

UNIÃO DE ESCOLAS SUPERIORES PARAÍSO

**O LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA
EDUCAÇÃO INFANTIL: a Brinquedoteca**

ELIANE SOARES OLIVEIRA

ORIENTADORA: PROF^a EDYNA MALDI BORGES

**São Sebastião Do Paraíso
2009**

O LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: a Brinquedoteca

ELIANE SOARES OLIVEIRA

**Monografia apresentada à UNIESP - União de
Escolas Superiores Paraíso, como parte dos
requisitos para a obtenção do título de Licenciatura
em Pedagogia.**

Orientadora: Profª Edyna Maldy Borges.

**São Sebastião Do Paraíso
2009**

Na brinquedoteca a construção do conhecimento é uma deliciosa aventura, na qual a busca pelo saber é espontânea e prazerosa.

(CUNHA, 2001, p. 17)

DEDICATÓRIA

A Deus, que na sua infinita bondade compreendeu os meus anseios e deu-me a necessária coragem para atingir o meu objetivo.

Às minhas maravilhosas filhas Elaine e Edlaine pelo apoio em tudo que sonho, almejo e principalmente que realizo. Obrigada por vocês estarem presente em minha vida. E que cuja geração deposito minhas esperanças de um futuro melhor.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a orientadora professora Edyna Maldi Borges que com sua incomum sabedoria, foi muito mais do que uma revisora, sua pessoa prestou imensa colaboração nesta monografia.

A todos os professores do Curso de Pedagogia por terem me conduzido a um caminho mais rico diante do que sabia. Em especial a professora Maria Cristina Esper por tudo de maravilhoso que ela representa como pessoa.

A todos os coordenadores do Curso pela oportunidade que me proporcionaram pela realização do mesmo.

A todos os amigos que fiz neste Curso, pela amizade, companheirismo que a muito tempo não via e não sentia.

A todos aqueles que, de algum modo, em muitos momentos, consciente ou inconscientemente, me incentivaram a prosseguir, meu carinho e reconhecimento.

“Agradecer é sempre uma tarefa difícil e dotada de certa margem de coragem pelo risco das omissões. No entanto, não quero dela me furtar porque este trabalho contou com a colaboração de várias pessoas nas mais diversas instâncias”.

SUMÁRIO

RESUMO	8
INTRODUÇÃO	9
1 ENTENDENDO O LÚDICO - PRELIMINARES	11
1.1 O LÚDICO	11
1.1.1 A regra e a ordem	13
1.1.2 O brinquedo e o brincar.....	18
1.1.3 As diferentes formas de brincar.....	30
2 O LÚDICO NA INSTITUIÇÃO ESCOLAR	35
2.1 VISÃO DOS PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS – PCNs.....	35
2.2 O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	37
2.3 O PAPEL DO PROFESSOR.....	41
2.4 POR QUE O JOGO?.....	44
3 AS BRINQUEDOTECAS	45
3.1 DEFINIÇÃO E ORIGEM DA BRINQUEDOTECA.....	45
3.2 OBJETIVOS E FUNÇÕES DA BRINQUEDOTECA.....	48
3.3 DIFERENTES TIPOS DE BRINQUEDOTECA.....	50
3.4 MONTANDO UMA BRINQUEDOTECA.....	51
3.5 A EQUIPE DA BRINQUEDOTECA.....	61
3.6 ATIVIDADES PLANEJADAS DA BRINQUEDOTECA.....	63
CONCLUSÃO	64
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	66

RESUMO

A ludicidade é um assunto que tem conquistado espaço nos mais diversos setores da sociedade. Tem-se consciência de que os padrões responsáveis pelas ações e comportamento dos adultos de hoje foram pautados em crenças e valores que não são mais suficientes para atender às exigências da modernidade. Para atender à desafios e buscar novos caminhos de prazer no trabalho, na educação e na vida vemos o caminho da ludicidade. Lúdico significa brincar, e nesse brincar estão inseridos jogos, brinquedos e brincadeiras, e a conduta daquele que joga, brinca e diverte-se. Atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano, e principalmente das crianças, desde o início da humanidade. Porém, por séculos eram vistas como sem importância e com conotação pejorativa. Atualmente a utilização do lúdico expandiu-se aparecendo a necessidade da criação de espaços específicos destinados a vivência lúdica e um desses espaços é a Brinquedoteca. Ao falar sobre Brinquedoteca, fala-se sobre os mais diferentes espaços destinados à ludicidade, ao prazer, às emoções, às vivências corporais, ao desenvolvimento imaginário, da auto-estima, do auto conceito positivo, do pensamento, da ação, da sensibilidade, e da construção do conhecimento e habilidade. Portanto, justifica-se o presente tema pelo fato de estar em debate na Educação, principalmente Infantil, no qual o lúdico concretizado pela Brinquedoteca age como construtor do conhecimento através de uma deliciosa aventura. O objetivo geral foi mostrar como o lúdico através da Brinquedoteca desperta na criança o sentido de responsabilidade e o respeito à propriedade coletiva na Educação Infantil. Os recursos metodológicos utilizados para a pesquisa foi uma pesquisa bibliográfica.

.

INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras mudaram muito desde o começo do século até os dias de hoje nos diferentes países e contextos sociais. Mas, o prazer de brincar não mudou. Quando se observa uma brincadeira infantil, duas características se destacam de imediato: o prazer que envolve o jogo se contrapõe a momentos de tensão, a uma séria compenetração dos jogadores envolvidos. O jogo é prazeroso e sério ao mesmo tempo.

Assim, atualmente, um novo olhar sobre a existência humana coloca razão e emoção no mesmo patamar, passando com isso, a ludicidade a ser um instrumento viável de novos paradigmas.

Mas, será que estamos dando às crianças as oportunidades de que precisam para tornarem-se seres humanos sensíveis, inteligentes e suficientemente criativos para poderem construir um mundo melhor? O brincar como alimento da alma, como construtor do pensamento e da vida interior da criança.

Eis que surge como solução para se colocar ao alcance da criança inúmeras atividades que possibilitam a ludicidade individual e coletiva, permitindo que ela construa seu conhecimento próprio: a brinquedoteca.

A primeira brinquedoteca foi fundada em Los Angeles em 1934, porém sua expansão se deu realmente, a partir da década de sessenta quando as mesmas

começaram a ganhar expressão como organismos nitidamente comprometidos com a questão sócio-cultural, além do caráter puramente lúdico.

Aqui no Brasil, este trabalho começou por volta de 1982. A ABB (Associação Brasileira de Brinquedotecas) foi fundada em 1984.

As Brinquedotecas servem acima de tudo, para fazerem as crianças felizes; este é o objetivo mais importante. Elas também podem ter vários tipos de funções: terapêutica, lazer, ensino, pesquisa.

Desta forma, justifica-se o tema do presente trabalho pelo fato de mostrar como a Brinquedoteca é importante para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. É o espaço certo da ludicidade, do prazer, do auto conhecimento, da afetividade, da empatia, da auto motivação, da arte do relacionamento, da cooperação, da autonomia, do aprimoramento da comunicação, da criatividade, da imaginação, da sensibilidade e das vivências corporais. E além do mais, a Brinquedoteca facilita o equilíbrio que falta entre razão e emoção.

Portanto, tem-se como objetivo geral mostrar como o lúdico por meio da Brinquedoteca desperta na criança o sentido de responsabilidade e o respeito à propriedade coletiva na Educação Infantil. E como objetivos específicos:

- definir lúdico;
- mostrar o brinquedo como forma de observação;
- retratar o jogo desde o conceito até as implicações pedagógicas;
- citar e demonstrar o lúdico no processo de ensino-aprendizagem;
- apresentar e estudar sobre brinquedoteca.

Os recursos metodológicos utilizados para a pesquisa foi um levantamento bibliográfico, onde consultamos livros, revistas e artigos que tratam do assunto.

1 ENTENDENDO O LÚDICO – PRELIMINARES

(...) como seria bom se voltassem os carrinhos de rolimã, os diabolôs, as pernas de pau (...); os telefones de lata, a amarelinha, o caracol (...) A barra-manteiga, o boca-de-forno, o chicote-queimado, a cabra-cega, os jogos de estátua, as guerras de pião, o pular sela, o passar anel, a queimada, corda, bola, peteca (...) Folguedos nossos, de toda uma cultura, cobertos de encantos e de prazer (....) E propostas simples, coletivas, de fácil confecção e que — de verdade — facilitam o reconhecimento e a conquista do espaço — de maneira ampla, global, divertida e gostosa. Sem se perder de vista que vivemos numa era tecnológica, e que esse tipo de brincadeira seria mais um referencial.

Fanny Abramovich

1.1 O Lúdico

Atividade é a qualidade do ativo, aquele que exerce uma ação e, a atividade lúdica quer dizer o lado imaginário e prazeroso de vivenciar certas situações (FRIEDMANN, 2001). Portanto, a utilização do termo atividade lúdica com grande movimentação corporal, é também definida como a atividade que engloba várias ações de diferentes partes do corpo, estimulando o aspecto neurológico, a coordenação motora geral e o lado fantasioso associando a experiência vivida ao conceito a ser trabalhado. Para Kishimoto (1996, p.9), “lúdico significa brincar, e nesse brincar estão inseridos jogos, brinquedos e brincadeiras, e a conduta daquele que joga, brinca e diverte-se”.

Sendo assim, a atividade lúdica é uma das estratégias que pode ser usada para facilitar e propiciar a retenção de conhecimento nas aulas de educação física e também nas aulas de natação, que serve de base e pode auxiliar nas outras disciplinas sendo que: “o ato de brincar, assim como outros comportamentos do ser humano sofre intensa influência da cultura na qual está inserida a criança” (KISHIMOTO, 1998, p. 32).

