

FACULDADE CALAFIORI

**BRINQUEDOTECA: UM ESPAÇO ESTRUTURADO E
UMA ALTERNATIVA PARA O BRINCAR NA ESCOLA**

SABRINA PEREIRA CARVALHO

FRANCISCO ROMUALDO RODRIGUES

São Sebastião do Paraíso – MG

2011

BRINQUEDOTECA: UM ESPAÇO ESTRUTURADO E UMA ALTERNATIVA PARA O BRINCAR NA ESCOLA

SABRINA PEREIRA CARVALHO

Monografia apresentada à Faculdade Calafiori,
como parte dos requisitos para a obtenção do
título de Pós-Graduação em Gestão Escolar.

Orientador: Prof. Esp. Francisco Romualdo
Rodrigues

São Sebastião do Paraíso – MG
2011

**BRINQUEDOTECA: UM ESPAÇO ESTRUTURADO E UMA
ALTERNATIVA PARA O BRINCAR NA ESCOLA**

CURSO DE PÓS GRADUAÇÃO EM GESTÃO ESCOLAR

AVALIAÇÃO: () _____

Francisco Romualdo Rodrigues

Professor Avaliador da Banca

Professor Avaliador da Banca

São Sebastião do Paraíso – MG
2011

AGRADECIMENTOS

A “Deus” ser maior que nos concedeu além da vida, a capacidade, inteligência e muitas virtudes.

A meus pais que de certa forma estiveram comigo em todas as etapas difíceis, dando-me força, motivando e acreditando em meu potencial.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
1 O BRINCAR, A EDUCAÇÃO INFANTIL E O DESENVOLVIMENTO.....	9
1.1 A Importância da Educação Infantil e o Papel do Lúdico.....	11
1.2 A Ação do Educador Sobre o Brincar.....	13
1.3 Desenvolvimento infantil: uma viagem pela vida.....	15
1.4 Aprendizado da linguagem.....	18
1.5 Desenvolvimento cognitivo.....	19
1.6 Desenvolvimento sócio-afetivo.....	20
2 BRINQUEDOTECA: UM ESPAÇO PARA BRINCAR.....	22
2.1 O que é Brinquedoteca?.....	23
2.2 Brinquedoteca na escola.....	28
3 BRINCANDO COM BRINQUEDOS.....	33
3.1 A Interação Social na Ação do Brincar.....	34
3.2 Os Brinquedos.....	37
3.3 Como selecionar os brinquedos para a Brinquedoteca.....	38
CONCLUSÃO.....	44
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	47

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Brinquedoteca de um hospital.....	25
Figura 2: Brinquedoteca do Shopping Iguatemi de São Carlos.....	26
Figura 3: Alunos da Educação Infantil na brinquedoteca da escola.....	30
Figura 4: Brinquedos de madeira para montar.....	41
Figura 5: Brinquedos variados.....	42
Figura 6: Brinquedo reciclável.....	42
Figura 7: Lego de plástico para montar.....	43

RESUMO

Brinquedoteca é um espaço para favorecer a brincadeira, por isso proporciona aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento da concentração e da atenção. O lúdico significa imaginário, são atividades que envolvem e desenvolvem a criatividade e deve estar presente na vida do ser humano para o seu melhor desenvolvimento. Jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades fundamentais da infância. A brincadeira não é um mero passatempo, ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo. A formação lúdica deve ser oferecida ao professor, pois possibilita 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. Para isso temos a brinquedoteca que tem como objetivo na escola resgatar para o âmbito da escola o caráter lúdico das atividades pedagógicas; oferecer para a criança no seu espaço escolar uma variedade de brinquedos; valorizar o ato de brincar, respeitando a liberdade, a criatividade e a autonomia, possibilitando assim a formação do autoconceito positivo da criança. Com a inserção da Brinquedoteca na escola a criança irá ter um espaço para aprender brincando, onde suas capacidades e habilidades serão desenvolvidas.

Palavras-chave: Brinquedoteca, Lúdico, Brinquedo, Brincar.

INTRODUÇÃO

Na vida escolar e no cotidiano das crianças, observa-se que a cada vez menos tempo para a brincadeira e ela é fundamental no crescimento saudável de um ser humano. Este trabalho discute as possibilidades de reverter esta realidade com a brinquedoteca. A brinquedoteca é um espaço criado para estimular a criança a suprir esta falta de oportunidade para brincar, oferecendo um espaço preparado para estimular e incentivar o brincar, facilitando o acesso aos brinquedos e brincadeiras, discutindo também a possibilidade da brinquedoteca fazer parte do cotidiano da escola.

No primeiro capítulo, veremos o Brincar, a Educação Infantil e o Desenvolvimento, onde nos fala que a criança não é passiva no processo ensino-aprendizagem, ela aprende brincando, pois o brinquedo é um recurso pedagógico e mais, ela aprende brincando livremente. Ao refletir e pesquisar sobre o brincar na vida da criança observou-se que o lúdico é fundamental no desenvolvimento infantil.

Observa-se atualmente, que a escola precisa ter uma proposta pedagógica que ofereça mais prazer no processo ensino-aprendizagem, e a brinquedoteca pode ser a solução pra esse problema. O segundo capítulo nos fala sobre: Brinquedoteca: Um espaço para Brincar, onde a brinquedoteca é um espaço que privilegia o brincar e o uso do lúdico como recurso necessário à construção de aprendizagens, da identidade, autonomia e das diferentes linguagens na infância, ou seja, um ambiente acolhedor com estímulos diversificados para o desenvolvimento de habilidades e capacidades significativas. Devemos vê-la como local transformador, onde se resgata o prazer de brincar inserida no contexto histórico-social e cultural da criança.

Já no terceiro capítulo: Brincando com Brinquedos, vamos notar que o brinquedo é um objeto educativo presente na vida da criança, ele não é um simples objeto de manipulação e sim um facilitador no processo de aprendizagem da criança.

Existem várias opções lúdicas para a sala de aula e os professores precisam conhecer as opções e os recursos lúdicos para a escola. A brinquedoteca pode ser uma alternativa para uma nova proposta pedagógica, pois ela é possível na escola. Mesmo que a escola tenha dificuldade de ter brinquedos em sala de aula existe a possibilidade brinquedos com sucata que é uma alternativa para suprir as escolas que não possuam brinquedos sofisticados.

CAPÍTULO 1

O BRINCAR, A EDUCAÇÃO INFANTIL E O DESENVOLVIMENTO

Atualmente, muitos estudiosos e pesquisadores da educação, estão revendo a função e o papel do brinquedo e do brincar na educação infantil. Eles são considerados um exercício preparatório para as atividades adultas.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (BRASIL, 1998), brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia, pois nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas habilidades importantes, como: atenção, memória, imaginação, contribuindo também para o desenvolvimento de algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais que envolvem os jogos e as brincadeiras, reforçando questões como cooperação, comunicação, competição, honestidade, redução da agressividade, possibilitando a criança progredir e amadurecer.

Abordar a Educação Infantil significa considerar a criança e o desenvolvimento de seu potencial, pois é para ela que devem convergir todas as ações. Somente com a criação da LDB/96 Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, a Educação Infantil deixou de apresentar um cunho assistencialista, sendo assim, a Educação Infantil passou a ter por finalidade o desenvolvimento integral da criança, visando um

clima de bem estar físico, afetivo-social e intelectual, mediante a proposição de atividades lúdicas que promovam a curiosidade e a espontaneidade, estimulando novas descobertas e o estabelecimento de novas relações a partir do que já conhece (KRAMER, 1991).

Brincar funciona para as crianças, como um cenário no qual elas tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la, pois ao brincar e entrar no mundo de faz de conta, as crianças buscam imitar, imaginar, representar e comunicar formas específicas que uma coisa pode ser outra, que uma pessoa pode ser um personagem, um animal ou até um objeto. É uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. É a realidade da criança.

É indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança, é a oportunidade de desenvolver-se de forma saudável. Por ser uma oportunidade de desenvolvimento, estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança. Proporciona aprendizagem, o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da construção da atenção. É uma arte, que quando estimulada contribui para o equilíbrio mental do futuro adulto (CUNHA, 1988).

Brincar é fonte de lazer, mas é simultaneamente, fonte de conhecimento; é esta dupla natureza que nos leva a considerar o brincar parte integrante da atividade educativa. Além de possibilitar o exercício daquilo que é próprio no processo de desenvolvimento e aprendizagem, brincar é uma situação em que a criança constitui significado, sendo forma tanto para a assimilação dos papéis sociais e compreensão das relações afetivas que ocorrem em seu meio, como para a construção do conhecimento (LIMA, 2004).

O brinquedo e a brincadeira traduzem o real para a realidade infantil, proporcionando para a criança um mundo do tamanho da sua compreensão.

Brincadeira e brinquedo também são excelentes oportunidades para desenvolver e nutrir a linguagem da criança. O contato com diferentes objetos e situações estimula a linguagem interna e aumenta o vocabulário (BROUÈRE, 1997).

