazerem novas amizades. Variando os elementos dentro dos grupos, estaremos dando oportunidades para que as crianças conheçam melhor as outras crianças e façam novas amizades, ao passo que, se forem sempre os mesmo, terão a tendência de se fecharem como grupo. Muitas vezes, pra fazer amigos, basta haver uma boa oportunidade.

3.1.5 Brincar desenvolvendo habilidades

A atividade física gera entusiasmo, por essa razão é tão importante. Correndo, a criança fica alegre. Vencendo obstáculos, desafiam os próprios limites, gasta energias e desenvolve sua coordenação motora, adquirindo mais confiança em si e aprimorando

seu equilíbrio.

Encaixar, empilhar, construir, montar quebra-cabeças são atividades que proporcionam exercício e desenvolve habilidades, mas só serão satisfatórios se forem realizadas com prazer.

Cunha (2001), afirma que um aspecto importante destes brinquedos é que levam a criança a perceber a necessidade de planejar suas ações. Estes jogos tornam as crianças mais aptas a desempenhar tarefas que, talvez, não conseguissem realizar se não estivesse em situação lúdica, livres de cobrança e de obrigatoriedade.

Brincando, a criança alcança níveis de desempenho bem mais altos porque não sente cansaço. É preciso haver motivação para criar; a motivação pode ser um desafio, um problema a ser superado ou uma vontade de expressar uma emoção; mas, para que o ato criativo aconteça, é preciso haver alguma confiança na própria capacidade de criar, ou pelo menos, a certeza de que, mesmo que o resultado não seja bom, haverá boa aceitação do trabalho realizado.

3.1.6 Brincar aprendendo

A curiosidade é natural a toda criança, portanto aprender coisas novas também seria, se o processo de construção do conhecimento não tivesse sido transformado em trabalho que cansa que aborrece. Aprender pode ser uma deliciosa aventura.

A pressa em transformar a criança em adulto fez com que o aprender passasse a ser obrigatório e sistemático. A criança não é um adulto em miniatura, nem deve crescer só atendendo às solicitações dos adultos, pois assim não desenvolverá autonomia nem senso de responsabilidade.

3.2 Brinquedo e Brincadeira

Brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo. Segundo Santos (org.) 2005, o brinquedo expressa qualquer objeto que serve de suporte para brincadeira livre ou fica atrelado ao ensino de conteúdos escolares. O brinquedo entendido como objeto que dá suporte à brincadeira supõe relação íntima com a criança, um nível de desenvolvimento quanto ao uso, ou seja, a ausência de regras que organize sua utilização. Assim, o brinquedo pode representar certas realidades, uma representação de algo para a criança. Já a brincadeira, concomitantemente com o brinquedo, traz vantagens para o desenvolvimento da criança nos níveis social, cognitivo, afetivo e psicomotor.

Nas brincadeiras estão três categorias: imaginação, imitação e regra. Sendo que uma pode aparecer de forma mais evidente que a outra, dependendo da idade e da função da brincadeira. Um bom brinquedo é aquele que convida a criança a brincar. Objetos, sons, movimento, espaços, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar um brinquedo através de um processo de interação em que funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo-a. “O valor de um brinquedo para uma criança pode ser medido pela intensidade do desafio que representa para ela. Os brinquedos também são agentes de socialização, através deles, a criança interioriza valores e crenças”. (Cunha, 2001).

Os brinquedos são convites ao brincar desde que provoquem vontade de interagir. Um ursinho nos convida a abraçá-lo, uma bola nos convida a jogá-la e um quebra-cabeça nos convida a montá-lo. Para que os brinquedos realmente representem desafios para a criança, devem estar adequados ao interesse, às necessidades e às capacidades da etapa de desenvolvimento, na qual ela se encontra.

Cada criança tem seu ritmo próprio de desenvolvimento e características pessoais que a diferenciam das demais. Um aspecto muito importante a considerar na escolha dos brinquedos é o que se refere à segurança. É preciso verificar se o brinquedo é bem-acabado, se não oferece perigo por possuir pontas ou arestas que podem provocar ferimentos. Se vai ser manuseado por crianças pequenas é preciso ainda verificar se a tinta que colore o brinquedo não é tóxica e se não contém peças pequenas ou partes que possam se soltar e ser engolidas pela criança.

O brinquedo propõe um mundo imaginário, coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, na natureza e construções humanas. Santos (2005), afirma que um dos objetivos do brinquedo é: “dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los.

Duplicando diversos tipos de realidade.”

A infância é portador de uma imagem de inocência, oferecer um espaço ao brincar é uma forma de possibilitar a interação, valorizando a cultura lúdica, bem como o desenvolvimento integral e aprendizagem, através das oportunidades e descobertas que o brinquedo proporciona.

3.3 Conceito de Brinquedoteca

A brinquedoteca é mais que um simples depósito de brinquedos. Seu objetivo é estimular a criança a brincar, oferecendo-lhe um acervo de brinquedos de diversos tipos, através de pessoal treinado para este atendimento. A brinquedoteca, além de promover o acesso a brinquedos e brincadeiras, pode ter também como objetivo o auxílio no tratamento de crianças hospitalizadas, quando instaladas em um hospital, por exemplo.

As primeiras experiências de brinquedoteca ocorreram em Los Angeles-EUA,

em 1934, com empréstimo de brinquedos a crianças que não podiam comprálos. Na Suécia, em 1963, niciou-se uma experiência voltada para crianças excepcionais, com empréstimo de brinquedos e orientação para as famílias. A partir daí, a experiência difundiu-se pelo mundo todo e se ampliou, incorporando também a criação de espaços para brincar em associações, centros comunitários e escolas.