Segundo Freire (1992, p.24), “a infância é um período muito intenso de atividades: as fantasias e os movimentos corporais ocupam quase todo o tempo da criança”.

A atividade lúdica pode ser vista como uma atuação de grande mobilidade e deverá ser elaborada de modo que ocorra não por meio de repetições de movimentos estéreis e sim por associação de movimentos significativos obtidos pela experiência vivida e que poderão ser utilizados em diferentes situações.

Para Vygotsky, (1991, p.12),

a atividade lúdica tem uma perfeita relação com concepção interacionista, que o desenvolvimento não está determinado geneticamente, nem tampouco é resultado exclusivo das estimulações do meio, mas que o conhecimento é constituído através das ações que o sujeito realiza sobre os objetos e da sua interação com outras pessoas.

A socialização, na atividade lúdica, ocorre quando a criança é preparada nas aulas para organizar em grupos com a mesma quantidade; realizar jogos sem o professor; estabelecer as regras e os próprios alunos tentam construir suas próprias regras, ou ainda, em jogos de estafeta, a criança tenta vencer seus próprios limites para ajudar o grupo a vencer.

Então, é por este caminho que a atividade lúdica vai seguir. Através das atividades que irão desenvolver o lado imaginário, a ação do pensamento e o movimento propriamente dito se torna mediador ou facilitador de conceitos a serem

compreendidos, respeitando os períodos de desenvolvimento da criança e por isso, as experiências vividas facilitam e aprimoram os mais diferentes ramos do saber e o torna prático e fácil de ser assimilado e interiorizado.

Eckert (1993, p.45), diz que:

as crianças tendem a responder a diferentes materiais de atividade lúdica de maneiras diferentes nos vários níveis de idade. Entre as idades de 2 a 6 anos os materiais para atividade lúdica de salão mais freqüentemente usados são: blocos, argila e outros comuns como a brincadeira de boneca para as meninas e a de carrinho geralmente para os meninos. Além disso, as crianças tendem a usar os mesmos materiais de modos diferentes com o avançar dos anos, indicando uma continuidade de preferência por brinquedos favoritos, o que é indicativo de uma recomendação por um número menor de brinquedos bem selecionados, duráveis, de preferência a um número grande de brinquedos de uso limitado, que se quebrem facilmente.

Assim, além dos jogos serem uma atividade lúdica altamente facilitadora do desenvolvimento da criança, eles também trazem uma regulamentação no sentido de regra e ordem. E é exatamente o que será mostrado a seguir.

1.1.1 A regra e a ordem

Denominam-se jogo, situações como disputar uma partida de xadrez, um gato que empurra uma bola de lã, um tabuleiro com piões e uma criança que brinca com boneca.

Na partida de xadrez, há regras externas que orienta, as ações de cada jogador. Tais ações dependem, também, da estratégia do adversário.

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Como foi dito, há regras explícitas no xadrez ou amarelinhas bem como regras implícitas como na brincadeira de faz-de-conta, em que a menina se faz passar pela

mãe que cuida de sua filha. Nessa atividade são regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira.

As regras têm maior valor porque são parte integrante da sociedade.

A criança obedece as regras dos jogos sem discutir seus fundamentos, sendo que não há interrogação natural da origem da mesma sobre a sua origem. “Veremos assim que obedecendo à regra, a criança procura ainda afirmar o seu eu. Bem longe de serem os dois princípios antitéticos, a submissão à regra social é um dos meios de que a afirmação do eu pode se utilizar para sua realização. A regra é o instrumento da personalidade (CHATEAU, 1987, p.55).

Desta forma, para compreender a natureza da regra lúdica e sua significação, será procurado primeiro sua origem e seus fundamentos.

A criança é desordenada, assim ela não sabe nem quer submeter seus atos a uma regulamentação. Há um grande esforço para habituá-la a agir com método, a manter seus objetos em ordem, portanto a atividade metódica que ela adquire pouco a pouco é unicamente efeito da educação que recebe.

A criança não é uma tabula rasa sobre a qual podemos inscrever o que bem entendermos. Como não podemos de um loiro fazer um moreno, de um nervoso um fleugmático, jamais podemos, quaisquer que sejam nossos métodos, conseguir modelar inteiramente a criança. O pedagogo não é – e não deve querer ser – um criador, mas um jardineiro que sabe fazer crescer sementes (CHATEAU, 1987, p.56).

Outro esclarecimento de Chateau é que:

De início, observa-se na criança uma ordem que rege as condutas mais simples. Mesmo o animal é capaz de condutas desse gênero. Observam-se nos animais verdadeiros ritos: Os animais, mesmo os solitários, se impõem certos ritos: o que é o costume que têm os canídeos de rolar sobre si mesmos antes de se deitarem? Rituais desse tipo são freqüentes entre os bebês: uma criança chora porque é colocada no banho sendo pega pela direita, e não pela esquerda como de costume, uma outra porque esqueceram certos ritos da hora de ir para o berço. Mas o jogo, um pouco mais tarde, nos fornece repetições que são como esboço de ordem. Alguns jogos tornam-se verdadeira obsessão: uma criança de 8 anos bate até cem vezes as teclas de um piano sem se cansar, uma outra não pára de abrir uma caixa. Há períodos manifestos de jogo: durante alguns dias uma

criança se diverte deixando cair os objetos ou sacudindo-os (CHATEAU, 1987, p.56)

Os ritmos são uma repetição ainda mais precoce. Pode-se falar de ritmos vitais, como o ritmo do sono, o da febre. O bebê gosta do ritmo. Exemplo: ele usa o ritmo musical para se balançar desde a idade de 6 (seis) meses. Mais tarde o ritmo acompanha muitas atividades escolares. Sabe-se que é difícil fazer uma criança recitar a tabuada de multiplicar sem apelar para um ritmo vocal, eis um exemplo típico.

Também a poesia das crianças comporta muitas repetições e muitos ritmos. No próprio conteúdo dos jogos, as fórmulas são sempre escondidas, assim como os desafios.

Em suma, o valor de alguns jogos está unicamente em seu ritmo como ocorre com o de pular corda e o de bola.

Não é de espantar que também o jogo das crianças maiores seja sempre comandado por esse amor ao ritmo e à repetição. Pensemos nas maneiras pelas quais elas se chamam para o jogo: Quem quer brincar de..., fórmulas incansavelmente repetidas e escondidas (CHATEAU, 1987, p.57).

Uma das manifestações mais fluentes desse amor à repetição encontra-se no desenho infantil que é um jogo de um gênero especial. A criança se fixa, na sua concepção de figura humana, num tipo que ela repete e também não hesita em desenhar um sem número de objetivos semelhantes.

Trata-se de simples repetição. Mas a atividade infantil pode regravar-se por um nível mais elevado, por uma ordem matemática.

Um dos sinais mais marcantes dessa tendência encontra-se na aritmomania que persiste em um enorme número de adultos. Quem de nós não se surpreendeu um dia, andando no meio-fio de um passeio, marcando, por exemplo, cinco passos na junção das pedras, depois cinco passos fora dela? (CHATEAU, 1987, p.58).

Para Chateau (1987, p.59), “na criança, a simpatia pelos números é tal que ela às vezes brinca de contar: Nada há de espantoso também no fato de que os números venham com freqüência ocupar lugar de destaque nos jogos”.

Existe o popular jogo de “purrinha” em que os participantes escondem em uma das mãos pedaços de palitos de fósforo. Cada participante arrisca um número que deve corresponder ao total dos pedaços, considerando-se a soma de todos eles. Ganhará cada rodada quem acertar esse total, e a partida quem acertar maior número de vezes.

Portanto, há um geometrismo infantil tão notável quanto aritmetismo.

Se passar agora ao desenho que, para a criança, é um autêntico brinquedo, serão observadas aquelas figuras humanas de formas geométricas. Os castelos construídos nas areias de nossas praias é um perfeito exemplo de existência de um geometrismo infantil.

Desta maneira amor aos ritmos e às repetições, aritmetismo, geometrismo nada mais são do que manifestações especiais da necessidade de ordem que se encontrará igualmente no gosto da criança pelas coleções. Pode-se certificar que essa junção é a afirmação do eu.

O objeto colocado em ordem é o que se pode reencontrar, como o objeto familiar é aquele com que sabemos como agir. “A ordem facilita, portanto, a ação pela qual o eu se expressa e se afirma. Por meio dela, não apenas eu reencontro os objetos, mas também, e sobretudo, eu “me encontro nela”, como diz a linguagem popular” (CHATEAU, 1987, p. 60).

A regra é a ordem posta em nossos atos. Pode-se distinguir duas noções de ordem:

1. ordem objetiva, como a dos números ou a dos rios a atravessar para ir de algum lugar para outro;
2. uma ordem subjetiva, aquela que é colocada para facilitar o jogo, nos atos e pensamentos (CHATEAU, 1987, p. 61).

É preciso ressaltar que só toma-se conhecimento da ordem objetiva em função de nossos comportamentos.

Antes que a criança tenha atingido o uso fácil do pensamento representativo, a ordem que ela estabelece no mundo dirige-se ao mesmo tempo às coisas e às suas ações; ela ainda não sabe distinguir seus atos do objetivo final, não separa a coisa da atividade que a ocasiona. (CHATEAU, 1987, p.62).

Assim, quando o manejo do pensamento representativo se desenvolve, vemos aparecer, com a regra, como que uma interiorização da noção de ordem, uma ordem subjetiva.

É possível seguir assim a trajetória pela qual a criança, partindo de atividades práticas, instintivas, comuns ao animal e ao homem, chega a uma atividade que é de origem abstrata e interior.

A sucessão de condutas de jogo até por volta de 6 (seis) ou 7 (sete) anos testemunha uma trajetória da criança para noções não concretas, em direção à formação de sistemas de regras abstratas.

