

O brinquedo como recurso didático

Autoras:

Thais Aparecida LUZ¹

Rosalina Nogueira LOPES¹

Jennifer Constantino de Almeida RODRIGUES¹

Lucy Mary Soares VALENTIM²

Data de submissão e aprovação do artigo: 06.06.2017



¹ - Alunas do curso de Pedagogia da Faculdade de Ciências e Tecnologia de Birigui; 7º semestre.

² - Professora da Faculdade de Ciências e Tecnologia de Birigui; Orientadora do Trabalho de Conclusão de Curso.

O brinquedo como recurso didático

RESUMO

A pesquisa tem como objetivo esclarecer e definir a utilidade do brinquedo no desenvolvimento infantil. Para tanto, procuramos entender a brinquedoteca como recurso didático e apresentar ideias de alguns autores que atribuem aos brinquedos, brincadeiras e jogos uma dimensão de instrumentos didáticos dentro do âmbito escolar. Para a coleta de dados bibliográficos, selecionamos obras cujos pensamentos norteiam o desenvolvimento do ensino a partir do brinquedo. O estudo destas obras proporcionaram várias considerações tais como, o lúdico é a linguagem pela qual a criança inicia e compreende a sua comunicação com o mundo que a cerca e pela qual começa a aprender; a brincadeira, como atividade dominante da infância, oferece condições concretas para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e ético da criança, permitindo afirmar que é por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras que a criança se apropria das funções sociais e das normas de comportamento ético.

Palavras-chave: 1 Desenvolvimento infantil; 2 Brinquedoteca; 3 Brincadeiras Educativas.

ABSTRACT

The toy as a didactic resource

The research aims to clarify and define the utility of the toy in child development. Therefore, we tried to understand the toy library as a didactic resource and introduce ideas from some authors who attribute to toys, games and plays a dimension of didactic tools within the school context. For the collection of bibliographical data, we selected works whose thoughts guide the development of teaching from the toy. The study of these works provided several considerations such as: the playful is the language in which the child begins and understands their communication with the world around them and by which they begin to learn; The play, as a dominant activity of childhood, offers concrete conditions for the cognitive, affective, social and ethical development of the child, allowing to affirm that it is through the games, toys and plays that the child appropriates social functions and norms of ethical behavior .

Key words: 1 Child development; 2 Toy Library; 3 Educational Toys.



INTRODUÇÃO

Este trabalho consiste em uma pesquisa bibliográfica sobre o brinquedo como um recurso didático. Para fundamentar este trabalho selecionamos alguns autores que discutem largamente este assunto tais como: Vigostky (1991), Wallon (1979), Cunha (2007), Weiss (1997), Froebel apud Kishimoto (2002), Lima (2007), dentre outros.

A relevância desse tema se dá, pela necessidade de conhecer a função do brincar, do brinquedo e da brincadeira e a importância de se promover um ambiente mais rico em materiais e artifícios para cooperar no desenvolvimento infantil, tendo o lúdico como tema central.

É na junção de aprendizado com a brincadeira, que o desenvolvimento motor e cognitivo acontece de maneira saudável e natural. A pesquisa busca apresentar os benefícios da brinquedoteca nas escolas e em outros ambientes, como um ensino de forma mais descontraída e na linguagem que a criança entende.

O trabalho está voltado para os profissionais e estudantes na área da educação que queiram conhecer mais sobre a função do brinquedo, da brincadeira e do brincar no desenvolvimento infantil.

Partimos da hipótese de que o brinquedo pode ser utilizado como recurso didático, uma vez que o lúdico é a linguagem que a criança entende, e assim poderá ser usado como auxílio didático que contribui para a aprendizagem da criança.

Como futuras professoras, almejamos conhecer melhor o uso do lúdico como um meio de desenvolvimento cognitivo. Para tanto escolhemos conhecer o brinquedo, a brincadeira e o jogo no espaço da brinquedoteca como nosso objeto de estudo.

A pesquisa ainda tem como objetivo esclarecer e definir a utilidade do brinquedo no desenvolvimento infantil, definir a brinquedoteca como recurso didático e apresentar ideias de como trabalhar com brincadeiras dentro do âmbito escolar.

Como se trata de uma pesquisa bibliográfica, procuramos entender o funcionamento deste tipo de pesquisa e encontramos que, segundo Gonsalves (2011), é muito próxima da pesquisa documental. O elemento diferenciador está na natureza das fontes. Para essa autora, a pesquisa bibliográfica utiliza-se das contribuições dos diversos autores sobre um determinado assunto.