1.1 A Importância da Educação Infantil e o Papel do Lúdico

A Educação Infantil é um importante acontecimento na vida do homem. É nesta fase que garantimos o subsequente desenvolvimento saudável da criança, pois a educação pré-escolar vai contribuir para a formação integral do indivíduo.

Ao ingressar na escola a criança sofre um impacto físico e emocional, pois, até então, sua vida era inteiramente dedicada aos brinquedos e ao ambiente familiar. O fato não reside no total desagrado pelo ambiente ou pela nova forma de vida, mas por não encontrar canalização para suas atividades preferidas. Assim, a Educação Infantil deve oferecer a criança, que está em fase de intenso crescimento, atividades adequadas e prazerosas, respeitando sempre suas características individuais (RODRIGUES, 2003).

A Educação Infantil tem como caráter fundamental, ser o primeiro momento de educação escolar, e não somente um lugar onde se toma conta das crianças enquanto os pais trabalham. Na educação infantil, mais importante que a alimentação e os cuidados pessoais, é a educação escolar, os primeiros passos de um ensino sistematizado, a formação das bases de todo o conhecimento humano (FREIRE,2002).

Trata-se de uma fase fundamental no desenvolvimento emocional e cognitivo da criança (e, conseqüentemente, na vida do indivíduo de uma forma geral), que, não obstante, é frequentemente encarada como um período apenas preparatório para a escola “de verdade” ou para o que realmente está por vir (BARBOSA, 1994).

Nos dias de hoje, a sociedade está mais consciente da importância e influência das experiências ocorridas na primeira infância, o que acabou motivando sérias mudanças no atendimento a criança de 0 a 5 anos. A Educação Infantil passou a ser um dever do estado e um direito da criança, garantido por lei, além de ser considerada a primeira etapa da educação básica, tendo como finalidade o desenvolvimento global da criança. Ao Educar devemos propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da

realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis. (BRASIL, 1998).

Freire (2002), diz que a educação infantil deveria ser uma escola de símbolos, de imaginação, e fantasia. Raramente encontramos uma criança menor de 7 anos de idade realizando uma atividade livre que não seja a de fantasiar, isto é, brincar com símbolos.

Mesmo com a diminuição da idade para o ingresso no ensino fundamental, espera-se que crianças de 5 anos sejam capazes de ler e escrever. Há mesmo, e tenho que lamentar isso, a ideia de que as crianças sejam matriculadas na educação infantil com um rumo traçado na direção de provas de vestibulares para ingresso nas faculdades. A educação infantil não é pra isso, mas sim para ensinar as crianças a bem mobilizar aquilo que, na espécie humana, é seu atributo decisivo: a imaginação (FREIRE, 2002).

Lima (2004) define, lúdico é uma palavra que vem do latim *ludere* que significa ilusão, é o adjetivo que qualifica tudo o que se relaciona com jogo ou brincadeira.

Santos (1997) relata que o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Na educação infantil, a criança se apresenta com características e especificações próprias e encontra nas atividades lúdicas uma forma de mostrar sua criatividade, sua emoção, seu descontentamento, sua maneira de pensar e agir. Para que estes momentos ocorram com sucesso, se faz necessários educadores qualificados, comprometidos com sua prática e que, junto com a criança possam construir novos conhecimentos (FREIRE, 2002).

O lúdico na perspectiva construtivista constitui-se num recurso pedagógico de inestimável valor da escrita e da leitura, além de propiciar o desenvolvimento cognitivo, da inteligência social e moral da criança. (RIBEIRO, 1998).

A ludicidade faz parte da nossa vida, especialmente no período da infância. Embora ainda hoje seja devidamente compreendida e valorizada pela escola, somente obteve maior ênfase a partir de estudos na área da psicologia que

passaram a considerar e valorizar as atividades lúdicas para a criança (SANTOS, 2000).

O jogo e a brincadeira são sempre situações em que a criança realiza, constrói e se apropria de conhecimentos das mais diversas ordens. Eles possibilitam, igualmente, a construção de categorias e a ampliação dos conceitos das várias áreas do conhecimento. Neste aspecto, o brincar assume papel didático e pode ser explorado no processo educativo. É a partir desta perspectiva mais abrangente do processo ensino-aprendizagem que devemos pensar o papel do lúdico na educação infantil (LIMA, 2004).

Brincar é essencial a saúde física, emocional e intelectual do ser humano. É uma excelente oportunidade de desenvolvimento, onde a criança experimenta, descobre, inventa, reequilibra e recicla suas emoções, saciando sua necessidade de conhecer e reinventar a realidade, o que poderá garantir um adulto equilibrado. O lúdico estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança. Proporciona aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção. Brincando, a criança (re) significa seu mundo, interiorizando o mundo que a cerca, construindo sua realidade e enriquecendo seu mundo interior. É a oportunidade de desenvolvimento e de estímulo a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança (LIMA, 2004).

Enfim com o lúdico como metodologia de ensino nas escolas, as crianças poderão desenvolver o seu lado artístico consequentemente a sua criatividade, que poderá ser utilizada pelos alunos não só nas escolas, mas também na sua realidade, no seu cotidiano. Com isso o lúdico se torna fator importante na estimulação da criação no ensino.

1.2A Ação do Educador Sobre o Brincar

Segundo Moyles (2002), o educador infantil que realiza seu trabalho pedagógico na perspectiva lúdica observa as crianças brincando e faz disso ocasião para reelaborar suas hipóteses e definir novas propostas de trabalho, não se sente culpado por esse tempo que passa observando e refletindo sobre o que está

acontecendo em sala de aula. Percebe que o melhor jogo é aquele que dá espaço para a ação de quem brinca, além de instigar e conter mistérios. O professor intervém no brincar, não para apartar brigas ou para decidir quem fica com o quê, ou quem começa ou quando termina, e sim para estimular as atividades mentais, sociais e psicomotoras dos alunos com questionamentos e sugestões de encaminhamentos. Identifica situações lúdicas, fomentando-as, de modo a fazer a criança avançar do ponto em que está na sua aprendizagem e no seu desenvolvimento.

Segundo Almeida (1987), a educação lúdica pode ter duas consequências, dependendo de ser bem ou mal utilizada:

- I. A educação lúdica pode ser uma arma na mão do professor despreparado, arma capaz de mutilar, não só o verdadeiro sentido da proposta, mas servir de negação do próprio ato de educar;
- II. A educação lúdica pode ser para o professor competente um instrumento de unificação, de libertação e de transformação das reais condições em que se encontra o educando. É uma prática desafiadora, inovadora, possível de ser aplicada.

A ação do educador deve ser, antes de tudo, refletida, planejada e, uma vez executada, avaliada. É importante que ele se oriente no sentido de ampliar o repertório das crianças, não só do ponto de vista linguístico, como também do cultural. Cabe ao educador a tarefa de alimentar o imaginário infantil, de forma que as atividades das crianças se enriqueçam, tornando-se mais complexas.

Rizzo (1996) analisa com muita propriedade alguns aspectos necessários para que um bom educador possa realizar sua atividade com crianças pequenas:

- Deve ser um líder democrático, que propicia, coordena e mantém um clima de liberdade para a ação do aluno, limitado apenas pelos direitos naturais dos outros.
- Deve atuar em sintonia com a criança para estabelecer a necessária cooperação mútua.
- Precisa ter antes construído a sua autonomia intelectual e segurança afetiva.
- Precisa aliar a teoria à prática e valorizar o conhecimento produzido a partir desta.

- Deve jogar com as crianças e participar ativamente de suas brincadeiras, talvez seja o caminho mais seguro para obter informações e conhecimentos sobre o mundo infantil.

Segundo Lúcia (1989), a utilização de atividades lúdicas pelo professor nas escolas pode contribuir para uma melhoria nos resultados obtidos pelos alunos. Claro, que atividades de cunho lúdico não abarcariam toda a complexidade que envolve o processo educativo, mas poderiam auxiliar na busca de melhores resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. Estas atividades seriam mediadoras de avanços e contribuiriam para tornar a sala de aula um ambiente alegre e favorável.

A ludicidade não diz respeito apenas à criança, aos jogos, às brincadeiras, pois faz parte da vida de qualquer ser humano, e está muito presente no ser no fazer do professor, que constitui-se também de pensamentos, ações, expressões. A partir do momento em que o professor perceber-se enquanto um ser lúdico e se permite viver e expressar suas emoções e sentimentos, deixando vir à tona sua afetividade, a ação pedagógica passará a ter outra denotação, outras perspectivas.

Para Freire (1998), o professor precisa estar aberto ao gosto de querer bem e a coragem de querer bem aos educandos, e à sua prática educativa, pois esta abertura ao querer bem “significa a minha disponibilidade à alegria de viver. Justa alegria de viver, que, assumida plenamente, não permite que me transforme num ser adocicado nem tampouco num ser arestoso e amargo”.