Em suma,

com os jogos posteriores, a regra torna-se então mais ou menos coisa social. É evidente em relação aos jogos tradicionais; mas no jogo de competição, a regra que estabelece o obstáculo a ser vencido torna-se também social quando o participante lança um desafio. Por meio desses jogos, a criança acaba então por se submeter a uma regra exterior. Ela combina assim os jogos de imitação da segunda infância, também eles dirigidos de fora. Mas enquanto nos jogos de imitação dessa idade há um modelo, aqui é uma regra abstrata que fornece a trama do jogo. Ademais, a sociedade adulta não tem mais lugar no jogo (CHATEAU, 1987, p. 65).

1.1.2 O brinquedo e o brincar

Como visto no item anterior, os jogos fazem parte do mundo da criança. Além dos jogos, os brinquedos e brincadeiras também, pois o brincar está presente na humanidade desde o seu início. Para Didonet (1994 apud SANTOS, 1995, p. 4), “o brincar antecede a humanidade. Os animais também brincam, embora o ser humano, ser-de-cultura, brinque diferente”. Através do jogo, este mergulha num clima lúdico dentro do qual a realidade tem conteúdo e simbologia próprios dos jogadores-criança. O brincar, é portanto, uma atividade natural, espontânea e necessária para a criança, constituindo-se por isso, em peça importantíssima na sua formação. Seu papel transcende o mero controle de habilidades. É muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que através dessas atividades a criança constrói seu próprio mundo.

Segundo Rodrigues (1976 apud SANTOS, 1995, p. 4),

a função dos jogos e dos brinquedos não se limita ao mundo das emoções e da sensibilidade, ela aparece ativa também no domínio da inteligência e coopera, em linhas decisivas, para a evolução do pensamento e de todas as funções mentais superiores. Assume também uma função social, e esse fato faz com que as atividades lúdicas extravasem sua importância para além do indivíduo.

A brincadeira de faz-de-conta, extremamente mágica, aparece com maior frequência entre dois e quatro anos e é considerada uma das fases mais importantes e marcantes da fantasia infantil. A criança, quando se envolve nesta brincadeira, assume papéis da vida adulta, e isso proporciona que ela faça a mediação entre o real e o imaginário. Conforme Rodrigues (1976 apud SANTOS, 1995, p. 4), esse “fingimento da realidade, vivenciado no faz-de-conta, distingue-se da imitação e constitui-se numa recriação das percepções da criança”.

O faz-de-conta permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras. É importante registrar que o conteúdo do imaginário provém de experiências anteriores adquiridas pelas crianças, em diferentes contextos.

Nesta perspectiva, deve-se olhar o brinquedo com um fator de extrema relevância no desenvolvimento infantil.

Nascimento (1984, p.12), nos diz que:

Aos 4 anos de idade, os brinquedos e brincadeiras se modificam aproximando a fantasia da criança ao papel do adulto. Em grupo, os garotos dessa idade brincam com crianças de 5 ou 6 anos e, mesmo desempenhando um papel mais positivo na brincadeira, eles se sentem realizados em participar. A bicicleta para os garotos e as bonecas com suas roupinhas para as meninas, são os brinquedos preferidos. As brincadeiras na piscina são do tipo correr de mãos dadas, brincar de pegar, mergulhar junto com outras crianças, entre outras. O professor deve motivá-los, usando as brincadeiras recreativas como forma de premiação pelo bom desempenho no dia a dia e também como melhor adaptação ao meio líquido. Elas proporcionam satisfação imediata sem ameaçar a segurança das crianças, como no caso de uma disputa competitiva. O importante neste período é fazer com que elas se sintam “por cima”, sem falsear, simplesmente pelo que são. A participação do professor nesse reconhecimento é fundamental. Nos exercícios recreativos, o professor deve motivar as crianças para brincadeiras que demonstrem suas habilidades motoras, devido à necessidade de demonstrar seu desenvolvimento.

Além de todas as brincadeiras que se possa proporcionar, deve-se lembrar que a criança está no auge de sua fantasia e terá necessidade de criar suas próprias brincadeiras, como uma forma autêntica de se colocar por meio desses jogos; logo ela também brincar muito sozinha. Neste caso, deve-se deixar que fique à vontade com seus companheiros ou mesmo solitária para que ela se solte no seu maravilhoso mundo de fantasia, com todos seus amigos imaginários, animais e personagens do seu teatrinho mágico. Nestes momentos ela estará desenvolvendo sua criatividade e ensaiando sua posição diante do mundo.

Pelo brincar, as crianças crescem. Elas estimulam os sentidos, aprendem a usar os músculos, coordenam o que vêem com o que fazem, e adquirem domínio sobre seus corpos. Elas exploram o mundo e a si mesmas, e adquirem novas habilidades.

Segundo Papalia & Olds (2000, p.23), os pesquisadores categorizam “o brincar das crianças tanto em termos cognitivos quanto sócias. O brincar social reflete o grau no quais as crianças interagem umas com as outras. O brincar cognitivo revela o nível de desenvolvimento mental da criança”.

No brincar social, a criança mostra seu lado socializador, participativo, já no brincar cognitivo, a criança mostra seu desenvolvimento físico e mental.

Se observar crianças pequenas em seus momentos não-estruturados, ou seja, nos momentos que elas ficam à vontade, iremos vê-las construindo torres com blocos, conversando com suas bonecas ou alimentando-as, fazendo “comidinha” com o conjunto de cozinha, dirigindo caminhões pelo chão, vestindo-se com roupas de adultos. Elas estão, numa palavra, brincando. Esta não é uma atividade vazia; é disso que parece depender grande parte do desenvolvimento cognitivo.

“A forma desse brincar muda de maneiras óbvias desde o primeiro até o sexto ano de vida, seguindo uma seqüência que se ajusta muito bem aos estágios de Piaget. Sim, pois até os seis anos a criança ainda não tem o raciocínio lógico” (KISHIMOTO, 1998, p. 39).

As fases do jogo para Piaget (apud KISHIMOTO, 1998, p.40) são: jogo do exercício, jogo simbólico e jogo de regras.

- O jogo de exercício: aparece durante os primeiros 18 meses de vida, envolve a repetição de seqüências já estabelecidas de ações e manipulações, não com propósitos práticos ou instrumentos, mas por mero prazer derivado da mestria de atividades motoras. Em torno de um ano de idade tais exercícios práticos tornam-se menos numerosos e diminuem em

importância. Eles começam a se transformar em outras formas: 1) a criança passa a fazer repetições fortuitas e combinações de ações e de manipulações; depois define metas para si mesma e os jogos de exercícios são transformados em construções; 2) os jogos de exercícios adquirem regras explícitas e, então, transformam-se em jogos de regras.

- Os jogos simbólicos: surgem durante o segundo ano de vida com o aparecimento da representação e da linguagem. De acordo com Piaget, a brincadeira de faz-de-conta é inicialmente uma atividade solitária envolvendo o uso idiossincrático de símbolos: brincadeiras sociodramáticas usando símbolos coletivos não aparecem senão no terceiro ano de vida. No modelo piagetino, o faz-de-conta precoce envolve elementos cujas combinações variam com o tempo: 1) comportamento descontextualizado, como dormir, comer; 2) realizações com outros, como dar de comer ou fazer dormir o urso; 3) uso de objetos substitutos, como blocos no lugar de boneca e 4) combinações seqüenciais imitando ações desenvolvem o faz-de-conta. Com o aparecimento do jogo simbólico a criança ultrapassa a simples satisfação da manipulação. Ela vai assimilar a realidade externa ao seu eu, fazendo distorções ou transposições. Da mesma forma, o jogo simbólico é usado para encontrar satisfação fantasiosa por meio de compensação, superação de conflitos, preenchimento de desejos. Quanto mais avança em idade mais caminha para a realidade.

- O jogo de regras: marca a transição da atividade individual para a socializada. Este jogo não ocorre antes de 4 a 7 anos e predomina no período de 7 a 11 anos. Para Piaget, a regra pressupõe a interação de dois indivíduos e sua função é regular e integrar o grupo social. Piaget distingue dois tipos de regras: as que vem de fora e as que são construídas espontaneamente.

Entre os autores que discutem a natureza do jogo, suas características ou, como diz Wittgenstein, “semelhanças de família”, encontram-se Caillois (1967), Huizinga (1951), Henriot (1989) e, mais recentemente, Fromberg (1987) e Christie (1991).

Ao descrevê-lo como elemento da cultura, Huizinga (apud KISHIMOTO, 1998, p. 3) exclui o

jogo dos animais e aponta as características relacionadas aos aspectos sociais: o prazer demonstrado pelo jogador, o caráter “não-sério” da ação, a liberdade do jogo e sua separação dos fenômenos do cotidiano, a existência de regras, o caráter fictício ou representativo e a limitação do jogo no tempo e no espaço.

Segundo Eckert (1993, p.44):

Uma vez que a criança tenha aprendido a andar, a maior parte de suas atividades físicas durante os próximos quatro anos estão relacionadas com

atividades lúdicas, ao ponto que os investigadores no campo de desenvolvimento da criança consideram que brincar é a mais importante ocupação da infância. Os brinquedos são, um a um e ao mesmo tempo, os instrumentos de atividades lúdicas e as ferramentas com as quais as crianças desenvolvem suas habilidades motoras finas e de movimentos amplos.