Gonsalves (2011, p.36) caracteriza a pesquisa bibliográfica “[...] pela identificação e análise dos dados escritos em livros, artigos de revistas, dentre outros. Sua finalidade é colocar o investigador em contato com o que já se produziu a respeito do seu tema de pesquisa”. Este foi caminho percorrido para a realização desta pesquisa.

O trabalho está organizado de maneira que em primeiro lugar descrevemos a teoria dos pensadores sobre a contribuição do brinquedo, do jogo e da brincadeira para o desenvolvimento infantil, como estudamos em Wallon (1979) e Vigotsky (1991). A seguir destacamos a contribuição da brinquedoteca como parceira da educação pelo brincar, como define Cunha (2007), Wajskop (2007), e Froebel apud Kishimoto (2002). Por fim registramos o nome de algumas brincadeiras que, segundo Lima (2007), Weiss (1997) e Santos (2004), contribuem como recurso didático para a aprendizagem.

A seguir, relatamos o trabalho realizado objetivando contribuir com a nossa formação e com os leitores.

AS CONTRIBUIÇÕES DO BRINQUEDO PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Para a realização desta pesquisa se fez necessário definir o que é jogo, brinquedo e brincadeira. Portanto, recorreremos primeiro ao dicionário e encontramos que:

BRINCADEIRA: sf. 1. Ato ou efeito de brincar.

BRINQUEDO: (ê) sm. 1. Objeto para as crianças brincarem.

JOGO: (ô) sm. 1. Atividade física ou mental fundada em sistemas de regras que definem a perda ou o ganho. 2. Passatempo. (HOLANDA, 2000, p. 109 e 408)

E, ainda procuramos definir esses termos do ponto de vista didático, para isso encontramos em Kishimoto (2001), as características para cada termo. Segundo esta autora,

JOGO: Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais, ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma dominação, tem suas especificidades.

[...] **BRINQUEDO:** Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. [...]. Admite-se que o brinquedo represente certas realidades. Uma representação é algo presente no lugar de algo. Representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência. O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode – se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los.

[...] **BRINCADEIRA:** É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. [...] O brinquedo e a brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com jogo. (KISHIMOTO, 2001, p. 13; 18 e 21)

A partir da definição destes conceitos, estudaremos as contribuições do brinquedo para o desenvolvimento da criança.

Segundo Vigotsky (1991), é por meio do brinquedo que a criança se apropria

do mundo real, domina conhecimentos, se relaciona e se integra culturalmente. Ao brincar e criar uma situação imaginária, a criança pode assumir diferentes papéis: ela pode se tornar um adulto, outra criança, um animal, ou um herói televisivo; ela pode mudar o seu comportamento e agir como se fosse mais velha do que realmente é, ao representar o papel de mãe, ela seguirá as regras de comportamento maternal, porque agora pode ser a mãe, e procura agir como uma mãe age.

É no brinquedo que a criança consegue ir além do seu comportamento habitual, atuando num nível superior ao que ela realmente se encontra. No entender de Vigotsky (1991), é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva que depende de motivações internas.

O autor afirma que para uma criança muito pequena os objetos têm força motivadora, determinando o curso de sua ação. Já na situação de brinquedo os objetos perdem essa força motivadora e a criança, quando vê o objeto, consegue agir de forma diferente em relação ao que vê, pois ocorre uma diferenciação entre os campos do significado e da visão, e o pensamento, que antes era determinado pelos objetos do exterior, passa a ser determinado pelas ideias.

Ainda para esse autor, a criança pode, por exemplo, utilizar um palito de madeira como uma seringa, folhas de árvore como dinheiro, enfim, ela pode utilizar diversos materiais que venham a representar outra realidade. Ao observarmos uma criança em idade pré-escolar exercendo algum tipo de atividade, é fácil perceber que o brincar de faz-de-conta é constante em suas ações e atitudes.

Na concepção de Wallon (1979), o termo infantil significa lúdico, pois toda atividade da criança é lúdica quando é exercida por ela mesma. O brincar é uma forma livre e individual. Ele evidencia o caráter emocional em que os jogos se desenvolvem, demonstrando seu interesse pelas relações sociais infantis nos momentos dos jogos e seus aspectos relativos à socialização. Sobre esse aspecto, o autor comenta:

A criança concebe o grupo em função das tarefas que o grupo pode realizar, dos jogos a que pode entregar-se com suas camadas de grupo, e também

das contestações, dos conflitos que podem surgir nos jogos onde existem duas equipes antagônicas (WALLON, 1979. p. 210).