1.3 Desenvolvimento infantil: uma viagem pela vida

Segundo Gallahue (1992), *apud* Rodrigues (2003), define o desenvolvimento motor como o conhecimento das capacidades físicas da criança e sua aplicação no desempenho de várias habilidades motoras, de acordo com a idade, sexo e classe social.

Desenvolvimento é um processo de crescimento em todos os aspectos físicos, mental e sócio-afetivo.

As etapas do movimento motor é que determina a escolha das tarefas motoras. É importante considerar o desenvolvimento motor, como um processo contínuo do nascimento até a morte (BORGES, 2002).

A vida é como uma viagem, diz Freire (1991), ao nascer saímos de um ambiente acolhedor, o útero, em que a temperatura, luminosidade, textura, alimentação, sono não são perturbados, pelas dificuldades da vida aqui fora. O corpo ao nascer não sabe o quanto é difícil adaptar-se as mudanças provocadas pelo nascimento. A vida é uma viagem, já que não dá para voltar, a solução é empreender a viagem, sempre para frente com os recursos que temos. A criança ao nascer observa que seus movimentos são automáticos, o que lhe garante um instrumento mínimo de interação. Os movimentos automáticos são garantidos por órgãos do sistema nervoso localizado na base do cérebro, já bastante desenvolvido por ocasião do nascimento da criança.

Os movimentos espontâneos são difusos, desorganizados e abrangem todo o corpo, especialmente os membros, o sugar é definido para tudo o que virá pela frente, garantindo o alimento da criança, o alimento referido anteriormente quando menciono o sugar é muito mais que a ingestão de leite, é a ingestão de afeto, é a fonte da sociabilidade, da cognição, da motricidade e do que mais possa existir na composição do ser humano. Ao passar esta etapa da viagem, a criança passa para outras coisas mais arriscadas e mais distantes. Seus meios de transporte no começo eram os automatismos e vai sendo passado a construir movimentos intencionais. Ainda nesta etapa da viagem, os atos motores se ampliam e tal forma que a mão que podia pegar agora pode manipular objetos e leva-los a boca, e sendo capaz de ingeri-los. Dentro do ponto de vista motor antes mesmo do surgimento de uma linguagem verbal, todos mesmo do surgimento de uma linguagem verbal, todos os esquemas motores básicos estão formados. A criança já pode ver, ouvir, cheirar, arrastar-se, andar, girar, saltar, correr e bater. Daí a diante para criança seu problema não será apenas criar recursos para viajar e sim criar recursos simbólicos para ampliar os limites dessa viagem (FREIRE, 1991).

A aprendizagem é um processo contínuo de todas as realizações, sendo alvo os princípios pedagógicos: totalidade, criatividade, variações rítmicas, realismo, adequação e experiência prática.

A aprendizagem tem como finalidade o processo molar por meio do qual o conhecimento, os hábitos, as atitudes e ideias são adquiridos e utilizados, aperfeiçoando seus ajustes e modificações da conduta (RODRIGUES, 2003).

Segundo Piaget *apud* Bock et al (2000), cada período de desenvolvimento é caracterizado por aquilo que de melhor o indivíduo consegue fazer em cada faixa etária. Todos os indivíduos passam por todas as fases e períodos, porém o início e término de cada uma dependem das características biológicas do indivíduo e de fatores educacionais, sócias.

De acordo com Piaget, *apud* Freire (2009), o primeiro período de vida da criança, que vai do nascimento até o surgimento da linguagem, do ponto de vista da inteligência sensório motor. Nele podem ser distinguidos três estágios: “o dos reflexos, o da organização das percepções e hábitos e o da inteligência propriamente dita. Cronologicamente esse período é superado pelo próximo estágio que ocorre, entre um e dois anos de idade aproximadamente. Essa primeira fase é chamada de fase de latência, de zero a dois anos. Esta é uma fase propícia para estimulação visual e sonora, na qual é importante oferecer para a criança móbile coloridos, que se movimentam e sonoros, argolas de plástico para encaixar, bonecas de pano, brinquedos de puxar e empurrar, cavalinho de pau, blocos de construção.

A partir do surgimento da linguagem, inicia-se um novo período, que incorpora o anterior e acrescenta às atividades da criança os símbolos, a representação mental. É a chamada primeira infância, ou período pré-operatório, intuitivo ou simbólico. A questão daí para frente não será somente o fazer, mas também o compreender. É quando surge, segundo Le Boulch (1983), a função de interiorização, que permite à criança conscientizar-se de aspectos de seu corpo e exprimi-los verbalmente através da função simbólica. A linguagem revela, por exemplo, que a criança coordena ações interiores, pensa, raciocina. Porém, esse raciocínio ainda enfrenta as mesmas dificuldades para se desenvolver que enfrentaram os esquemas de ação do período sensório-motor, como engatinhar, o andar, daí Piaget, ter dado a esse período o nome de pré-operatório, isto é, o período de preparação das operações lógico-matemáticas. Em termos cronológicos, tal período se estenderia até os seis ou sete anos, mais ou menos.

Finalmente, após diversos anos aprendendo a se movimentar, a pensar, a sentir e a se relacionar, a criança se vê em condições de estabelecer com o mundo

uma relação de igualdade. Ou seja, passará de um estado em que se coloca como o centro de todas as coisas para um estado onde não é mais centro, e sim um organismo relacionado com os outros.

Piaget, *apud* Freire (2009), denominou esse período operatório-concreto, marcado pelo início da cooperação e do raciocínio lógico. O fato de ser capaz de cooperar pode mudar, completamente a expressão motora da criança, pois o que se verá nitidamente serão ações realizadas em função de uma tarefa coletiva, e é esse contexto (de significação) que o gesto, nesse período, está relacionado.

Esse terceiro período do desenvolvimento da inteligência revela que a criança construiu um raciocínio lógico, coerente, diante de problemas. Tanto a linguagem da criança se mostra socializada, favorecendo as relações interindividuais, como suas explicações para os problemas tornam-se gradativamente compatíveis com a realidade. No entanto, essa nova forma de pensamento tem seus limites definidos pelo mundo concreto vivido pela criança. Ela não tem, nesse período operatório-concreto, o poder de ultrapassar os limites da prática, o que só começará a acontecer com o ingresso na puberdade ou na adolescência. Em termos de idade, diríamos que ele vai dos 6, 7 anos, mais ou menos, até os 10, 12 anos aproximadamente. Nesta fase é importante oferecer para a criança fantoches, quebra cabeças, triciclo, material para fazer bolha de sabão, massa para modelar, jogos de dominó, livros de história, jogo de damas.

Piaget (s.d) *apud* Freire (2009) ainda ressalta que o último dos períodos de desenvolvimento da inteligência começa na adolescência e introduz o indivíduo no mundo dos sistemas e teorias. “Comparado a uma criança, o adolescente é um indivíduo que constrói sistemas e teorias.” Nesse período, denominado por Piaget operatório-formal ou hipotético-dedutivo, o sujeito rompe as barreiras da realidade concreta, da prática atual e se interessa por problemas hipotéticos, em relação com a realidade vivida no dia a dia, ou por aqueles que antecipam, com uma ingenuidade desconcertante, as situações futuras do mundo, muitas vezes quiméricas.

1.4 Aprendizado da linguagem

A criança compreende o sentido de muitas palavras antes mesmo de usá-las. A forma e conteúdo são aspectos de expressão que pode ser observado pela linguagem. A forma de expressão pode ser apresentada por distúrbios de ritmos sendo a fala rápida, lenta demais e gagueira e distúrbios de articulação pronunciamento de sons de modo perceptível e troca de letras. Já o conteúdo de expressão compreende a verbalização do pensamento (RODRIGUES, 2003).

Freire (1991) descreve a inteligência não como um elemento exclusivamente racional, pois antes que apareça no indivíduo as primeiras representações mentais, manifesta um nível elevado de inteligência corporal.

As palavras representam ações físicas, sendo considerado o ato da fala como uma ação física imagina-se que certas ações físicas substituem outros, de outro nível. Uma pessoa, quando começa a falar, pode através da fala, deixar realizar ações motoras, que passam a ter significados simbólicos.

A criança não podendo falar, tem como recurso as sensações e os movimentos corporais para agirem no mundo. Com o surgimento da linguagem a criança nasce para um novo mundo, sem fronteiras, ligada ao imaginário, aos sonhos, fantasias e pensamentos.

Para Bee (1977) os primeiros sons que uma criança produz não são parte do desenvolvimento da linguagem em si. Ao invés, eles parecem ser meros exercícios de suas cordas vocais. Os sons mais comuns que uma criança produz, são aqueles produzidos com a parte anterior da boca como: m ou p.