Eckert (1993, p.45) classificou os brinquedos baseando-se em cinco tipos de situações de atividades lúdicas nas quais eles podem ser usados, uma seleção adequada de cada tipo de brinquedo é vital para o desenvolvimento da criança em cada uma das cinco áreas:

- 1º Brinquedo para desenvolver a força e o crescimento do corpo em uma variedade de habilidades físicas, tais como brincadeiras de bola;
- 2º Brinquedos construtivos criativos, tais como blocos, argila, martelo;
- 3º Brinquedos para dramatização e imitação, tais como miniaturas de casa, automóvel, lojas e fazendas;
- 4º Brinquedos enfatizando o lado artístico, tais como brinquedos musicais e instrumentos rítmicos, e materiais de arte e de artesanato;
- 5º Brinquedos para promover o desenvolvimento intelectual os quais poderiam incluir jogos de animais e de pássaros, anagramas, quebra-cabeças e jogos de viagem.

Por volta de um ano, brinquedos de empilhar e encaixar são os favoritos, e objetos comuns como tigelas.

Para a criança de 1 (um) mês a 1 (um) ano, o brinquedo no início, é um conjunto de estímulos:

- Visuais – quando percebe formas, cores e movimentos.
- Gustativos – quando conhece os objetos pelo contato com a boca.
- Tácteis – quando começa a pegar os objetos, percebendo diferentes materiais e texturas (ECKERT, 1993, p. 45).

Com o manuseio do brinquedo, ela aperfeiçoa seu aparelho motor, aumentando repetições e intensidades. Por isso, hoje temos muitos brinquedos fabricados para essa faixa etária.

Através de Cunha (2001, ps. 36-39), sugestões de brinquedos usados nesta faixa:

- móveis coloridos;
- móveis sonoros;
- brinquedos para morder;
- bichinhos de vinil;
- brinquedos de puxar e de empurrar;
- livros de pano;
- cavalinho de pau;
- cubos de pano bichos de pelúcia;
- João Bobo.

Enfim brinquedos que possam ser manipulados sem oferecer perigo e que estimulem a criança a interagir.

Dos doze aos dezoito meses, a criança “aprende a usar as duas mãos juntas. Age por tentativas sucessivas até acertar o que deseja” (CUNHA, 2001, p. 39).

Nesta fase são interessantes:

- os chamados brinquedos pedagógicos, aqueles que oferecem oportunidade de manipulação realizando alguma proposta, como encaixar argolas,
- bate-bola, aqueles em que a criança coloca uma bola num orifício e bate para que ela penetre e role saindo por outro lugar,
- brinquedos nos quais se apertam botões que fazem saltar peças ou abrir portinhas (CUNHA, 2001, p. 39).

Dos dezoito aos vinte e quatro meses, a criança possui memória já ativa, desenvolve a capacidade de imitar e inicia, assim, o processo de representação mental, que irá subsidiar o surgimento da brincadeira simbólica na próxima fase.

A criança começa a ser independente e fazer tudo sozinha, mesmo que ainda não o consiga. Precisa de brinquedos que satisfaçam sua necessidade de movimentação. Como:

- brinquedos de empurrar,
- carrinhos ou outros brinquedos de puxar,
- bate-estacas,
- brinquedos de desmontar (grandes),
- cavalinho de pau,

- carro ou bicicleta sem pedal, que a criança movimenta com os pés no chão. CUNHA, 2001, p. 40).

No segundo ano de vida, os brinquedos com rodas são muito populares, mas os brinquedos de empurrar são melhores do que de puxar, porque a criança pode enxergar o objeto enquanto ele se move.

Segundo Cunha (2001, p. 41),

O pensamento da criança que está no estágio pré-operacional apresenta características bem acentuadas e marcantes: relaciona tudo o que aconteceu ao seu redor, com seus sentimentos e ações. É incapaz de perceber o ponto de vista dos outros. Considera que objetos, plantas ou nuvens também podem ter sentimentos.

Por volta dos 2(dois) ou 3 (três) anos, a criança pode começar a divertir-se desenhando com giz de cera ou lápis grande, mas ainda não consegue agarrar os pequenos.

O período dos 2 (dois) anos a 4 (quatro) anos é chamado de pré-conceitual, nesta fase, a criança ainda não é capaz de elaborar conceitos corretos pois ainda não generaliza para formar classes. Interessa-se por livros e gosta de reconhecer figuras.

Partindo da imitação de seu cotidiano, brinca de faz-de-conta e pode usufruir os seguintes brinquedos:

- livros de pano com figuras,
- telefone,
- panelinhas e todo tipo de utensílios de cozinha,
- mobilinhas e objetos domésticos,
- bonecas,
- máscaras, chapéus, fantasias e capas,
- fantoches,
- quebra-cabeça simples,
- pianinho ou xilofone,
- cabanas e casinhas,
- balde e pазinha,

- triciclo,
- material para fazer bolhas de sabão (CUNHA, 2001, ps. 41-42).

O período intuitivo é a fase que corresponde, mais ou menos, dos quatro aos sete anos de idade. A criança quer saber o porquê de tudo e faz muitas perguntas. Está mais hábil e gosta de montar e desmontar, assim como, de desenhar. Já é capaz de classificar e dar às classes considerando mais de um atributo, fazer ordenações por tamanho e estabelecer seqüências. Gosta que lhe contem histórias e é capaz de inferir o final de uma história e de prever situações. Gosta de fazer construção com blocos. Estabelece e cobra regras. Gosta de competições e de jogar com os amiguinhos. Alguns brinquedos sugeridos: blocos de construção, material para pintura e desenho, jogos, como dominó, loto, damas; jogos de circuito; carrinho de bonecas; livros de história.

Para as crianças de 5 (cinco) ou 6 (seis) anos, brinquedos como bolas de gude são bons presentes, porque a criança desta idade tem a coordenação fina necessária para manipulá-las". (BEE, 1996, p. 75).

O período dos 7 (sete) anos aos 12 (doze) anos é chamado de período das operações concretas.

O pensamento da criança ultrapassa o nível sensorial. Já forma classes e séries mentalmente, relaciona fatos e tira conclusões. Surge o interesse por coleções e pode colecionar desde tampinhas ou figurinhas, até selos ou papéis de carta. Nos conceitos espaciais, já considera a relação dos objetos entre si e localiza um ponto através de coordenadas. Embora o faz-de-conta pode acontecer, já é totalmente separado da realidade, pois a criança agora quer ser realista e descobrir a verdade dos fatos. Pode tomar gosto por um determinado esporte.

Para brincar nesta fase Cunha (2001, p. 44) sugere: “bolas e raquetes, boliche, futebol de botão, peteca, jogos de montar, mini-laboratórios, quebra-cabeça mais difíceis e ferramentas para construção de brinquedos”.

O período das operações formais é à partir dos 12 (doze) anos. Aqui os chamados jogos de adulto, ou jogos sociais, podem propiciar, além de informações, muita diversão, pois costumam tratar de temas atuais.

Após breve comentário sobre os brinquedos, deixa-se a seguinte frase:

Segundo Rudolf Lanz (apud CUNHA, 2001, p. 33), “o bom brinquedo é o que conduz a criança a uma entrega calma a si mesma”.

Utilizando o brinquedo, a criança:

- inicia sua integração social;
- aprende a conviver com os outros, a situar-se frente ao mundo que a cerca.

Os brinquedos são convites ao brincar desde que provoquem vontade de interagir. “Um ursinho nos convida a abraçá-lo, uma bola nos convida a jogá-la e um quebra-cabeças nos convida a montá-lo” (CUNHA, 2001, p. 36). Mas o convite só será percebido se a criança tiver competência para isso, caso contrário, nem entenderá a mensagem, portanto nem se poderá se decidir se irá acertar o convite ou não.

Segundo Cunha (2001, p. 36), “a orientação para a escolha de brinquedos não pode ser baseada simplesmente no critério de indicação por faixa etária. Isto seria um grande erro, especialmente em um país como o Brasil, com tantas etnias misturadas e com tantas diferenças sócio-culturais”.

Cada criança tem seu ritmo próprio de desenvolvimento e características pessoais que a diferenciam das demais.

Embora os estágios do desenvolvimento, pelos quais toda criança passa, sejam semelhantes, a época e a forma como ele se processa podem variar bastante.

No segundo momento, as crianças desenvolvem jogos simbólicos, criam regras (vistas no item anterior) quando começam a se socializar, ou mesmo quando brincam sozinhas. Com o brinquedo ela cria normas e funções que apenas tem significado naquela relação específica, representando uma parte do universo que conhece, para mais tarde expandir seu raio de ação.

Pela observação dos jogos, o adulto tem condições de conhecer melhor a criança, e, o seu estado de espírito. Ela desenvolve seu lado emocional e afetivo, como também algumas áreas de domínio cognitivo, tais como a capacidade de síntese, o jogo simbólico, etc.

Quanto ao aspecto mágico do brinquedo, este é mais difícil de ser analisado. Não se sabe a precisão por certos brinquedos que nos fascinam, e, nos remetem a esfera de lembranças remotas, emoções engavetadas em algum canto da nossa memória. Imagens ancestrais, que transformam brinquedos em quase ritos. São brinquedos que nos relacionam com o universo:

- a água – descoberto de que objetos, como bolhas de papel, rolhas, não afundam.

- o ar - pipas que dão piruetas com a força do vento.

- o fogo – fogos de artifício.

- a terra – bolinhas de barro atiradas ao alto.

E o faz-de-conta que impulsiona a criança a transformar materiais.

Gradativamente o ato lúdico entre aprender e brincar vai se fragmentando. Brincar é prazeroso.

Geralmente o ato de brincar é mostrado como recompensa após o estudo. Isto está errado (ECKERT, 1993). O lazer não existe sem o trabalho? Este fato é de tal maneira colocado e reforçado culturalmente, que na maioria dos adultos tem dificuldades em ocultar o lado do prazer no próprio trabalho e manifestam sentimentos de culpa em relação ao ócio. No ambiente escolar, isto é visível quando as primeiras aulas são de matemática, física, português, etc.