Percebe-se, portanto, o grande valor educacional das brincadeiras e jogos em grupos. Mas, por outro lado, na teoria Walloniana, a família e os educadores não permitem que a criança desenvolva todo seu potencial, e não deixam que as crianças realizem tarefas que elas são capazes, como comer sozinha, vestir-se, calçar, tomar seu banho, escovar os dentes. Com isso, o adulto, sem perceber, leva a criança à imobilidade e ao silêncio, não deixando que a ludicidade e a motricidade infantil sejam reconhecidas e respeitadas.

Para Wallon (1979), a liberdade, a ficção e fantasias mantêm grandes afinidades nas brincadeiras, como no jogo simbólico, no qual a criança recria a sua própria realidade. Assim, o jogo constitui, simultaneamente, um estado atual e uma tendência futura, no qual as atividades surgem livremente pelo lúdico.

Wallon (1979) defende que infância é a idade do possível. Utilizando a sua imaginação, a criança vai muito além do mundo real, podendo projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformação social e renovação moral. As crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de uma forma muito própria. Nas interações que estabelecem desde cedo com as pessoas que lhe são próximas e com o meio que as circundam, elas revelam o seu esforço para compreender o mundo em que vivem.

O autor afirma que por meio do brinquedo é possível a criança desenvolver a sua capacidade cognitiva, propondo um mundo imaginário, fazendo com que a mesma o incorpore, reproduzindo não apenas objetos, mas uma totalidade social, porque o brinquedo permite fotografar a realidade. O brinquedo proporciona uma relação íntima com a criança, permitindo desde a manipulação até a realização de brincadeiras e estimulando a representação do que se vê. Pode-se afirmar que no século XXI a infância é enriquecida, por meio de concepções psicológicas e pedagógicas que reconhecem o papel e a importância dos brinquedos e jogos no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil.

Ainda segundo Wallon (1979), a partir do brincar, a criança expande a sua imaginação, levando-a a criar fantasias imaginativas que, de certa forma compensa as pressões que sofre na realidade do cotidiano. O brincar, às vezes de maneira involuntária, também auxilia a criança no aspecto cognitivo, afetivo-social, e motor, ajudando-a a construir confiança. E a superar obstáculos da vida real, tornando-as capazes de lidar com complexas dificuldades psicológicas no dia-a-dia. É por meio dos seus brinquedos, jogos e brincadeiras que a criança tem a oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos. Ela estabelece o seu controle interior, a sua autoestima e desenvolve a autoconfiança e também com relação aos outros. Muitas vezes em casa não se tem a possibilidade da criança desenvolver habilidades mediante as brincadeiras e jogos, por isso a escola tem o papel fundamental de inserir a criança nesse universo. Cabe ao educador trabalhar na criação de situações didáticas para que a criança se manifeste corporalmente no brinquedo, nas brincadeiras de faz de conta e nos jogos emocionais. Aos poucos as crianças vão aprimorando as suas habilidades básicas e conseguindo lidar com os seus próprios problemas. E por meio do trabalho sistematizado do educador que a criança adquire base para o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e, particularmente, motor.

Segundo Vigotsky (1991), no brincar, a criança usa sua imaginação, assume papéis sociais que no mundo real ainda não tem condições de exercer, como ser mãe, pai, animais. Nesse contexto, é possível afirmar que por meio da brincadeira a criança reproduz os comportamentos e características de tal papel social selecionada por ela de acordo com suas vivências.

A concepção Walloniana favorece o lúdico porque considera que toda atividade da criança é lúdica quando exercida por elas mesmas, sejam as atividades em grupos ou os jogos, desenvolvem esse papel de simular e recriar a realidade infantil por meio da liberdade, ficção e da fantasia proporcionada pela brincadeira e pelo jogo.

Dewey (1959) afirma que quando um grupo compartilha experiências, troca vivências do seu dia a dia, práticas, sentimentos, o aprendizado acontece. No

âmbito escolar não é diferente, a escola precisa proporcionar práticas conjuntas e promover situações de cooperação e parcerias.

Considerando as ideias dos autores supracitados, pode-se então vislumbrar o quanto o lúdico deve ser valorizado pelos educadores e introduzido na escola e na prática da sala de aula sem medo de que as crianças estejam apenas brincando porque é aí que elas de fato estão aprendendo.