No Brasil, a primeira brinquedoteca foi montada pela APAE, em 1973, voltada a crianças portadoras de deficiência mental. Após esta experiência pioneira, as brinquedotecas multiplicaram-se no país. Grande parte delas foi implantada e é operada por entidades da sociedade civil e por escolas. A brinquedoteca contribui para o processo de socialização das crianças, oferecendo-lhes oportunidades de realizar atividades coletivas livremente. A interação entre crianças e adultos, abre-lhes oportunidades de conhecer novos aspectos do mundo. As brinquedotecas surgiram para resgatar a infância e proporcionar à criança o acesso ao mundo mágico de brincar. É necessária uma formação especial para se trabalhar numa brinquedoteca, pois não se pode transformar a criança em platéia do nosso espetáculo, mas temos que oportunizar as situações para que ela viva integralmente a sua própria história. São os desafios, encontrados na vivência das diferentes experiências, que vão provocar a construção do conhecimento da criança. Sentindo, percebendo, pensando a criança descobre mundo e pode ser atraída pelos seus encantos e mistérios. Segundo (Cunha, 2005, p.14) "a brinquedoteca provoca reflexões e, por despertar pais e educadores para uma nova maneira de considerar a atividade lúdica, provoca também alterações em escala de valores." A principal implicação educacional da brinquedoteca dentro do contexto educacional é a valorização da atividade lúdica, que tem como consequência o respeito às necessidades afetivas da criança, promovendo o respeito, o direito à infância, onde tenta salvar a criatividade e a espontaneidade da criança tão ameaçada pela tecnologia educacional de massa. A criação de uma brinquedoteca na escola deve ter uma função pedagógica, isto significa valorizar as atividades lúdicas como um meio a mais na alavancagem dos processos de desenvolvimento e aprendizagem. Trata-se de provocar transformações na forma de pensar, seus valores, onde algumas funções tornam-se particularmente, significativas.

3.4 O papel do professor nas brinquedotecas

Todos os profissionais que trabalham com crianças sabem da necessidade da existência de espaço e tempo para a criança brincar, comunicar e revelar seus sentimentos e experiências.

Segundo Bomtempo (1998), o brinquedo faz parceira com a criança na brincadeira, pode-se obter uma série de informações sobre ela, considerando algumas características da relação criança-brinquedo. A relação criança-adulto é o ponto forte da brinquedoteca como instrumento interventivo em crianças com dificuldades escolares e permite ao professor reconhecer e compreender o seu mundo interno, suas necessidades, ansiedades básicas e os mecanismos que se encontram na base dessas relações com os objetos. Permite, ainda, reconhecer e conhecer os vários ambientes onde a criança vive configura sua forma de perceber a si mesma e a sua relação com o mundo.

Daí a necessidade de qualificação dos profissionais que atuam na brinquedoteca, onde é essencial que o profissional antes de mais nada, seja um especialista em educação, que tenham conhecimentos que sustentem a visão clara sobre o desenvolvimento infantil, sobre escola, sobre contextos sociais e sobre funções e papéis do brinquedo. Segundo Cunha (2001) para ocorrer o fenômeno Brinquedoteca a equipe profissional deve ser formada por pessoas alegres, afetivas e com vontade de trabalhar. Não se constrói uma brinquedoteca sem ter otimismo, o sentimento de esperança faz parte de todo o contexto e a capacidade de amar a humanidade é indispensável.

Para o autor, o professor requer quatro qualidades essenciais para desempenhar este o papel de brinquedista: Sensibilidade; Entusiasmo; Determinação e Competência. O professor deve ser uma pessoa especial, capaz de rir gostosamente, que possua boa capacidade de se comunicar e paciência para lidar com a inquietude das crianças, que tenha disponibilidade afetiva para brincar várias vezes, e que se solidarizam com as crianças e que, por amor a elas querem lhe proporcionar horas felizes na brinquedoteca.

Em cada brinquedo se esconde sempre uma relação educativa. A vida social tem demandado profundas mudanças nas atitudes que direcionam a educação. Neste panorama relativizar as situações desencadeadoras de novas aprendizagens para os alunos passa a ser um belo desafio absolutamente necessário.

Existem e sempre existiram infâncias tristes, marcadas pelo sofrimento, pela fome, pelo frio, pelo desamor, pelas guerras. Entretanto, muito de nós, de gerações passadas e de infâncias já longínqua, podemos falar de um tempo gostoso, em que brincávamos de subir em árvores, de roda, de pique, de boneca. Em que brincávamos, rolávamos felizes, e que não nos preocupávamos com nada de ruim, quando a vida era uma festa permanente As crianças de hoje não conhecem infâncias assim. A responsabilidade da vida começa muito cedo para elas e pode ser simbolizada pela mochila pesada que carregam nas costas, ainda tão novas. Sabemos que vivemos em novos tempos, com mãe-

-profissional, na época de computadores, da tecnologia, porém com necessidades universais, onde o pequeno mundo dos brinquedos acaba sendo um abrigo que a criança constrói para si, como as cabanas que armam em cima das árvores.

Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo é o grande desafio da educação e seus profissionais. Embora os conhecimentos da psicologia, sociologia, medicina, possa ser de grande valia para desvendar o universo infantil apontando algumas características comuns de ser das crianças, elas permanecem únicas em suas individualidades e diferenças.