Com a ampliação do brinquedo, das estimulações, as indústrias absorveram tudo, e passaram a fabricar e oferecer brinquedos prontos, alimentando toda a estrutura do indivíduo, que vai se formando e se fixando de acordo com os anseios da sociedade.

A função dos pais é de grande importância na formação de seus filhos (ECKERT, 1993). Por isso, tudo que for feito irá influenciar na personalidade da criança, e, é preciso que sejam estimulados e incentivados para desenvolver o comportamento de jogo exploratório.

No início, esta etapa consiste em que a criança observe e aproxime de objetos estimulantes, ou até mesmo pessoas, para que comece perceber o mundo, pois seu primeiro contato externo é com o corpo. É momento de explorar, tocar, reconhecer. Depois de pegar brinquedos e de reagir a estímulos sensoriais, a criança passa a perceber seu próprio corpo. Neste momento, cabe aos adultos propiciar esta nova fase de descoberta e de reconhecimento, oferecendo brinquedos, objetos de manipulação que produz sons, que sejam coloridos, que balancem e que a criança possa puxar ou bater.

Jogos como esconder e bater palmas, oferecem estimulação de linguagem e de ritmo, como de práticas motoras. Jogos simples de tocar minha boca, sua boca, meu pé, seu pé, são formas de contato espontâneo entre pais e filhos. Mais tarde

essas vivências ajudarão a criança a elaborar um conceito de corpo, ter experimentado possibilidades de perceber o seu corpo, ser mais espontânea e gostar de si mesma.

Para os ambientes pequenos, limitados, aconselha-se a colocação de móveis coloridos, para que o ambiente seja bastante estimulante. A criança criada fechada não desenvolve naturalmente, e sua percepção será reduzida.

No caso de criança deficiente mental (ECKERT, 1993), tem que ser muito mais estimulante o ambiente, pois precisa de incentivo, de ser trabalhada para que socialize essa criatura na sociedade, porque em grande maioria, a relegada a uma escola e esquece que muito pode ser feito para a sua auto estima, para o seu crescimento. Basta acreditar, doar e ter muito amor. Diante disso, o profissional especializado deve sugerir aos pais, brincarem com as crianças, mesmo em outros locais fora da escola.

A técnica do brinquedo pode contribuir muito para o desenvolvimento infantil, mesmo sendo uma criança normal ou deficiente. Na terapia, KLEIN (apud HUIZINGA, 1971, p.34) :

percebe a necessidade de comunicação entre o paciente e a terapeuta, pois evidenciou que muitas crianças não possuem o domínio da linguagem, no entanto ela é capaz de transmitir as infinitas sutilezas que podem existir no universo das brincadeiras. Deve ser acentuada a importância do brinquedo para observação e avaliação, pois esta é a principal ocupação da criança.

É preciso conscientizar os pais de que, o brinquedo é tão importante para o desenvolvimento e o processo da criança, quanto a aprendizagem da língua ou habilidades de leitura e escrita. Os pais podem até não perceber que a criança esteja evoluindo através do brinquedo, ignorando certos aspectos importantes. Uma vez esclarecidos, passam a encarar de forma diferente e até a incentivar.

Do mesmo modo, como há uma seqüência evolutiva para a aprendizagem da linguagem, existe para o desenvolvimento do brinquedo, em conseqüência do nível que atingiram na atividade lúdica. Em nível de desenvolvimento lúdico da criança, o mesmo é observado quando ela manipula um ou mais brinquedos, interagindo com os colegas ou sozinha. Por exemplo: se uma criança tem 5 (cinco) anos cronológicos e ainda não adquiriu habilidade para arremessar uma bola com a mão, o especialista deve averiguar como está o desenvolvimento motor amplo e preciso da criança, sua habilidade de fala, seu comportamento no geral e como ela caminha (anda). O professor deve observar como a criança está brincando, sua atenção em relação ao objeto, sua capacidade imitativa e suas respostas sociais quando se relaciona com os outros. Deficiências nos jogos podem indicar a necessidade de intervenção, possibilitando dessa forma, momentos lúdicos em que a criança tenha condições de se desenvolver e passar para o nível mais adiantado, proporcionando assim, a influência no desenvolvimento geral.

Muitas vezes, o problema detectado pode estar na própria forma de conduzir a brincadeira, pois o educador deveria permitir a recuperação das crianças carentes de afeto, ou até mesmo super protegidas através do jogo.

Desta forma, torna-se um momento de redescobrir e conhecer o valor do jogo para o desenvolvimento do ser humano, enquanto criança, e posteriormente, nas fases da adolescência e adulta.

1.1.3 As diferentes formas de brincar

O brincar de uma criança pequena constitui a expressão de seu mundo interno, suas ansiedades, emoções, desejos e recursos. É brincando que se

aprende a transformar e a usar os objetos do mundo para nele realizar-se e inscrever os próprios gestos, sem perder o contato com a própria subjetividade.

Brincar envolve uma atitude positiva diante da vida. Por meio do brincar, pode-se fazer coisas, não simplesmente pensar ou desejar, pois brincar é fazer. O brincar é uma experiência que envolve o corpo, os objetos, um tempo e um espaço. É como a vida, tem começo, meio e fim (PARENTE, 2006, p. 22).

Assim, as crianças pequenas têm necessidades de manipular objetos; por essa razão, mexem em tudo e jogam coisas ao chão. Para contornar problemas que esta necessidade pode causar, precisa-se fornecer-lhes muitos objetos que possam ser manipulados sem perigo e ensinar-lhes que, assim como foi divertido retirar da caixa ou da gaveta, também pode ser divertido colocar as coisas lá dentro.

Desta forma, há diversas formas de brincar como:

Brincar sozinho – é importante, pois a criança mergulha na sua fantasia e alimenta sua vida interior, quanto mais profundo for este mergulho, mais estará exercitando sua capacidade de concentrar a atenção, de inventar e, principalmente de permanecer concentrado numa atividade qualquer.

Brincar de faz-de-conta – o faz-de-conta permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras. É importante registrar que o conteúdo do imaginário provém de experiências anteriores adquiridas pelas crianças, em diferentes contextos. Ao brincar de faz-de-conta a criança está aprendendo a criar símbolos.

Como nos explica Cunha (2001, p. 23),

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

Esta é uma das formas de brincar mais fundamentais para um desenvolvimento infantil saudável.

As crianças reproduzem cenas familiares e eventos que chamam sua atenção como festas de aniversários e cerimônias de casamento e dramatizam experiências vivenciadas no cotidiano (ida ao médico, compras no supermercado). A TV, o cinema, o teatro, as histórias de livros e revistas em quadrinhos também são estímulos para a criação de cenas (CRAIDY, 2001, p.96)

Brincar com outras pessoas – como foi dito brincar sozinho é importante, mas brincar com outras pessoas é necessário para evitar que a criança fique sem o estímulo e a crítica que um parceiro pode proporcionar.

Ao brincar com outras pessoas, a criança aprende a viver socialmente, respeitando regras, cumprindo normas, esperando a sua vez e interagindo de uma forma mais organizada (CUNHA, 2001, p. 24).

Brincar com outras pessoas pode ser imitar gestos, fazer um desafio ou partilhar de um jogo ou brincadeira.

Brincar em grupo – saber brincar em grupo é uma aprendizagem extremamente enriquecedora e indispensável a uma boa socialização. Dentro do grupo a criança aprende a partilhar, pois somente assim haverá um resultado final, ou seja, com união. Na competência em grupo a vitória depende do conjunto.

Assim, a interação grupal é muito enriquecedora e auxilia as crianças a se conhecerem melhor e a fazerem novas amizades, e principalmente fortalecê-las.

Brincar correndo, saltando, pulando.....: a atividade física gera um grande entusiasmo, principalmente em relação as crianças, pois neste momento elas gastam energia, desafia os próprios limites e aprimora o equilíbrio. Criança precisa de espaço para sentir do que são capazes, somente assim conseguirão autonomia.

Ao se pensar no espaço para as crianças deve-se levar em consideração que o ambiente é composto por gosto, toque, sons e palavras, regras de uso do espaço, luzes e cores, odores, mobílias, equipamentos e ritmos de vida. Também é importante educar as crianças no sentido de observar, categorizar, escolher e propor, possibilitando-lhes interações com diversos elementos.

Brincar experimentando e desenvolvendo habilidades: encaixar, empilhar, construir, montar quebra-cabeças são atividades que proporcionam exercício e desenvolvem habilidades, mas somente serão brinquedos se forem realizados com prazer. Brincando, a criança alcança níveis de desempenho bem mais altos porque não sente cansaço.

Brincar inventando: inventar, criar, todos podem, mas apenas se forem estimulados, motivados a fazê-lo. É preciso que a criança tenha alguma confiança na própria capacidade de criar, ou aceitar que mesmo que o resultado não seja bom, haverá boa aceitação do trabalho realizado.

Brincar aprendendo: aprender pode ser uma deliciosa aventura quando se aprende brincando. O brinquedo proporciona o aprender-fazendo e brincando. Através de jogos e brincadeiras, a criança pode aprender novos conceitos, adquirir informações e até mesmo superar dificuldades de aprendizagem.

Brincar jogando e competindo: o jogo exige a parceria, tem a necessidade de ter parceiro. Desta forma, como afirma Cunha (2001, p. 29), “a participação em um grupo, quando existe um objetivo comum a todos, é a melhor maneira de fazer com que as crianças se entendam e encontrem uma forma de interagir”. Exemplo: jogos de cooperação, no qual todos os participantes devem vencer o jogo, mas para isso devem agir juntos. Neste caso, tanto a derrota quanto a vitória pertencerá a todos.