A seguir, apresentam-se os estudos realizados sobre o brincar, a educação e as contribuições da brinquedoteca escolar.



O BRINCAR, A EDUCAÇÃO E A BRINQUEDOTECA

Kishimoto (2002) afirma que Froebel foi o primeiro a colocar o valor educativo de jogos e brinquedos como parte essencial do trabalho pedagógico, porque considerou que a criança por meio de brincadeiras livres e espontâneas exalta sua liberdade e sua expressão da natureza infantil.

Para Kishimoto (2002), este filósofo e educador observou que o jogo flui em benefícios intelectuais, morais e físicos como componentes necessários no desenvolvimento integral da criança. Kishimoto (2002) citando Froebel (1912) registra que

a brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo – da vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo... A criança que brinca sempre, com determinação auto ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção do seu bem e de outros... como sempre indicamos o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação. (P.68) (sic)

A autora cita ainda que Froebel afirma que brincar é uma atividade inata da criança e aponta que a brincadeira é como uma ação metafórica, livre e espontânea. Entende-se que nas brincadeiras, a criança tenta compreender seu mundo ao reproduzir situações da vida, por meio da imitação na qual o autor conclui que a imitação livre é importante para o desenvolvimento infantil como um todo, isto é, suas várias capacidades.

Sendo o foco do nosso trabalho a brinquedoteca, podemos afirmar mediante estudos realizados, que ela é um local onde se tem brinquedos e jogos que contribuem para o desenvolvimento infantil.

Cunha (2007) no texto *Brinquedoteca um mergulho no brincar*, afirma que

brinquedoteca é um espaço que proporciona, por meio da atividade lúdica, a construção e reconstrução do conhecimento socialmente produzido e historicamente acumulado. É um ambiente de compreensão da realidade como um todo, no qual as crianças trocam experiências vividas e são capazes de interagirem com o desconhecido, expondo a sua cultura e conhecendo outras culturas.

Para essa autora, a brinquedoteca,

É um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos, dentro de um ambiente especialmente lúdico. É um lugar onde tudo convida a explorar, a sentir, a experimentar. Quando uma criança entra na brinquedoteca deve ser tocada pela expressividade da decoração, porque a alegria, o afeto e a magia devem ser palpáveis. Se a atmosfera não for encantadora não será uma brinquedoteca. Uma sala cheia de estantes com brinquedos pode ser fria, como são algumas bibliotecas. Sendo um ambiente para estimular a criatividade, deve ser preparado de forma criativa, com espaços que incentivem a brincadeira de "faz de conta", a dramatização, a construção, a solução de problemas, a sociabilização e a vontade de inventar: um camarim com fantasias e maquilagem, os bichinhos, jogos de montar, local para os quebra-cabeças e os jogos (CUNHA, 2007, p. 36-37).

Com base nestas informações, observamos que a brinquedoteca prepara o espaço do faz de conta para que o ambiente seja repleto de criatividade, de fantasias, manifestações de afeto e apreciação pela infância, a tal ponto que a criança se sinta acolhida.

A referida autora apresenta os tipos de brincadeiras, caracterizados como: o brincar sozinho, brincar em grupo, brincar em dupla, para que a interação com os amigos esteja assegurada. Afirma ainda que o espaço de brincar das crianças não é lugar de intervenção e direcionamento do adulto, a criança precisa se sentir à vontade para usar suas invenções e imaginações.

Ainda segundo Cunha (2007), há várias propostas de organização de brinquedoteca em diferentes locais, como em hospitais, escolas, dentre outros. A função delas tem o mesmo significado, e o resultado nesses ambientes é totalmente significativo para o desenvolvimento da criança seja em qual situação for.

Dewey (1959) trata da essência do que é o brinquedo e a vontade de brincar, o trabalho, e a distinção entre o trabalho e o brinquedo “no que se diz brinquedo, o

interesse está na atividade em si mesma; no trabalho, o interesse se dirige para o produto ou resultado em que culmina a atividade”. (DEWEY, 1959, p. 210).

Dessa forma, faz-se necessário que o educador proponha brincadeiras para que com o passar do tempo a criança vá percebendo, que dentro do contexto do faz-de-conta, da ficção, há elementos que utilizará para sua vida, como os sentimentos expressados nas diversas situações propostas de certas brincadeiras e as próprias características dos papéis sociais, brincadeiras essas que são de fundamental importância para o desenvolvimento cognitivo e motor infantil.