1.5 Desenvolvimento cognitivo

De acordo com Ausubel et al apud Bock et al (2000), a aprendizagem é como um processo de relação do sujeito com o mundo externo e que tem consequências no plano da organização interna do conhecimento (organização cognitiva), é um elemento que provém de uma comunicação com o mundo e se acumula sob a forma de uma riqueza de conteúdos cognitivos. É o processo de organização de informações e integração do material pela estrutura cognitiva .O indivíduo adquire assim, um número crescente de novas ações como forma de inserção em seu meio.

Segundo Tani et al (1998), ao se falar em cognição, passa pela cabeça a ideia de raciocínio, a solução de um problema matemático ou alguém pensando. Mas ao procurar uma definição para a cognição já está sendo dada mostra do próprio papel do domínio cognitivo no comportamento humano. O ser humano está em constante interação com o ambiente.

Ausubel et al apud Bock et al (2000), afirma que cognição é o “processo através do qual o mundo de significados tem origem. À medida que o ser se situa no mundo, estabelece relações de significação, isto é, atribui significados à realidade em que se encontra. Esses significados não são entidades estáticas, mas pontos de partida para a atribuição de outros significados.

Rodrigues (2003) deixa entender por desenvolvimento cognitivo as etapas que leva a transformação qualitativa no modo de pensar e raciocinar no ser humano.

Com um ano e meio a criança resolve os problemas por meio de ação, movimento e tato. Aos dois anos ela é capaz de elaborar e representar os movimentos sem executá-los, mediante a ação mímica, seu pensamento se concentra mais em acontecimentos imediatos, importando-se com a essência das coisas e não com a classificação delas. Até os três anos de vida atuam mais por reflexo, dos três aos seis anos organizam-se novas funções mentais, seu pensamento é bastante egocêntrico, isto é, centrado nela própria.

Analisa Bee (1977), que pode ser útil pensar que a criança herde uma teoria de habilidades potenciais, mas o nível em que ela realmente atuará dentro desta teoria dependerá do tipo de ambiente em que ela crescer.

1.6 Desenvolvimento sócio-afetivo

Está relacionado aos sentimentos e as emoções, focado numa lista de interesse, solidariedade, cooperação, motivação e respeito. Envolvendo grande parte do comportamento da criança pré-escolar depende de sua interação com outras pessoas no seu dia a dia e da influência do meio ambiente (RODRIGUES, 2003).

Bee (1977) sugere que a criança deve ser socializada para se introduzir em sua sociedade. As crianças diferem na força e na qualidade de suas primeiras ligações afetivas, e também, na velocidade pela qual elas passam de uma forma menos madura para formas mais maduras de dependência.

Segundo Jersild (1969), apud Rodrigues (2003), na fase da infância os amigos às vezes são mais importantes que os pais e assim se expressa “a maior alegria da criança é ter um amigo em que confiar e uma das maiores tristezas é a perda desse amigo”.

Na pré-escola a conduta sócio-efetiva da criança segue uma serie básica de maturação e necessita de um guia sendo os pais ou professores para interpretar suas dificuldades e dúvidas que encontra em cada situação, segundo Gesell (1929), apud Rodrigues (2003).

Analisa Tani et al. (1988), que desde o nascimento, a criança seja aparentemente passiva, os vínculos afetivos são estabelecidos entre ela e outras pessoas. À medida que a criança começa a se desenvolver a interação se sucede, transformando o uso de canais de comunicação. Com o passar do tempo, ela vai se tornando cada vez mais independente, tomando consciência de si mesma distinta ao ser humano. Portanto, é um processo em que a criança vai se individualizando e socializando.

O período escolar coincide com a fase em que a criança está desenvolvendo outras formas de comunicação que não a oral, como os gestos e expressão facial, além de estar trabalhando, a partir da interação com os outros, as emoções e suas influências negativas e positivas, e manifestando suas ideias e pensamentos.

A afetividade no processo educativo é importante para que a criança manipule a realidade e estimule a função simbólica. Afetividade está ligada à auto-estima e às formas de relacionamento entre aluno e aluno e professor-aluno.

Um professor que não seja afetivo com seus alunos fabricará uma distância perigosa, criará bloqueios com os alunos e deixará de estar criando um ambiente rico em afetividade (RODRIGUES, 2003).

CAPÍTULO 2

BRINQUEDOTECA: UM ESPAÇO PARA BRINCAR

No Brasil as brinquedotecas apareceram na década de 80, nascendo do desejo daqueles que preocupados com a criança e seu desenvolvimento, viam no brinquedo um excelente companheiro e auxiliar no trabalho para com elas.

Apesar de sua origem estar ligada a fins lucrativos, pois as primeiras brinquedotecas surgiram inicialmente para empréstimo de brinquedos, seus objetivos foram sendo redimensionados em conformidade com a necessidade de cada contexto e demanda que estava situada.

Sabe-se que, apesar das brinquedotecas terem por objetivo o desenvolvimento de atividades lúdicas, bem como o empréstimo de brinquedos e materiais de jogo, seus objetivos devem de certo modo adequar-se ao contexto em que estão situadas (KISHIMOTO, 1993).

2.1 O que é Brinquedoteca?

"A brinquedoteca pode existir até sem brinquedos, desde que outros estímulos às atividades lúdicas sejam proporcionados" (CUNHA 1998).

A Brinquedoteca é um espaço que visa estimular crianças e jovens a brincarem livremente, pondo em prática sua própria criatividade e aprendendo a valorizar as atividades lúdicas.

De acordo com Rodari (1982), por meio das Brinquedotecas avaliamos nas crianças o seu desenvolvimento, através do acompanhamento, da observação diária, no que se refere a socialização, a iniciativa, a linguagem, ao desenvolvimento motriz e buscamos através das atividades lúdicas o desenvolvimento das suas potencialidades.

A primeira iniciativa de brinquedoteca surgiu em 1934, em Los Angeles, nos Estados Unidos, quando o dono de uma loja de brinquedos percebeu que estava sendo roubado por crianças e reclamou com o diretor de uma escola municipal sobre a situação. O diretor chegou a conclusão de que as crianças estavam praticando furtos de brinquedos por que não tinham com o que brincar. Então, com recursos da comunidade local iniciou um serviço de empréstimo de brinquedos. O serviço deu certo, existe até hoje e é chamado de *Los Angeles Toy Loan*. (CUNHA, 1998).

Em 1963, em Estocolmo, na Suécia, a ideia de emprestar brinquedos começou a ficar mais consistente, sendo expandida quando duas mães de crianças excepcionais fundaram a primeira *Lekotek* (brinquedoteca em sueco), com o objetivo de orientar as famílias de excepcionais como poderiam brincar com seus filhos para estimulá-los melhor. Em 1967, na Inglaterra, surgiram as *Toy Libraries*, (“biblioteca” de brinquedos), as quais emprestam brinquedos para as crianças levarem para casa. E assim a concepção de brinquedoteca foi sendo construída, e vem crescendo a cada ano em número e diversidade de objetivos.

Em 1984, foi fundada por Nylse Helena da Silva Cunha a Associação Brasileira de Brinquedoteca (ABB), com o objetivo de fornecer assessoria para novos projetos e promover o intercâmbio entre as brinquedotecas já existentes, tendo como principal canal de comunicação o noticiário “O Brinquedista”. Em 1985, foi inaugurada a brinquedoteca da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, pioneira no Brasil enquanto brinquedoteca em universidades, que além de propiciar às crianças o empréstimo de brinquedos, funciona também como laboratório de observação e pesquisa para estudantes de pedagogia, psicologia e áreas afins.

A brinquedoteca é um recurso utilizado para que a criança possa ampliar sua experiência subjetiva, exercitar sua espontaneidade, as trocas de papéis, estar em contato com suas funções de criança, com seus vizinhos e parceiros de brincadeiras, vivendo mais a intersubjetividade. Este local possibilita ainda que ela tenha oportunidade de se organizar tanto interna como externamente, através da opção de utilizar brinquedos, jogos, fantoches, fantasias ou de montar sua própria brincadeira, organizando-se no espaço, pois em seu acervo dispõe de: jogos, instrumentos musicais, fantoches, livros infantis, além de roupas, bijuterias e maquiagens para atividades lúdicas de dramatização de teatro.

Segundo Cunha (1994), Brinquedoteca é um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos, é um lugar onde tudo convida a explorar, a sentir, a experimentar.

A brinquedoteca é mais que um simples depósito de brinquedos. Seu objetivo é estimular a criança a brincar, oferecendo-lhe um acervo de brinquedos e brincadeiras de diversos tipos, através de pessoal treinado para este atendimento (CUNHA, 1998).

A brinquedoteca, além de promover o acesso a brinquedos e a brincadeiras, pode ter também como objetivo o auxílio no tratamento de crianças hospitalizadas, quando instalada em um hospital, por exemplo.

Locais onde os adultos normalmente levam as crianças, como igrejas e shopping centers, também podem ter brinquedotecas. Nestes locais, as crianças ficam brincando enquanto seus pais realizam outras atividades.