Jogar, competir e participar de atividades comuns são excelentes oportunidades para que a criança viva experiências que irão ajudá-la a amadurecer.

Brincar/Trabalhar: brincando, a criança pode aprender a gostar de trabalhar, e conseqüentemente no futuro terá uma satisfação pessoal em escolher sua profissão. Entretanto, para que isso ocorra é indispensável que o interesse da criança tenha sido respeitado e, se possível, subsidiado pelos adultos que com ela interagem.

Brincando, a criança torna-se operativa. Brincar e trabalhar não são atividades opostas; podem chegar quase a ser sinônimas, logicamente se houver prazer na atividade realizada.

Enfim a criança brincando aprende com toda a riqueza do aprender fazendo, espontaneamente, sem estresse ou medo de errar, mas com prazer pela aquisição do conhecimento.

No próximo capítulo será mostrado o lúdico dentro da instituição escolar, desde os PCNS até o papel do professor diante do mesmo.

2 O LÚDICO NA INSTITUIÇÃO ESCOLAR

Com o aparecimento do jogo simbólico a criança ultrapassa a simples satisfação da manipulação. Ela vai assimilar a realidade externa ao seu eu, fazendo distorções ou transposições.

(KISHIMOTO, 1996, p. 34)

2.1 Visão Dos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNS

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998) simbolizam uma proposta que visa orientar, de maneira coerente, as muitas políticas educacionais existentes nas diferentes áreas territoriais do país e que contribuem para a melhoria de eficiência, atualização e qualidade da nossa educação. Além disso, visam imprimir uma concepção de cidadania que ajuste e, conseqüentemente, o cidadão à realidade e demandas do mundo contemporâneo. Representam, dessa forma, um referencial para fomentar a reflexão sobre os currículos estaduais e municipais, garantindo a melhoria da qualidade de ensino, socializando discussões e pesquisas sobre estratégias e procedimentos e subsidiando a participação de técnicos em educação e o professor brasileiro de maneira geral.

Não constituem, dessa forma, uma linha educacional impositiva, mas um conjunto de proposições que buscam estabelecer referências a partir das quais a educação possa progressivamente ir se transformando em um processo de construção de cidadania (ANTUNES, 1998, p. 43).

Infelizmente, muitos especialistas encarregados de avaliar propostas, obras e projetos para facilitar sua implantação revestem-se de absolutistas “donos da verdade” e exercitam seus julgamentos menos em função desses parâmetros e muito mais pelo egocentrismo de julgarem-se seus proprietários exclusivos.

A orientação proposta nos PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais) está situada nos princípios construtivistas e apóia-se em um modelo de aprendizagem que reconhece a participação construtiva do aluno, a intervenção do professor nesse processo e a escola como um espaço de formação e informação em que a aprendizagem de conteúdos e desenvolvimento de habilidades operatórias favoreça a inserção do aluno na sociedade que o cerca e, progressivamente, em um universo cultural mais amplo. Para que essa orientação se transforme em uma realidade concreta é essencial a interação do sujeito com o objetivo a ser conhecido e, assim, à multiplicidade na proposta de jogos concretiza e materializa essas interações.

Desta forma,

Ao lado dessa função, os jogos também se prestam a multidisciplinaridade e, dessa forma, viabilizam a atuação do próprio aluno na tarefa de construir significados sobre os conteúdos de sua aprendizagem e explorar de forma significativa os temas transversais (meio ambiente, pluralidade cultural) que estruturam a formação do aluno-cidadão (ANTUNES, 1998, p.43).

Esses temas não constituem novas matérias, mas atravessam áreas do currículo e, dessa forma, devem ser desenvolvidos no momento oportuno por qualquer professor, inspirado por acontecimentos que se tornam marcantes no momento vivido pela escola, como uma notícia de jornal, uma briga entre colegas,

uma cena marcante de uma novela na televisão, um filme que todos os alunos assistiram.

Não corresponde aos objetivos estabelecer uma ponte entre a apresentação e sugestão múltipla de jogos e a forma como os PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais) propõem seu desenvolvimento e sim sugerir ao professor uma intensa e profícua imersão nos conteúdos desses parâmetros, onde certamente encontrarão outras propostas, idéias e fundamentos que darão “vida” e plena justificativa à maior parte dos jogos apresentados.

E assim segue o jogo como recurso pedagógico. O próximo assunto.

2.2 O Jogo Como Recurso Pedagógico Na Educação Infantil

O poder do lúdico, de criar situações imaginárias permite à criança ir além do real, o que colabora para o seu desenvolvimento. No jogo a criança não é mais do que é na realidade, permitindo-lhe o aproveitamento de todo o seu potencial. Nele a criança toma iniciativa, planeja, executa, avalia. Enfim, ela aprende a tomar decisões, a introjetar o seu contexto social na temática do faz de conta. Ela aprende e se desenvolve. O poder simbólico do jogo do faz-de-conta abre um espaço para a apreensão de significados de seu contexto e oferece alternativas para novas conquistas no seu mundo imaginário.

Contudo,

os jogos devem ser utilizados somente quando a programação possibilitar e somente quando se constituírem em um auxílio eficiente ao alcance de um objetivo dentro dessa programação. De uma certa forma, a elaboração do programa deve ser precedida do conhecimento dos jogos específicos e, na medida em que estes aparecerem na proposta pedagógica, é que devem ser aplicados, sempre com o espírito crítico para mantê-los, alterá-los, substituí-los por outros ao se perceber que ficaram distantes desses objetivos. Assim, o jogo somente tem validade se usado na hora certa e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o

aluno revele maturidade para superar seu desafio e nunca quando o aluno revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados (ANTUNES, 1998, p.40).

Portanto, jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcados por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar.

Pode-se dizer que desde os tempos mais remotos, o homem joga. O jogo é uma criação humana, tanto quanto a linguagem e a escrita. O homem joga para encontrar respostas às suas dúvidas, para se divertir, para interagir com seus semelhantes.

Existe no jogo, contudo, algo mais importante do que a simples diversão e interação. Ele revela uma lógica diferente da racional. O jogo revela uma lógica da subjetividade, tão necessária para a estruturação da personalidade humana, quanto a lógica formal das estruturas cognitivas.

O jogo carrega em si um significado muito abrangente. Ele tem uma carga psicológica, porque é revelador da personalidade do jogador, ou seja a pessoa vai se conhecendo enquanto joga. Ele tem também uma carga antropológica porque faz parte da criação cultural de um povo, resgate e identificação com a cultura.

O jogo é construtivo porque ele pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade. É uma ação carregada de simbolismo, que dá sentido à própria ação, reforça a motivação e possibilita a criação de novas ações (ANTUNES, 1998).

A escola construtivista utiliza o jogo dando-lhe a dimensão necessária no processo ensino-aprendizagem.

O Construtivismo é uma filosofia que defende a idéia de desenvolvimento humano a partir das ações que o sujeito exerce sobre o ambiente. Tais ações possibilitam processos mentais fundamentais para a estruturação da inteligência humana (ANTUNES, 1998).

O jogo não foi inventado pela escola e esta não pode se apropriar dele. Precisa utilizá-lo com o respeito que ele merece como criação e patrimônio de toda a humanidade. Ele aparece durante todas as fases de desenvolvimento do homem e, em cada uma delas, com características próprias. Há uma estrita relação entre o amadurecimento neuro- psicofisiológico do sujeito e o tipo de jogo que lhe interessa e lhe estimula.

Segundo ANTUNES (1998) existem quatro elementos que justificam e, de uma certa forma, condicionam a aplicação dos jogos. Esses elementos não se graduam pela importância e devem ser levados em conta independentemente da ordem em que forem apresentados. São os seguintes:

→ Capacidade de se constituir em um fator de auto-estima do aluno
Jogos extremamente “fáceis” ou cuja solução se coloque acima da capacidade de solução por parte do aluno causam seu desinteresse e, o que é pior, sua baixa estima, associada a uma sensação de incapacidade ou fracasso. Nesse particular, é importante que o professor possa organizá-los para simbolizarem desafios intrigantes e estimulantes, mas possíveis de serem concretizados pelos alunos, individualmente ou em grupo. Esse nível de dificuldade ideal não é parte inerente do jogo, mas provém da acuidade e perspicácia de observação do professor que pode, aqui e ali, dar algumas “dicas” facilitadoras quando o jogo é muito difícil, ou criar estratégias mais complexas, se julga de fácil solução. O reforço positivo expresso em gestos, palavras e outros símbolos deve sempre encerrar a atividade e deve ser seguido de entusiástico convite para outro jogo, na próxima vez.

→ Condições psicológicas favoráveis

O jogo jamais pode surgir como “trabalho” ou estar associado a alguma forma de sanção. Ao contrário, é essencial que o professor dele se utilize como ferramenta de combate à apatia e como instrumento de inserção e desafios grupais. O entusiasmo do professor e o preparo dos alunos para um “momento especial a ser propiciado pelo jogo” constitui um recurso insubstituível no estímulo para que o aluno queira jogar. Os jogos devem ser cuidadosamente introduzidos e a posição dos alunos claramente definida.

→ Condições ambientais

A conveniência do ambiente é fundamental para o sucesso no uso dos jogos. O espaço necessário à manipulação das peças é sempre

imprescindível, assim como sua cuidadosa embalagem e organização, a higiene da mesa ou mesmo do chão em que o aluno usa para essa atividade.

→ Fundamentos técnicos

Um jogo jamais deve ser interrompido e, sempre que possível, o aluno deve ser estimulado a buscar seus próprios caminhos. Além disso, todo jogo precisa sempre ter começo, meio e fim e não ser programado se existir dúvidas sobre as possibilidades de sua integral consecução (ANTUNES, 1998, p.42)

Jogando a criança vai organizando o mundo à sua volta, vivenciando experiências, emoções e sentimentos, descobrindo suas aptidões e possibilidades, construindo e inventando alternativas. O jogo estimula a compreensão da necessidade das regras para dar sentido à atividade coletiva.