Para esse autor, a imaginação em si não trabalha com o irreal, o que acontece, parte da observação da criança no papel social dos adultos, e então, passam a imitar essas ações utilizando o brinquedo e a simulação dentro das suas limitações. Com base nisso, faz-se uso de boas práticas pedagógicas, para que o desenvolvimento psicossocial seja sempre muito bem desenvolvido.

Segundo Santos (2004), a ludicidade é um assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, principalmente na educação infantil, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permitir um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento.

A autora afirma que a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Independente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, porque vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, na qual a realidade e faz-de-conta se confundem. O jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo.

Para a autora, a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilitam os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Santos (2004) aponta que a formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. Quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa. Deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto. O adulto que volta a brincar não se torna criança novamente, somente convive, revive e resgata com prazer a alegria do brincar, por isso é importante o resgate dessa ludicidade, a fim de que se possa transpor esta experiência para o campo da educação, isto é, a presença do jogo, do brinquedo e da brincadeira.

A autora ressalta que as atividades lúdicas são a essência da infância. Os jogos e brinquedos, embora sendo um elemento sempre presente na humanidade desde seu início, também não tinham a conotação que tem no século XXI. Eram vistos como fúteis e tinham como objetivo a distração e o recreio. Confirmando esta teoria basta fazer uma leitura da tela do pintor Pieter Brueghel.

Santos (2004) assegura que o aparecimento do jogo e do brinquedo como fator do desenvolvimento infantil proporcionou um campo amplo de estudos e pesquisas e hoje é questão de consenso a importância do lúdico. As atividades lúdicas possibilitam fomentar a resiliência, permitindo a formação do autoconceito positivo. Possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que mediante tais atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente. Assim sendo, o brinquedo e o jogo sendo produtos de cultura, seus usos permitem a inserção da criança na sociedade.

Ainda segundo a autora, brincar é uma necessidade básica assim como a nutrição, a saúde, a habitação e a educação. Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, porque é por intermédio das atividades lúdicas, que a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece

relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento, um conhecimento de si e do outro.

Outra autora que dá suporte ao nosso tema é Wajskop (2007) ao afirmar que desde os tempos da Educação Greco-Romana, com base nas ideias de Platão e Aristóteles, utilizava-se o brinquedo na educação. Associando a ideia de estudo ao prazer, Platão sugeria ser, o primeiro, ele mesmo, uma forma de brincar.

Segundo Wajskop (2007) a brincadeira era geralmente considerada como fuga ou recreação e a imagem social da infância não permitia a aceitação de um comportamento infantil, espontâneo, que pudesse significar algum valor em si. A valorização da brincadeira infantil apoia-se, portanto, no mito da criança portadora de verdade, cujo comportamento verdadeiro e natural, por excelência, é o seu brincar, desprovido de razão e desvinculado do contexto social. Para a autora,

[...] a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos [...] Nesta perspectiva, a brincadeira encontraria um papel educativo importante na escolaridade das crianças que vão se desenvolvendo e conhecendo o mundo nesta instituição que se constrói a partir exatamente dos intercâmbios sociais que nela vão surgindo: a partir das diferentes histórias de vida das crianças, dos pais e dos professores que compõem o corpo de usuários da instituição e que nela interagem cotidianamente [...] A criança que brinca pode adentrar o mundo do trabalho pela via da representação e da experimentação; o espaço da instituição deve ser um espaço de vida e interação e os materiais fornecidos para as crianças podem ser uma das variáveis fundamentais que as auxiliam a construir e apropriar-se do conhecimento universal [...] (WAJSKOP, 2007, p. 22-28).

Para essa autora, é por meio da brincadeira infantil, organizada de forma independente do adulto, que as crianças podem exercer sua posição social, reiterativa e criadora do trabalho total da sociedade na qual estão inseridas. Ela afirma que:

A brincadeira é o resultado de relações interindividuais, portanto, de cultura. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar [...] A brincadeira é uma forma de comportamento social, que se destaca da atividade do trabalho e do ritmo cotidiano da vida, reconstruindo-os para compreendê-los segundo uma lógica própria, circunscrito e organizado no tempo e no espaço [...] A brincadeira é partilhada pelas crianças, supondo um sistema de comunicação e interpretação da realidade que vai sendo

negociado passo a passo pelos pares, à medida que este se desenrola. Da mesma forma, implica uma atividade consciente e não evasiva, dado que cada gesto significativo, cada uso de objetos implica a (re) elaboração constante das hipóteses sobre a realidade com as quais se esta confrontando [...] A brincadeira é uma forma de atividade social infantil cuja característica imaginativa é diversa do significado cotidiano da vida fornece uma ocasião educativa única para as crianças. Na brincadeira, as crianças podem pensar e experimentar situações novas ou mesmos do seu cotidiano, isentas das pressões situacionais. (WAJSKOP, 2007, 28-31).