Com base nos apontamentos de Hypólito (2011), descreveremos abaixo os tipos existentes de Brinquedotecas:

- Brinquedotecas escolar: organizadas num setor da escola com finalidade pedagógica ou centros de educação continuada;
- Brinquedoteca comunitária: as mantenedoras geralmente são associações, prefeituras e organizações filantrópicas;
- Brinquedotecas em Instituição de Atendimento Especial: local de atendimento a crianças com necessidades educacionais e suas diversas modalidades – APAE, LARAMARA E LARABRINQ;
- Brinquedoteca em Instituições de Saúde: Hospitais, Consultórios Médicos, Clínicas, entre outras, objetivando amenizar as situações traumáticas das crianças hospitalizadas ou em tratamento médico;

- Brinquedotecas em Universidades e Faculdades: (Laboratórios de Aprendizagens - formação de professores e Recursos Humanos, para pesquisas e prestação de serviços à comunidade). A USP foi pioneira - LABRINP; fornece subsídios para práticas pedagógicas com uso de brinquedos;
- Brinquedotecas Circulantes: instaladas em ônibus, caminhonetes itinerantes para crianças da periferia e outros espaços; (PUC-SP com Ônibus Ludicidade);
- Brinquedotecas em espaços de entretenimento: em shopping centers, casas de diversões com parques e playground, centros culturais, entre outros;
- Brinquedotecas junto às bibliotecas: geralmente não realizam empréstimo de brinquedos no Brasil. Mas, a criança utiliza o espaço com liberdade para brincar.

Veja alguns exemplos de brinquedotecas:



Figura 1: Brinquedoteca de um hospital
Fonte: www.pi.gov.br



Figura 2: Brinquedoteca do Shopping Iguatemi de São Carlos
Fonte: www.noticentro.com.br

Apesar dos tipos e funções diversificados, existe um propósito comum: a prática de ludicidade e o empréstimo de objetos lúdicos, estabelecendo a construção de aprendizagens nas vivências lúdicas, com significação. Além disso, “com o espaço destinado ao trabalho em equipe, encontro e socialização, desenvolvimento da criança, expressão da linguagem infantil, brincadeiras de todas as idades. (HYPÓLITO, 2011)”.

Segundo Santos (2000), o espaço ocupado pela brinquedoteca pode ser simples ou sofisticado. O importante é que, através das instalações, móveis, decoração e disposição dos brinquedos, as crianças sintam vontade de brincar e de se expressar, individualmente ou em grupos, ou seja, este ambiente deve estimular a criatividade e as práticas sociais.

A Brinquedoteca tem como proposta o brinquedo, o objeto, sua necessidade é de ampliar e preservar as possibilidades de vivência do lúdico.

É um espaço alegre, colorido, diferente, onde crianças e jovens soltam a sua imaginação, sem medo de serem punidas e cobradas.

A Brinquedoteca pode ter várias funções: pedagógica, social e comunitária.

- Função pedagógica: oferecer possibilidade de bons brinquedos e ao mesmo tempo, brinquedos de qualidade;
- Função social: possibilita que a criança e jovens de famílias economicamente menos favorecidas possam fazer uso de brinquedos;
- Função comunitária: favorecer crianças e jovens que jogam em grupos, a aprenderem a respeitar as pessoas, a colaborarem com elas, a receberem ajuda, a tentar compreendê-las.

Segundo Cunha (1994), em uma brinquedoteca existem vários “cantinhos” especiais:

- O canto do “faz de conta”: é um espaço com mobílias infantis de dormitório, com berço, caminha, guarda-roupas de bonecas, bonecas, etc.;
- Canto de leitura e de contar histórias (“canto fofo”): é chamado assim, porque pode ter tapetes e almofadas para acolher a criança que quer ler um livro deitada no chão, ou simplesmente, aninhar-se em busca de aconchego. Neste espaço os livros são usados como brinquedos e não com a seriedade de uma biblioteca. Esta é uma maneira de fazer com que as crianças tomem contato com os livros, com figuras e histórias de forma bem prazerosa e descontraída, estimulando o prazer da leitura;
- Canto das invenções: É um espaço onde as crianças poderão “inventar” coisas, construir com jogos de construção ou com material de sucata;
- Teatrinho: O ideal é que tenha perto do “camarim” uma espécie de palco onde as crianças possam contar histórias e manusear fantoches;
- Mesa de atividades: são mesas grandes, de preferência com 8 lugares, onde as crianças podem se reunir para jogar ou para fazer qualquer trabalho em equipe, estimulando a socialização e a convivência;
- Estante com brinquedos: é interessante que fiquem na altura que a criança alcance, para ser manuseado livremente, sugerindo diferentes formas de brincar e para que após o uso seja incentivado a criança a manter o local arrumado, guardando no lugar o que foi usado;

- Oficina: É interessante que tenha um espaço destinado a oficina de construção e restauração de brinquedos quebrados, pois além de ser útil a brinquedoteca, existem muitas crianças que se interessam por essas atividades, gostam de montar e desmontar;
- Quadro de comunicações: É um local onde poderão ser colocados recados de uma criança para outra, notícias sobre acontecimentos ligados a brinquedoteca, ou simplesmente avisos de rotina.
- Espaço dos adultos: É conveniente ter espaços para os adultos para que eles não atrapalhem as crianças quando estão brincando. Um local para que eles fiquem enquanto estão esperando, para não andar pelos ambientes, podendo inibir e tirar a liberdade das crianças.

2.2 Brinquedoteca na escola

As Brinquedotecas em escolas possuem objetivos, que extrapolam o âmbito da infância, atingindo os pais e os profissionais da educação. A brinquedoteca na escola funciona também como um espaço de educação para os pais, que, ao apreciarem as brincadeiras de seus filhos, passam a compreendê-los melhor. Os pais e professores têm muito que aprender com as crianças, e, através das brincadeiras e dos jogos infantis elas dão o seu recado à sociedade, apresentando o que gostam, o que podem e o que precisam para se desenvolver de maneira integral. A função da brinquedoteca na escola tem os seguintes objetivos: resgatar para o âmbito da escola o caráter lúdico das atividades pedagógicas; oferecer para a criança no seu espaço escolar uma variedade de brinquedos; estimular a interação entre pais e filhos por meio dos jogos; valorizar o ato de brincar, respeitando a liberdade, a criatividade e a autonomia, possibilitando assim a formação do autoconceito positivo da criança (PAZ, 1997).

A sobrecarga de funções na infância consolida precocemente a maturação dos "pequeninos", devido ao acúmulo de responsabilidades geradas pelos pais e sociedade, elegendo prioridades consideradas por eles mais importantes que o brincar, como: informática, aula de línguas, curso de música, entre outros. Não

desmerecendo os benefícios destas atividades citadas, mas não permitir um momento de sua vida cotidiana para brincadeiras lúdicas na infância, impede a liberação de energias acumuladas e tensões, que levam as crianças a apresentar problemas de saúde relacionados ao estress por sobrecarga de tarefas.

Em vista disso, Puga e Silva (2008) explicam que, aceleradamente, "nas últimas décadas o avanço tecnológico e científico decorreram transformações importantes na sociedade". Isto acentua, se considerarmos as pesquisas realizadas que conscientizaram os educadores da importância do brincar ao desenvolvimento integral das crianças e a qualidade e segurança dos brinquedos. No entanto, as escolas também acabaram seguindo as transformações e imposições da sociedade e permitem que as brincadeiras fiquem no esquecimento, ou seja, vistas como "perda de tempo", substituindo-as por atividades diretivas, consideradas mais produtivas.

Mas, as ideologias educacionais atuais, de acordo com Puga e Silva (2008) mostram que, [...] iniciativas buscam resgatar os brinquedos e o brincar no seu sentido mais amplo, que são as brinquedotecas, estrutura física e social que tem como principal objetivo a promoção do desenvolvimento de atividades lúdicas e o empréstimo de brinquedos e materiais de jogo.

Cabe então, uma reflexão dos educadores na atualidade, sobre o resgate da brinquedoteca enquanto lugar da criança para a brincadeira, exercida com liberdade e espontaneidade essencial e inerente ao ser humano. Complementa-se que, na sociedade atual as pessoas precisam exercer sua capacidade para o lúdico, e a brinquedoteca poderia ser o ambiente ideal para estimular o prazer de brincar e a ludicidade.

Conforme a visão moderna de Brinquedoteca apresentada por Balthazar e Fischer (2006), é necessário repensar a presença deste espaço na escola e, "ater-se também na atualização do acervo de brinquedos, incluindo os tecnológicos, pois a criança não deve ser privada da cultura lúdica do mundo em que vive".

Contudo, conceber a Brinquedoteca no meio educacional como território destinado unicamente para suprir a falta de material didático-pedagógico, composto de objetos vazios de significação social, tornando o brincar diretivo com objetivos previstos, deturpa totalmente a concepção do brincar neste espaço.