Os jogos e as disputas ocupam parte do tempo dos seres humanos. Não é de se espantar, portanto que a noção de jogo desempenhe um papel importante nas teorias estéticas, psicológicas, antropológicas e filosóficas.

Assim destaca-se os pontos positivos de sua utilização, ou seja, o por que ele deve ser utilizado. Portanto, ele:

→ afasta a inibição e a culpa, e possibilita, simultaneamente, adaptação ao mundo externo e à fantasia e, daí, à abstração;

→ favorece a socialização e, portanto, ajuda a minimizar o egocentrismo;

→ permite que as crianças interpretem as regras estabelecidas, chequem as interpretações obtidas até chegarem a um acordo, discutem a pertinência dessas regras e criam outras; isto ajuda a criança a entender outros pontos de vista, possibilitando-lhe reforçar, modificar ou mudar o seu;

→ possibilita uma boa integração dos canais de recepção e processamento de informação — canal visual, canal auditivo e canal cinestésico (tátil). Como cada criança difere na preferência que dá a esses canais, o jogo permite ao professor atender à maioria das crianças;

→ causa uma reação positiva à criança que, então, participa dele com boa vontade, não mede esforços e dá o melhor de si para realizá-lo. Ou seja, dada uma atividade através de jogo, a criança participará dela espontaneamente, sem obrigatoriedade ou intimidação;

→ os jogos permitem à criança adquirir muitas habilidades intelectuais como: desenvolvimento de raciocínio lógico, habilidade de identificar padrões matemáticos, habilidade de classificação, etc.;

→ ajuda às crianças a adquirirem habilidades físicas e emocionais;

→ proporciona um canal natural para o extravasamento da energia extra da criança;

→ prepara a criança para as situações mais complexas da vida real, uma vez que, participando do jogo, ela desenvolve muitas habilidades e estratégias (LIMA, 1997, p.4)

O jogo quando aplicado com objetivos educacionais opera muito mais do que no desenvolvimento físico, como pode parecer a primeira vista, pois pode desenvolver a inteligência, os sentidos, habilidades artísticas e estéticas, afetividade, vivência de regras éticas e o relacionamento social.

2.3 O Papel do Professor

Apesar do jogo ser uma atividade espontânea nas crianças, isso não significa que o professor não necessite ter uma atitude ativa sobre ela, inclusive, uma atitude de observação que lhe permitirá conhecer muito sobre as crianças com que trabalha.

Podem-se sintetizar algumas funções que se deve cumprir frente aos jogos, a partir de Kishimoto (1999):

- Providenciar um ambiente adequado para o jogo infantil

A criação de espaços e tempos para os jogos é uma das tarefas mais importantes para nós, principalmente na escola de educação infantil. Cabe-nos organizar os espaços de modo a permitirmos as diferentes formas de jogos, de forma, por exemplo, que as crianças que estejam realizando um jogo mais sedentário não sejam atrapalhadas por aquelas que realizam uma atividade que exige mais mobilidade e expansão de movimentos.

- Selecionar materiais adequados

Devemos estar atento à idade e às necessidades de nossos alunos para selecionarmos e deixarmos à disposição materiais adequados. O material deve ser suficiente tanto quanto à quantidade, como pela diversidade, pelo interesse que despertam pelo material de que são feitos. Lembrando sempre da importância de

respeitar e propiciar elementos que favoreçam a criatividade das crianças. A sucata, é um exemplo de material que preenche vários destes requisitos.

- Permitir a repetição dos jogos

As crianças sentem grande prazer em repetir jogos que conhecem bem. Sentem-se seguras quando percebem que contam cada vez com mais habilidades em responder, ou executar o que é esperado pelos outros; sentem-se seguras e animadas com a nova aprendizagem.

- Enriquecer e valorizar os jogos realizados pelas crianças

A nossa participação, como professor, seria interessante para enriquecer a atividade desenvolvida, introduzindo novos personagens ou novas situações que tornem o jogo mais rico e interessante para as crianças, aumentando suas possibilidades de aprendizagem. Valorizar as atividades das crianças, interessando-se por elas, animando-as pelo esforço, evitando a competição, pois em jogos não competitivos não existem ganhadores ou perdedores. Outro modo de estimularmos a imaginação das crianças é servirmos de modelo, brincando junto ou contando como brincava quando tinha a idade delas. Muitas vezes nós professores, não percebemos a seriedade e a importância dessa atividade para o desenvolvimento da criança, ocupamos com outras tarefas, deixando de observar atentamente para podermos refletir sobre o que as crianças estão fazendo e percebermos seu desenvolvimento, acompanharmos sua evolução, suas novas aquisições, as relações com as outras crianças, com os adultos. Para tanto, podemos elaborar uma planilha, um guia de observação que facilite o nosso trabalho.

- Ajudar a resolver conflitos

Durante certos momentos dos jogos acontecem com certa frequência pequenos conflitos entre as crianças. Assim devemos conseguir que as crianças

procurem resolver esses conflitos, ensinando-lhes a chegar a acordos, negociar e compartilhar.

- Respeitar as preferências de cada criança

Através dos jogos cada criança terá a oportunidade de expressar seus interesses, necessidades e preferências. O nosso professor será o de propiciar-lhes novas oportunidades e novos materiais que enriqueçam seus jogos, porém, respeitando os interesses e necessidades da criança de forma a não forçá-la a realizar determinado jogo ou participar de um jogo coletivo.

- Não reforçar papéis culturais e ou outros valores do professor

Os brinquedos aparecem no imaginário dos professores de educação infantil como objetos culturais portadores de valores considerados inadequados. Por exemplo, bonecas Barbies devem ser evitadas por carregar valores americanos. Bonequinhos guerreiros, tanques, armamentos e outros brinquedos, com formas bélicas, recebem o mesmo tratamento por estarem associados à reprodução da violência. Brincadeiras de casinhas com bonecas devem restringir-se ao público feminino. Brincadeiras motoras, com carrinhos e objetos móveis, pertencem mais ao domínio masculino. Crianças pobres podem receber qualquer tipo de brinquedo, porque não dispõem de nada. A pobreza justifica o brincar desprovido de materiais e a brincadeira supervisionada. Escolas representadas por diversas etnias começam a introduzir festas folclóricas, com danças, comidas típicas, como se a multiculturalidade pudesse ser resumida e compreendida como algo turístico, pelo seu lado exótico, apenas por festas e exposições de objetos típicos, não contemplando os elementos que caracterizam a identidade de cada povo. Enfim, são tais atitudes que demonstram concepções relacionadas à classe social, ao gênero e à etnia, e tentam justificar propostas relacionadas às brincadeiras introduzidas em nossas instituições de educação infantil. (KISHIMOTO, 1999, p.32)

Tanto meninos quanto meninas expressam através de seus jogos grande parte dos usos e relações sociais que conhecem. O jogo é, por sinal, um meio extraordinário para a formação da identidade e a diferenciação pessoal. Entretanto, nós professores precisamos ser bastante cuidadosos e sensíveis para não reproduzirmos através de nossos valores, os papéis culturais tradicionais. Neste sentido possibilitarmos que meninos e meninas joguem juntos, evitando expressões

como "os meninos não jogam...." ou, "isto não é para uma menina...", estimulando e favorecendo o crescimento e a identidade tanto de meninos como meninas, sem reforçarmos esteriótipos sociais, ainda existentes em muitas regiões do país ou arraigados em certas culturas (CHATEAU, 1987).

2.4 Por que o Jogo?

O jogo é um aprendizado que se repete a cada dia na vida de cada um, de cada grupo. O jogo desafia. O jogador quer vencer e para isso vai encontrar ou produzir meios que, dentro dos limites definidos, levarão à vitória.

Segundo PEREIRA (1995, p.6), o jogo possibilita ao professor uma aproximação ao mundo mental da criança, quando ele:

- conversa sobre as ações sujeito;
- analisa estas ações junto a ele;
- propõe-lhe comparar as jogadas entre si;
- pede justificativa para suas ações.

Possibilita ao jogador considerar, em cada jogada, diferentes probabilidades e eliminar aquelas que prejudicam os objetivos da atividade.

E dentro de uma brinquedoteca. O que ocorre? Quais as brincadeiras, jogos e brinquedos que se pode levar para a Brinquedoteca?

Portanto, a seguir, destacam-se as brinquedotecas que são um espaço lúdico de extrema importância para o desenvolvimento e aprendizagem da criança.

3 AS BRINQUEDOTECAS

Se uma criança se acostuma a visitar a brinquedoteca, provavelmente, mais tarde chegará a freqüentar as bibliotecas, os teatros e as salas de concerto.

(MISURVA apud FRIEDMANN, 1992, p. 56)

3.1 Definição e origem da brinquedoteca

Brinquedoteca é um espaço criado para favorecer a brincadeira.

A literatura define a brinquedoteca como: “ ... um espaço criado para favorecer a brincadeira. É um espaço no qual as crianças (e os adultos) vão para brincar livremente, com todo o estímulo à manifestação de suas potencialidades e necessidades lúdicas. (CUNHA, 2001, p. 13)

Na literatura, outras definições de brinquedoteca têm sentido mais práticas conceituando-a como “um laboratório composto por dois grupos de indivíduos: os usuários, aqueles que elaboram alternativas lúdicas, e outros indivíduos, que testam cada alternativa para aprová-la ou não” (SCHLEE, 2000, p. 19). A compreensão de brinquedoteca neste estudo é de um espaço físico amplo, composto dos mais diversos tipos de objetos que estimulem o processo criativo, a imaginação e a ludicidade. Incluem: os brinquedos; os jogos; os livros, as fantasias e os fantoches.