Wajskop (2007) declara que a garantia do espaço da brincadeira na pré-escola é a garantia de uma possibilidade de educação da criança em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente. Como podemos observar:

É na situação de brincar que as crianças se podem colocar desafios e questões além de seu comportamento diário, levantando hipóteses na tentativa de compreender os problemas que lhes são propostos pelas pessoas pela realidade com a qual interagem. Quando brincam, ao mesmo tempo em que desenvolvem sua imaginação, as crianças podem construir relações reais entre elas e elaborar regras organização e convivência [...]

Ao brincarem, as crianças vão construindo a consciência da realidade, ao mesmo tempo em que já vivem uma possibilidade de modificá-la [...] A brincadeira infantil pode constituir-se em uma atividade em que as crianças, sozinhas ou em grupo, procuram compreender o mundo e as ações humanas nas quais se inserem cotidianamente [...] Compreendida dessa forma, a brincadeira infantil passa a ter uma importância fundamental na perspectiva do trabalho pré-escolar, tendo em vista a criança como sujeito histórico e social. Se a brincadeira é, efetivamente, uma necessidade de organização infantil ao mesmo tempo em que é o espaço da interação das crianças, quando estas podem estar pensando/imaginando/vivendo suas relações familiares, as relações de trabalho, a língua, a fala, o corpo, a escrita, para citar alguns dos temas mais importantes, então esta brincadeira se transforma em fator educativo se, no progresso pedagógico, for utilizado pela criança para sua organização e trabalho. No entanto, esta atividade não surge espontaneamente, mas sob a influência da educação, geralmente informal no início, através dos contatos com parentes (pai, mãe, irmãos, avós, tios etc.) (WAJSKOP, 2007, p. 33-38)

A partir destas leituras registramos a necessidade do brincar na escola e em particular da presença de uma brinquedoteca escolar para um melhor desenvolvimento da criança que está na escola.

A seguir, registra-se algumas brincadeiras e jogos que podem servir de instrumentos didáticos para o professor em sala de aula.

AS BRINCADEIRAS NA SALA DE AULA

Segundo Weiss (1997), nas escolas a sucata é um material de pesquisa, de colagem e de construções e faz parte de programas escolares. Para a autora, existem dois tipos de recursos extraídos da natureza de sucata. Sucata natural constitui-se de sementes, pedras, conchas, folhas, penas, galhos, pedaços de madeira, areia, terra etc. Sucatas industrializadas incluem embalagem, copos plásticos, chapas metálicas, tecidos, papéis, isopores. Os materiais reunidos exigem separações, classificações e ordenações. A construção do brinquedo de sucata passa por diversas etapas.

Weiss (1997) sugere a seguinte:

Levantamento dos mais variados materiais de sucata pelos alunos e pelo professor com a colaboração dos pais. Percepção dos diversos materiais aliados da natureza, dos objetos em uso do lixo, etc. Separação e classificação desses materiais segundo critérios de textura, superfície, cor, tamanho, cheiro, etc. Escola e adaptação dos instrumentos necessários para a manipulação das sucatas, ferramentas, tintas, colas, arames, etc. Preparação e adaptação da sala de aula que a criança se sinta à vontade no espaço de construção. Ordenação e arrumação de todo o material e da sala de aula ao final da aula com a participação ativa dos alunos. (p.47)

Para Weiss (1997) outra característica importante é o valor afetivo que a criança dá ao material com o qual trabalha associando uma forma a outra, criando novas relações entre elas. Ao falar de sucata e atividade didática, abre-se um leque enorme de possibilidades. Mas como selecioná-los? As próprias crianças podem ajudar a localizar as fontes de material, além de recolher sucata caseira, como copos de iogurte, embalagem de remédios, caixas de pastas de dente, caixas de sabonetes, botões, retalho de pano, dentre outros.