Oportunamente, a Brinquedoteca deve destinar-se à formação e construção da cultura lúdica, com inclusão de pessoas de todas as idades, gêneros e classe

social e disposição ao brincar/aprender, de forma livre e prazerosa, com o manuseio de brinquedos, porém sob a supervisão ou mediação de um especialista, como o “brinquedista” ou o docente que conheça a essência e a função lúdica deste espaço. A disseminação rápida das Brinquedotecas, ocasionou numa diversidade nos modos de concebê-la e nas funções a ela destinados.

[...] as brinquedotecas classificam-se em função de diferentes fatores, entre eles, a situação geográfica, as tradições e as culturas de cada povo, o sistema educacional, os materiais e espaços disponíveis, os valores, as crenças e os serviços prestados; entretanto, independente de cada tipo, é sempre preservado o aspecto lúdico como fator primordial que assegura o direito da criança de brincar. Santos (2000).

Santos (1997) relata que ao decorrer sobre sua concepção de brinquedos nos chama a atenção para a seguinte afirmação: “A brinquedoteca tem uma mensagem a dar para a escola porque pode ajudar as crianças a formarem um bom conceito de mundo onde a afetividade é acolhida, a criatividade estimulada e os direitos da criança respeitados”.



Figura 3: Alunos da Educação Infantil na brinquedoteca da escola

Fonte: www.csrdf.com.br

Santos (1997) relata que a Brinquedoteca não significa apenas uma sala com brinquedos, mais em primeiro lugar, uma mudança de postura frente à educação. É mudar nossos padrões de conduta em relação à criança, é abandonar métodos e técnicas tradicionais, é buscar o novo, não pelo modernismo, mas pela convicção do que este novo representa, é acreditar no lúdico como estratégia do desenvolvimento infantil.

É neste local, em meio a muitos brinquedos e jogos, que as crianças da Educação Infantil também se desenvolvem. Assim, desde as primeiras aulas neste ambiente, o professor pode trabalhar com as crianças a criação das regras necessárias para o uso da Brinquedoteca (CUNHA, 1998).

Quando termina a brincadeira na brinquedoteca, cada criança é responsável por guardar o material que brincou. Desta forma, a hora da Brinquedoteca pode se tornar um momento muito rico de interação e aprendizagem das regras e da organização do espaço escolar.

A educação infantil contribui de maneira especial para a concepção das brinquedotecas e nos aponta as seguintes considerações a respeito de brinquedotecas em escolas infantis:

Se a função da brinquedoteca é emprestar brinquedos e oferecer espaço de animação cultural, podemos compreender que o uso corrente em muitas instituições infantis, distancia-se desta prática. Substituir a falta de brinquedos e materiais para desenvolver atividades com pré-escolares introduzindo brinquedotecas aparece mais uma vez como forma de escamotear os objetivos desse nível de ensino. Adotar uma instituição da “moda”, que valoriza o lúdico como um apêndice, sem questionar as funções da brincadeira enquanto proposta educativa é outro exemplo que mascara a inconsistência de um projeto educativo baseado no brincar (KISHIMOTO, 1997).

Segundo Kishimoto (1993), seria necessário informar os professores da importância de brincadeiras livres para o desenvolvimento da linguagem, imaginação e iniciativa da criança. É notória a necessidade de se preparar a criança da pré-escola para a série seguinte, e que um bom resultado deste trabalho será obtido através do uso das brincadeiras e dos brinquedos pedagógicos.

Existe um reconhecimento da necessidade de se resgatar o brincar no espaço escolar. Entretanto, fica registrado um paradoxo ao transformá-lo em instrumento de

apoio para o trabalho didático-pedagógico na escola. Em outras palavras, há ciência necessidade de se resgatar a atividade lúdica, mas por outro lado reside a insistência em didatizá-la e conduzi-la para os interesses pré determinados da escola.

Muitas escolas preparam atividades dirigidas pelos professores selecionando brinquedos educativos ou delimitando o tipo de brinquedo que pode ser utilizado pela criança. O brincar enquanto recurso para desenvolver a autonomia da criança deixa de ser contemplado neste tipo de utilização (KISHIMOTO, 1998).

CAPÍTULO 3

BRINCANDO COM BRINQUEDOS

O brinquedo é um objeto que possui funções associadas ao seu uso potencial (carrinho de metal, boneca) e, ao mesmo tempo, valor simbólico (ou significação social produzida por sua imagem), que extrapola, por vezes, sua funcionalidade inicial. Dessa forma, o brinquedo pode ser entendido como um objeto distinto e específico, cuja função básica nem sempre está explícita. Pode-se afirmar que a principal função do brinquedo é a brincadeira, é acima de tudo um dos meios para desencadear a brincadeira. E a brincadeira é, dentre outras coisas, um meio de a criança viver a cultura que a cerca, tal como ela é verdadeiramente, e não como ela deveria ser (BROUGÈRE, 1997).

Outro aspecto importante é a consideração de que os brinquedos são produções culturais. É necessário considerarmos o brinquedo como produto de uma sociedade dotada de traços culturais específicos. É preciso aceitar o fato de que o brinquedo está inserido em um sistema social e suporta funções sociais que lhe conferem razão para ser.

Neste sentido, o brinquedo é dotado de um forte valor cultural, se definidos a cultura como o conjunto de significações produzidas pelo homem. Percebemos como ele é rico de significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura (BROUGÈRE, 1997).

Ao considerarmos o brinquedo como expressão da produção cultural de uma determinada sociedade e assumirmos a cultura como um sistema simbólico, faz-se necessário ampliarmos nosso olhar para os sujeitos da ação do brincar; isto é, as crianças e os educandos. Na perspectiva, é importante que passemos a considerar as crianças como sujeitos produtores de cultura. No tocante à relação das crianças com os brinquedos, a questão deixa de ser apenas o efeito socializador do brinquedo, ou como e quando a cultura é transmitida pelo mesmo, mas como as crianças formulam sentidos em relação ao mundo que as rodeia (CONH, 2005).

3.1 A Interação Social na Ação do Brincar

A brincadeira é um meio de comunicação, um grau do desenvolvimento infantil, uma forma de manifestação livre e espontânea, um processo de relações interindividuais, e principalmente meio de educação (BROUGÈRE, 1997).

Brincadeira é ação que a criança desempenha por meio de uma conduta livre, que favorece o desenvolvimento da sua inteligência facilitando o estudo (ou a aprendizagem).

As brincadeiras são divididas em folclóricas que tem por função perpetuar a cultura infantil, a social, o prazer, a presença do lúdico e as situações imaginárias, por exemplo: amarelinha, parlendas, empinar papagaios, jogar pedrinhas, etc.

Brincadeiras de faz de conta ou simbólica, de representação de papéis ou sociodramáticas, definida por uma situação imaginária com aquisição do símbolo onde a criança modifica do objeto criando novos significados e aprende a criar símbolos.

Brincadeiras de construção são aquelas que enriquecem a experiência sensorial, estimula a criatividade, desenvolve habilidades, estimula a imaginação e o desenvolvimento afetivo e intelectual, por exemplo, os tijolinhos de construção (KISHIMOTO, 1998).

É por meio do brincar que a criança desperta sua capacidade criadora e transformadora. O brincar favorece a curiosidade, a imaginação, estimula a autoconfiança, oferece oportunidade de realização, fator de importância decisiva no

desenvolvimento infantil. Santos (2000) observa que “a educação pela via da ludicidade propõe a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando inspirado numa concepção de educação para além da instrução”.

De acordo com MACHADO (1994), “O brincar é nossa primeira forma de cultura” e é nas brincadeiras que a criança se expressa, vive sua cultura e a reproduz. Brincar significa estar criativamente no mundo, estar em diálogo com o outro, com a natureza, com o social. Pois, experimentando a atividade lúdica a criança representa, cria, recria e se envolve nas complexas relações sociais de sua cultura. A infância é parte fundamental da sociedade e a criança é um cidadão ao brincar, pois está cumprindo seu papel social.

Se buscamos compreender a criança e o seu desenvolvimento, devemos compreender também suas brincadeiras, pois o brincar é uma das atividades mais significativas realizadas por elas. O brincar é o meio que a criança encontra para se comunicar com o mundo ao seu redor.

Quando bebê, a realidade externa é para a criança estranha e desordenada, e a atividade lúdica, como um simples sorriso, acontece de maneira prazerosa e criativa fazendo com que ela se reconheça e conheça o mundo a sua volta, construindo assim, as suas primeiras interações sociais. Para Winnicott (1975), é o brincar que promove o estar criativo do ser humano no mundo, e é sendo criativo que ele constrói sua subjetividade:

É no brincar somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu. (...) Ligado a isso, temos o fato de que somente no brincar é possível a comunicação, exceto a comunicação direta. (WINNICOTT, 1975, p. 80)

Desta forma, mais uma vez, podemos afirmar o valor da atividade lúdica para o desenvolvimento integral da criança e a necessidade que ela tem de viver a experiência do brincar, da verdadeira brincadeira espontânea, na qual ela faz as suas próprias descobertas, constrói seus próprios conhecimentos e busca à sua maneira o seu estar criativo no mundo. Só assim, sendo a criança sujeito de suas brincadeiras é que ela encontrará o seu eu e construirá sua identidade. Portanto, mais que reconhecermos a importância do brincar, é preciso dar oportunidade e

espaço tanto físico quanto social, para que a criança viva o que lhe é de direito, o brincar livre e criativo.

Para Piaget (1990), quando brinca, “a criança assimila o mundo a sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui”.

Brincar para a criança é uma necessidade vital. Uma criança que não brinca não pode ser uma criança saudável e poderá ter problemas orgânicos ou psíquicos.

Miranda (2001), diz:

Suponhamos que, de repente, nossas crianças parem de brincar, que os pátios de nossas escolas fiquem silenciosos, que não tivéssemos mais perto de nós esse mundo infantil que faz a nossa alegria e o nosso tormento, mas um mundo triste de pigmeus desajeitados e silenciosos, sem inteligência e sem alma. Pigmeus que poderiam crescer, mas que conservariam por toda sua existência a mentalidade de pigmeus, de seres primitivos. Pois é pelo jogo e pelo brinquedo, que crescem a alma e a inteligência. É pela tranquilidade e pelo silêncio, pelo os quais os pais se alegram erroneamente, que se anunciam frequentemente no bebê as graves deficiências mentais. Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura do velho, será adulto que não saberá pensar”.

Através dos jogos, brinquedos e brincadeiras, a criança se conhece, estipula relações e envoltimentos com o outro, portanto o brincar constitui-se num ato de descoberta, escolha, imaginação, (re) criação. Movimento, ação e expressão são características que se manifestam através das brincadeiras e conduzem a criança na construção de sua identidade e de seus saberes, portanto é responsabilidade da escola garantir o direito da criança ao brincar e ao aprender através de situações lúdicas que envolvam sentimentos e emoções. O brincar é uma atividade capaz de potencializar o processo de aprendizagem através da ludicidade (SANTOS, 2000).

3.2 Os Brinquedos

Brinquedo é antes de tudo, um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado às regras e princípios de utilização de outra natureza (BROUGÈRE 1997).

Segundo Kishimoto (1999), o brinquedo mantém uma relação íntima com a criança, permitindo a ela que o use da maneira como quiser ou imaginar.

O brinquedo permite às crianças reproduzirem as coisas a sua volta: o cotidiano, a natureza e as construções humanas. Um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais para que possa manipulá-lo. O brinquedo propõe o mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de 03 anos, está carregado de animismo; de 05 a 06 anos, integra predominantemente elementos da realidade (KISHIMOTO, 1996).

Como é o brinquedo da criança na primeira infância? Será necessário compreender um pouco do desenvolvimento humano para entendê-lo, mesmo porque o brinquedo existirá de um jeito ou de outro, dependendo de fatores diversos como cultura, condições sociais e econômicas, desenvolvimento biológico e etnia . O que podemos dizer é que quanto mais nova a criança, mais individual e autocentrado é seu brinquedo. A criança, em sua primeira infância, é muito centrada nela mesma. Constrói sua realidade trabalhosamente, adquirindo noções espaciais, temporais e do próprio corpo, diferenciando-se, assim, dos objetos ao seu redor (FREIRE, 2002).

Os brinquedos das crianças podem ser variados, coloridos, novos, usados, brinquedos de madeiras, plásticos, metal, pano, aquele da propaganda, o que papai usava, um pedaço de madeira ou simplesmente o próprio corpo. Brinquedos estes que se colocam à disposição da fantasia. São imóveis na prateleira, mas nas mãos das crianças, adquirem vida, transformam-se e vão além do real. O brinquedo parece estar relacionado com a infância, revela memórias e imaginação, se você diz brinquedo, lembramos imediatamente de criança.

Outra vantagem do brinquedo segundo Kishimoto (1996), é que ele pode ser um objeto educativo, desde que contenha duas funções:

- Função que está ligada a diversão e prazer proporcionados a criança;
- Função educativa, diz respeito a algo que ensina e completa o saber e o conhecimento do indivíduo.

Observa Borges (2002), que o principal em um brinquedo não é a sua origem, sua sofisticação e beleza, mas seu poder de envolver a criança em uma atividade lúdica criativa. Sendo assim entram em cena os chamados “materiais de sucatas”, sendo criados e utilizados no mundo inteiro, principalmente, na educação pré-escolar, tanto por motivos financeiros quanto educacional.

A palavra sucata é um termo que provoca surpresa em pessoas não familiarizadas com o ambiente escolar, onde esses materiais são empregados. Por dizer sucata, não quer dizer lixo, ferro velho ou coisas jogadas fora, mas sim, agora passam a ser matéria-prima, para ser transformada e adquirir um novo significado (BORGES, 2002).

O mundo do brinquedo é infinito e é necessário que o professor conheça pelo menos o básico. Para se escolher um bom brinquedo, é necessário que ele atenda às necessidades da criança. A escolha de brinquedos e a organização de espaços adequados para estimular brincadeiras são fundamentais (KISHIMOTO, 1998).

3.3 Como selecionar os brinquedos para a Brinquedoteca

Na escolha de um brinquedo alguns fatores são importantes, por exemplo, o interesse. Um bom brinquedo é aquele que convida a brincar, é o que desafia o pensamento, é o que mobiliza sua percepção, é o que proporciona experiências e descobertas.

Kishimoto (1996), diz que os brinquedos devem ter valor experimental, permitindo a exploração e a manipulação; deve dar valor à estruturação, constituindo-se em objetos simbólicos que dão suporte à construção da personalidade infantil. Os brinquedos devem valorizar a relação, dando à criança oportunidade do contato com seus pais e outros adultos, com outros objetos e com o

ambiente em geral, proporcionando o estabelecimento dessa relação, quanto ao valor lúdico, os brinquedos devem ser passíveis de avaliação que evidenciem qualidade e estimulem a ação lúdica.

Segundo Kishimoto (1996), é preciso levar em conta o que torna o brinquedo atraente para a criança, e ele fica atraente quando:

- Ele se torna objeto de afeto;
- Representa status;
- Dá sensação de segurança;
- Atende a sua hiperatividade;
- Funciona como objeto intermediário entre ela e uma situação que para ela é difícil;
- Satisfaz uma carência ou atende a uma fantasia;
- Desafia suas habilidades.

A adequação também deve ser observada, pois o brinquedo deve atender à etapa de desenvolvimento em que a criança se encontra e às suas necessidades emocionais, socioculturais, físicas ou intelectuais. A criança deve ser considerada como um indivíduo especial, diferenciado e único, dentro do seu processo particular de desenvolvimento. Nunca uma criança é igual à outra. Cada indivíduo traz dentro de si uma realidade emotiva, física, genética e cognitiva.

Devem ser considerados, ainda, para a escolha de um brinquedo, os fatores imaginação, estímulo, criatividade. O brinquedo deve sempre convidar à participação criativa, porém, sempre levando em conta estar à altura do desenvolvimento da criança. É interessante que o brinquedo seja utilizado de várias maneiras e seja versátil, possibilitando a exploração, a invenção e representando um constante desafio às habilidades das crianças. A criança criará novas formas, alcançará objetivos diferentes e um sucesso progressivo.

Hypólito (2011) destaca sobre as motivações na escolha dos brinquedos pelas crianças:

[...] ela se interessa pelos objetos que fazem parte do seu mundo; da necessidade de expressão das fantasias e do desejo de possuir um jogo por estar na moda; [...] muitos jogos caros, limita-se a uma determinada faixa-etária, estimulando o brincar por pouco tempo; a sofisticação dos brinquedos pode não atender a fase de desenvolvimento ficando o brinquedo sem utilidade; muitos jogos

artesanais e pedagógicos não são dispendiosos. Há a necessidade de diferenciar a beleza e utilidade de um brinquedo à criança, ou seja, atender ao interesse dela; utilizar de materiais descartáveis para confecção de jogos é uma medida inteligente, sob o ponto de vista educativo.

Portanto, o acervo de brinquedos da Brinquedoteca deve permitir o desenvolvimento de capacidades e estimular potencialidades, criando a compreensão das mais diversas formas de arte, de comunicação e comportamento social equilibrado da criança.

Por gostarem de saber como o brinquedo funciona, como ele é por dentro, os jogos desmontáveis são interessantes e as crianças gostam desses jogos, pois, com eles, elas têm a oportunidade de compor, criar e estimular o pensamento. Eles devem ser chamativos e de fácil manipulação.

As cores mais fortes e formas mais simplificadas atraem mais as crianças pequenas, já as maiores preferem cores naturais e formas mais sofisticadas, mas, de qualquer maneira, as cores e formas contribuem para o estímulo da criança e enriquece sua experiência.