Outra autora que muito contribui para o desenvolvimento do brincar e da brincadeira na escola é Lima (2007). Para esta autora o brincar é uma necessidade própria da infância. Por meio dele a criança aprende a ouvir, esperar, negociar,

defender, rir e criar. A autora destaca que ao analisar as brincadeiras que contribuem para o desenvolvimento infantil e o desenvolvimento cultural da criança, seleciona seis destas brincadeiras na qual transcrevemos neste artigo tendo por propósito a divulgação de brincadeiras que se traduzem em práticas didáticas que vem comprovar as teorias estudadas para este trabalho.

A primeira delas é “A linda Rosa Juvenil”, que, segundo a autora, é uma brincadeira de roda com narrativa dramatizada. Ela envolve várias dimensões importantes para o desenvolvimento infantil, especialmente para crianças de três a cinco anos. A brincadeira utiliza a imitação, estratégia principal neste período; desenvolve a memória operacional, pela sequência de quadros e por ser uma brincadeira coreografada; a memória auditiva, lírica da cantiga, rima ou ritmo; e contribui para o desenvolvimento da fala. Contribui ainda para pericia do movimento da circularidade, percepção de si mesmo e do outro no espaço ligado ao desenvolvimento do pensamento espacial. Pela história contada e pela encenação, estruturadas pela música, há uma mobilização do sistema emocional, importante para a representação, formação de imagens no cérebro, e da imaginação.

Para a autora, esta brincadeira contribui para a socialização da criança, pois ela forma comportamentos de escuta, de espera, de percepção do outro, organização e participação em atividades coletivas. Também possibilita a formação, no cérebro, de redes neuronais que dão suporte à apropriação dos sistemas simbólicos, que devem ocorrer mais tarde na vida da criança como a escrita, a linguagem matemática e a escrita musical.

A segunda brincadeira analisada por Lima (2007) é a “Amarelinha”. Para jogar é necessário um pedaço de giz e um marcador para cada participante; o percurso é desenhado no chão em 10 retângulos pequenos e um maior em cada extremidade (terra-início, céu-final). Joga-se o marcador na casa onde não pode ser pisada, atravessa o resto do percurso com pulos alternados nos dois pés e em um pé. Ao final do percurso pega-se o marcador voltando sem pular na casa onde ele estava. Depois joga-se o marcador na próxima casa e assim sucessivamente. Vence aquele que completar as 10 casas primeiro.

Para Lima (2007, p. 16),

Brincar de Amarelinha atravessa tempos, culturas e espaços vários. Brincadeira aparentemente simples, a partir de um traçado no chão (feito com giz, carvão, pedaço de tijolo) ou sulcado na terra ou areia, a Amarelinha traz para a criança, na realidade, possibilidade de desenvolver esquemas complexos de movimento, com previsão e cálculo, avaliação e correção. Por envolver tantos deslocamentos e pelas regras que regulam esse deslocamento, a criança precisa “prestar muita atenção” em seu próprio corpo.

A terceira brincadeira analisada pela autora é “Ordem, em seu lugar”, falada na seguinte letra:

Ordem!
 Em seu lugar,
 Sem rir,
 Sem falar,
 Uma mão,
 A outra,
 Um pé,
 O outro.
 Bate palmas!
 Trás e frente!
 Mãos cruzadas!
 Pirueta!
 Sete quedas! (LIMA, 2007, p.19)

Segundo Lima (2007) brincar de “Ordem, em seu lugar” é uma brincadeira que se expandiu entre as crianças com o processo de urbanização. Nos últimos anos, porém, como muitas outras brincadeiras, caiu em declínio nos centros urbanos. Sua contribuição notável para o desenvolvimento infantil, justifica incluí-la no currículo no período de apropriação da leitura e da escrita.

É uma brincadeira que envolve bola, podendo ser realizada sozinha, em pares ou em pequenos grupos. Pode ser competitiva ou não, dependendo da decisão das crianças, pode ser feita sequencialmente, uma criança de cada vez, simultaneamente. É por isso uma brincadeira que envolve tomada de decisão, negociação e argumentação entre as crianças e posicionamento de fatores, desde a maneira como será feita, ou seja, uma criança após a outra.

Outra brincadeira analisada e sugerida por Lima (2007) é “Passa, passa gavião”. Segundo a autora essa brincadeira utiliza da imitação dos movimentos que

simulam várias ações da vida cotidiana mediante a identificação de seus “agentes”, ou seja, pela evocação dos adultos que exercem vários tipos de trabalho. É, portanto, uma brincadeira que se adapta facilmente ao contexto cultural em que as crianças se encontram, podendo ser “brincadas” por crianças de contextos da cultura indígena, quilombola, ribeirinhas, da zona rural, do sertão, das cidades pequenas e das cidades grandes.