É importante, também, que o brinquedo tenha uma boa durabilidade, pois brinquedos muito frágeis frustram a criança, porque ela não tem tempo suficiente para estabelecer uma relação com o brinquedo, pois eles logo quebram. Ao quebrar, ele ainda pode colocar em risco a segurança da criança.

Tudo deve ser observado num brinquedo quanto a sua escolha para que a criança não se machuque. Nem sempre será possível atender todas as coisas, porém, é indispensável pensar em: tintas tóxicas, pontas, arestas, peças pequenas que se desprendem facilmente e sacos plásticos.

Por fim, a embalagem, que também pode e deve ser levada em conta nos aspectos de: motivação, atrativos que representa, organização no guardar o brinquedo, segurança e, por último, a conservação que a embalagem representará para o brinquedo ou jogo.

Alguns exemplos de brinquedos para a brinquedoteca:



Figura 4: Brinquedos de madeira para montar
Fonte: www.mundodecrianca.com.br



Figura 5: Brinquedos variados
Fonte: www.brinquedoteca.servas.org.br



Figura 6: Brinquedo reciclável
Fonte: www.espacodapedagogiavaldineia.blogspot.com



Figura 7: Lego de plástico para montar
Fonte: www.mundodecrianca.com.br

CONCLUSÃO

Ao final deste estudo, observou-se que brincar é fundamental para o desenvolvimento saudável e global da criança, é coisa séria. É através do brinquedo, que a criança entra em contato com o mundo, expressando suas fantasias, emoções e sentimentos, elaborando suas dificuldades, angustias e tristezas.

Desta forma conclui-se que o lúdico é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. É uma excelente oportunidade de desenvolvimento, onde a criança experimenta, descobre, inventa, reequilibra e recicla suas emoções, satisfaz a sua necessidade de conhecer e reinventar a realidade, o que poderá garantir um adulto mais equilibrado.

Assim, jogos e brinquedos devem ser parceiros do professor e fazerem parte da escola, pois são facilitadores do processo de ensino-aprendizagem. Educar é um ato de amor e educamos quando brincamos, contamos histórias, compartilhamos com as crianças as experiências vividas deixando que ela faça parte de uma história, uma cultura, um contexto, onde ela poderá conhecer e aprender através destas experiências vivenciadas.

Percebemos que o brinquedo é a essência da infância, o veículo do crescimento e é também um meio extremamente natural que possibilita à criança explorar o mundo. O brinquedo possibilita a criança descobrir, entender, conhecer os seus sentimentos, as suas ideias e a sua forma de reagir. As crianças brincam em busca do prazer, para expressar agressão, para controlar ansiedade, para estabelecer contatos sociais, para realizar a integração da personalidade e, por fim, para comunicar-se com as pessoas.

Brincar como vimos é a principal atividade da criança, conexão pela qual ocorrem as mais significativas mudanças, no desenvolvimento psíquico da pessoa. Pela brincadeira, desenvolvem-se os processos psicológicos e prepara-se o caminho da transição da criança em direção a um novo nível de desenvolvimento.

Um professor que entenda a importância do lúdico no desenvolvimento infantil, que reconheça e utilize os vários recursos que ele pode proporcionar, será um educador mais completo que visará à formação global do ser humano que está sob sua responsabilidade.

É necessário que o educador insira o brincar em um projeto educativo, e esse projeto educativo seja o ponto de partida, para refletir sua prática pedagógica e jamais um ponto de chegada. Não podemos, enquanto educadores, abrir mão de uma maior compreensão da dinâmica do lúdico, pois através dele a criança realiza aprendizagens significativas.

A brinquedoteca é outro recurso, através dela o lúdico se faz possível na escola, ela tem efeito positivo para o processo do aprendizado, pois, através dos jogos, brinquedos e brincadeiras se estimula o desenvolvimento de habilidades básicas e a aquisição de novos conhecimentos. Diante destas possibilidades, a criança poderá estar exercitando sua criatividade e favorecendo seu desenvolvimento cognitivo para a construção de um mundo mais próximo à sua realidade.

A brinquedoteca na escola é um excelente espaço para a criança brincar livremente, direcionado para auxiliar o educador nas interações educativas e pedagógicas estabelecidas na escola. Portanto é um espaço a mais, oferecido aos educandos, possibilitando que ele tenha oportunidade de se organizar tanto interna como externamente, através da opção de utilizar brinquedos, jogos, fantoches, fantasias ou de montar sua própria brincadeira, organizando-se no espaço.

Em síntese, a brinquedoteca no meio escolar faz-se respeitar as necessidades afetivas, amenizar a rigidez de métodos tradicionais de ensino que ainda permeiam no sistema de ensino do Brasil, possibilitando o direito de ser criança e aperfeiçoar suas habilidades e aprimoramento de suas capacidades autonômicas, criativas e compensadora das defasagens sócio-culturais.

Ao concluir esse trabalho, espero que esse estudo venha trazer contribuições importantes para o professor que atua na educação infantil, particularmente em relação a um trabalho pedagógico que envolva o lúdico e a brinquedoteca,

compreendendo como um recurso didático que favorece a aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P.N. de. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Edições Loyola, 1987.

BALTHAZAR, Maria da Paz Nunes Costa. FISCHER, Julianne. A Brinquedoteca numa visão educacional moderna. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG Vol. 3 n. 9 - jul.-dez./2006 ISSN 1807-2836. Blumenau-SC. p.123-128, julho/dezembro. 2006.

BARBOSA, A.M. Arte-educação: leituras no subsolo. São Paulo: Cortez, 1994.

BORGES, C.J. Educação Física para o Pré-Escolar. 5. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2002.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BEE, H. A criança em desenvolvimento. São Paulo: Harbra, 1977.

BROUGÈRE, G. Brinquedo e cultura. Coleções da nossa época. 2. ed. São Paulo, 1997.

CONH, C. Antropologia da Criança. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

CUNHA, N.H.S. Brinquedo, desafio e descoberta: subsídios para a utilização e confecção de brinquedos. Rio de Janeiro: FAE, 1988.

_____. Brinquedoteca: um mergulho no brincar. São Paulo: Maltese, 1994.

_____. Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil e no mundo. In: FRIEDMANN, Adriana (org.). O direito de brincar: a brinquedoteca. São Paulo: Scritta, 1998.

FREIRE, J.B. Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1991.

_____. O Jogo: entre o riso e o choro. Campinas: Autores Associados, 2002.

_____. Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 2009.

FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1998.

HYPÓLITO, D. O brinquedo e a criança. Revista Integração. Ano VII, nº. 26. Agosto. 2001. Disponível em: <http://br.geocities.com/dineia.hypolitto/arquivos/artigos/176_26.pdf>. Acesso em: 18 Jul. 2011.

KISHIMOTO, T.M. Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.

_____. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação Física. São Paulo: Cortez, 1996.

_____. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1998.

KRAMER, S. Com a Pré-escola nas Mãos: Uma alternativa curricular para a Educação Infantil. São Paulo: Ática, 1991.

LDB : Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional : lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, 5. ed. – Brasília : Câmara dos Deputados, Coordenação Edições Câmara, 2010.

LE BOULCH, J. A educação pelo movimento. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.

LIMA, M. Ludicidade: A importância do brincar no desenvolvimento da criança. Revista do Professor. Porto Alegre, Ano 20, N. 78, p. 5-7, Abr./Jun. 2004.

LIMA, R.O. Era uma vez o lixo que virou brinquedo nas mãos das crianças. Revista do Professor. Porto Alegre, Ano 20, N. 78, p. 37-40, Abr./Jun. 2004.

LÚCIA, M.M.N. A Educação Pré-Escolar. Ática: São Paulo, 1989.

MACHADO, M.M. O Brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar, atividades e materiais. São Paulo: Loyola, 1994.

MIRANDA, S. de. Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais. Campinas: Papyrus, 2001.

MOYLES, J.R. Só brincar? O papel de brincar na educação Infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PAZ, T.R.S.; SANTOS, S.M.P. O Brinquedoteca de escola: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 1997.

PIAGET, J. Epistemologia genética. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

PUGA, Edna. Mara. G. R.; SILVA, Léa Stahlschmidt P. A brinquedoteca na escola: possibilidade do resgate do lúdico ou recurso da prática pedagógica. Universidade Federal de Juiz de Fora. Monografia do Curso de Especialização em Arte Educação Infantil. 2008. Disponível em: <<http://www.lisane.pro.br/>> Acesso em: 15 dez. 2008. 20:30:33.

RIBEIRO, L. O real do Construtivismo. Belo Horizonte: FAPI, 1998.

RIZZO, G. Jogos Inteligentes. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

RODRIGUES, M. Manual teórico-prático de educação física infantil. São Paulo: Ícone, 2003.

RODARI, G. Gramática da Fantasia. São Paulo: Sumus, 1982.

SANTOS, M.N.P. dos. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 1997.

_____. Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis: Vozes, 2000.

TANI, et al. Educação Física Escolar: Fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista. São Paulo: EPU, 1998.

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro : Imago, 1975.