“Lenço atrás”, é outra brincadeira muito apreciada pelas crianças até nossos dias. Lima (2007) trata da brincadeira do “Lenço atrás” como uma mobilização e a atenção e exige que a criança “permaneça atenta”. Esse exercício de atenção é interessante para crianças no sétimo e oitavo anos de vida, período em que há formação de estruturas de atenção mais estáveis no cérebro, resultantes de processos biológicos no cérebro, próprios da idade.

A última brincadeira analisada pela autora é “Escravos de Jó”. As crianças sentam em roda com pequenos objetos nas mãos que será passado de uma criança a outra em uma coreografia de “vai e vem” de acordo com o ritmo da música “Escravos de Jó”.

Para Lima (2007), a música “Escravos de Jó” é uma brincadeira em que a atenção voltada à ação, ao outro e à cantiga é absolutamente necessária para seu andamento. Ao brincar de “Escravos de Jó”, a criança educa sua atenção a partir de uma escuta atenta.

A brincadeira promove, assim, a educação do sentido da audição. A criança precisa focar a atenção para que a brincadeira se realize. A visão pode servir como suporte para a audição e o movimento delibera o momento de mudar o objeto de lugar. (Lima, 2007)

CONCLUSÃO

A partir dos estudos e pesquisas realizados para este trabalho, concluímos que a brincadeira está presente no desenvolvimento da criança desde seu nascimento e é indispensável no relacionamento com as pessoas que estão à sua volta.

Além da interação, a brincadeira proporciona mecanismos para desenvolver a memória, atenção, linguagem, criatividade, habilidades, percepção, entre outros. Isso porque o lúdico é uma necessidade humana em qualquer idade, principalmente na infância, e é essencial que o professor incentive e introduza jogos, brincadeiras e atividades lúdicas no cotidiano escolar.

Assim, faz-se necessário ter o lúdico como parceiro e utilizar o máximo dele para atuar no desenvolvimento integral da criança, sendo ele físico, social, cultural, afetivo e cognitivo.

Aprendemos então, que o jogo é essencial para a saúde física e mental. O jogo simbólico permite à criança vivências do mundo adulto e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário. Ao valorizar as atividades lúdicas, ainda a percebemos como atividade natural, espontânea e necessária a todas as crianças, tanto que o brincar é um direito da criança reconhecido em declarações, convenções e leis a nível mundial.

As contribuições do brinquedo para o desenvolvimento infantil, como já temos visto no decorrer desta pesquisa, é de extrema importância não só cognitivamente mais fisicamente também.

Entendemos assim que o brincar na escola proporciona um ensinamento de uma forma mais interessante. Ao brincar a criança cria seu próprio mundo usando a imaginação e/ou pela imitação da vida adulta. A brincadeira também promove a

interação entre as crianças, capacitando-as a inter-relação com o próximo.

O momento de brincar é um momento especial, pois é por meio da brincadeira que a criança experimenta o mundo, exerce sua autonomia, compreende seu lugar em grupos sociais. Por isso, é importante que o professor não prive a criança de brincar. O papel do professor é facilitar a brincadeira, estimulando a imaginação e a criatividade das crianças, despertando ideias.

Por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões. O brincar é uma atividade livre e espontânea, é o momento em que a criança pode construir significados à sua visão de mundo.

Criança que brinca é criança que aprende.

FATEB

REFERÊNCIAS

CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedoteca**. Um mergulho no brincar. 4ª ed.. São Paulo: Aquariana, 2007.

DEWEY, John. **Como Pensamos**. 3ª ed.. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1959.

GONSALVES, Elisa Pereira. **Conversas sobre iniciação à pesquisa científica**. Campinas: Alínea, 2011.

HOLANDA, Aurélio Buarque. Minidicionário da língua portuguesa. 4ª ed.. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

KISHIMOTO, T. (org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

_____, (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

LIMA, Elvira Souza. **Brincar para quê?** São Paulo: Inter Alia, 2007.

SANTOS, S. M. P (org.). **O lúdico na formação do educador**. 6ª ed.. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

VIGOTSKY, L.S. **A formação social a mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré - escola**. 5.ed. São Paulo: Cortez, 2007.

WALLON, Henri. **Psicologia e educação da criança**. Lisboa: Vega/Universidade, 1979.

WEISS, L. **Brinquedos e engenhocas: atividades lúdicas com sucatas**. 2ª ed.. São Paulo: Spicione, 1997.