É um espaço organizado por tipos de objetos lúdicos, em uma distribuição espacial que facilite a integração dos diversos ambientes e a observação global das crianças.

O conceito da brinquedoteca escolar pode ser sintetizado nas palavras de Muniz (2000, p. 86): “a brinquedoteca da escola, diferente da brinquedoteca em outros espaços, estrutura-se de forma organizada no cotidiano escolar. Por entrar nesta ritualização, ela ocupa um espaço do fazer escolar”.

Portanto, o conceito de brinquedoteca aqui exposto abrange a existência de um espaço físico amplo, composto dos mais diversos tipos de objetos que estimulem o processo criativo, a imaginação e a ludicidade. Incluem: os brinquedos; os jogos; os livros, as fantasias e os fantoches. É um espaço organizado por tipos de objetos lúdicos, em uma distribuição espacial que facilite a integração dos diversos ambientes e a observação global das crianças.

Este espaço tão gostoso próprio para as crianças se sentirem felizes originou-se nos anos da grande depressão econômica americana, por volta de 1934, na cidade de Los Angeles, nos Estados Unidos, o dono de uma loja de brinquedos queixou-se ao diretor de uma Escola Municipal, de que as crianças estavam roubando brinquedos; o diretor chegou a conclusão que isto estava acontecendo porque as crianças não tinham com o que brincar. Iniciou então um serviço de empréstimo de brinquedos como um recurso comunitário. Este serviço existe até hoje e é chamado *Los Angeles Toy Loan*.

A Brinquedoteca no Brasil, também teve o seu começo: o trabalho com brinquedos começou a ser desenvolvido a partir da necessidade de ajudar a estimular crianças deficientes. Aqueles que mais se preocupam com o processo de aprendizagem e suas dificuldades são os que mais pesquisam e valorizam o uso

dos brinquedos, pois vêm neles auxiliares indispensáveis ao seu trabalho educacional.

Em 1979, a pedido do CENESP-MEC foi elaborado o livro *Material Pedagógico- manual de utilização*, publicado pelo MEC-FENAME em 1981, em dois volumes. Neste livro preocupou-se em apresentar os brinquedos como instrumentos para enriquecer o processo de aprendizagem. Era ainda um tempo em que era necessário provar que o brinquedo deve ser levado a sério e apresentado de forma técnica e com abordagem científica. Nessa época, para muitos profissionais da área, tornou-se quase mania descobrir utilidades e funções que introduzissem o brinquedo como recurso metodológico de tecnologia educacional (ANTUNES, 1998).

Em 1981, este livro foi apresentado no II Congresso Internacional de Brinquedotecas, realizado em Estocolmo, Suécia. Causou um certo espanto pois não era esperado que do Brasil partisse um trabalho desse nível.

Segundo Antunes (1998, p. 34), “a participação neste congresso estimulou a vontade de estender o trabalho com brinquedos e criar espaços que propiciassem as atividades lúdicas de maneira mais livre e espontânea, assim surgiu o sonho da brinquedoteca”.

Uma contribuição importante para o trabalho de multiplicação dos ideais da brinquedoteca foi o projeto Brinquedoteca Terapêutica desenvolvido na APAE de São Paulo. Com a infra-estrutura que uma grande instituição oferece, foi possível criar uma Brinquedoteca grande, com uma equipe de profissionais especialmente preparados.

Cada nova Brinquedoteca que é aberta representa um espaço a mais para o crescimento não só das crianças beneficiadas, mas especialmente dos adultos que elas se dedicam. Trabalhar na Brinquedoteca é participar de uma deliciosa aventura

que se renova a cada dia. A variedade de experiências vividas certamente desperta a criatividade e enriquece a vida de todos os que dela participam.

3.2 Objetivos E Funções Da Brinquedoteca

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 e a experimentar” (KISHIMOTO, 1998, p. 32).

Quando uma criança entra na brinquedoteca deve ser tocada pela decoração que deve ter alegria, afeto e magia. Para Kishimoto (1998, p. 67), “se a atmosfera não for encantadora não será uma brinquedoteca; uma sala cheia de estantes com brinquedos pode ser fria, como são algumas brinquedotecas”. 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 socialização e a vontade de inventar: um camarim com fantasias e maquiagens, jogos de montar, local para os quebra-cabeças e os jogos sociais. A Sucatoteca, aquele acervo de ex-lixo, reciclado e transformado em matéria-prima para que a criatividade fique solta e novos brinquedos possam ser inventados. Acima de tudo, muita alegria, afeto e disponibilidade.

Conforme Friedmann (1992, p. 37) os objetivos da Brinquedoteca são:

- criar um espaço para oferecer uma alternativa lúdica-cultural ao tempo livre da criança e dos jovens;
- oferecer a possibilidade da criança levar brinquedos para casa através do empréstimo;
- montar um acervo de brinquedos para as brincadeiras;
- montar uma oficina de criação e conserto de brinquedos;
- proporcionar recreação e atividades culturais, a partir de necessidades;
- favorecer a integração e a convivência familiar através de atividades entre pais e filhos;
- dar orientação sobre a adequação e utilização de brinquedos;
- desenvolver hábitos de responsabilidade e trabalho;

- provocar um tipo de relacionamento que respeite as preferências das crianças e assegure seus direitos;
- dar oportunidade para que a criança se relacione de forma agradável e prazerosa com o adulto.

E, obviamente, proporcionar aprendizagem, aquisição de conhecimentos e desenvolvimento de habilidades, de forma natural e agradável.

Na brinquedoteca, como aponta Cunha (2001, p. 17), “a criança pode viver plenamente a sua dimensão, a dimensão da criança que explode em curiosidade e entusiasmo”.

Entretanto para que estes objetivos sejam alcançados, a brinquedoteca precisa ser um local extremamente lúdico, pois não é só escolher uma sala com paredes coloridas e com amontoado de brinquedos. É necessário um espaço lúdico, mágico, levando a criança a se sentir bem, com vontade de brincar e voltar outras vezes.

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

É função pedagógica a Brinquedoteca proporcionar bons brinquedos e de qualidade.

É social quando permite que crianças e jovens de famílias economicamente menos favorecidas possam fazer uso de brinquedos.

E exerce função comunitária quando contribui para que crianças e jovens, que jogam em grupos, aprendam a respeitar as pessoas, a contribuir com elas, a receberem auxílio e tentar compreendê-las.

A brinquedoteca é aconselhada para qualquer idade, não se restringe a faixa sócia econômica de seus freqüentadores, e traz o resgate da importância do brincar para a criança. Este espaço pode ser um recinto ou uma casa, pode ser simples ou incrementado. O importante é que ofereça as crianças qualidade, para que possam

desempenhar seu direito de brincar, respeitando em cada uma delas a sua fase de desenvolvimento.

3.3 Diferentes Tipos De Brinquedoteca

A Brinquedoteca evoluiu conforme as necessidades de cada país ao longo dessa expansão passa a oferecer vários serviços.

Cada Brinquedoteca apresenta o perfil da comunidade que lhe dá origem:

-Brinquedotecas nas escolas: encontram-se geralmente em escolas infantis, que as adotam com finalidades pedagógicas. Há também, grandes colégios que as adotam como centros de apoio ao professor. As Brinquedotecas suprem necessidades docentes relativas à disponibilidade de material destinado à promoção da aprendizagem e do desenvolvimento infantil. Na escola, a Brinquedoteca é importante, como espaço para a educação de pais. Ao observar brincadeiras infantis eles aprendem a conhecer melhor seus filhos, a escolher brinquedos mais adequados e interagir de forma positiva com as crianças;

-Brinquedotecas de comunidades ou bairros: atendem populações de um ou mais bairros e são, geralmente, mantidas por associações, prefeituras ou instituições filantrópicas. Destinadas a atender o público local, algumas Brinquedotecas oferecem apenas serviços de empréstimo de brinquedos, outras têm espaço de convivência e, algumas vezes, atividades complementares. As que são melhor equipadas oferecem diversas oficinas: de pintura, de modelagem, teatro, construção e reparo de brinquedos. Já em outras encontramos áreas externas com pistas para circulação de bicicletas, patinação e piscinas. Encontramos no Brasil Brinquedotecas instaladas em favelas ou periferia, atendendo uma população de baixa renda e carente de infra-estrutura de serviços públicos.

- Brinquedotecas para crianças portadoras de deficiências físicas e mentais: são Brinquedotecas que se especializam na adaptação de brinquedos para atender alguma modalidade de deficiência motora, visual, auditiva ou mental. Nesses casos, há uma equipe de especialistas que orientam as crianças e seus familiares. Um banco de dados classificam os jogos e os brinquedos de acordo com as necessidades das crianças.

- Brinquedotecas de hospitais: brincar é um direito de qualquer criança inclusive daquela que se encontra hospitalizada. Nessa situação a criança sofre duplamente: além da doença, a imobilização, ela deixa de brincar. A utilização do brinquedo terapêutico, baseia-se na idéia de que, brincando a criança se expressa e se recupera mais rápido. Embora as Brinquedotecas em hospitais não ocupem um papel significativo no Brasil elas são de extrema importância para recuperação da criança internada. O hospital é para a criança uma experiência difícil: ela tem que viver a separação da família, precisa adaptar-se a outros ritmos e a confiar em desconhecidos.

- Brinquedotecas em universidades: a Brinquedoteca é um espaço privilegiado onde os alunos de diversos cursos podem não só observar a criança, mas também desenvolver atividades com vista ao aperfeiçoamento profissional. A disponibilidade de acervos e materiais de jogos, além de auxiliar tarefas docentes, permitem ao público informar-se sobre as regras

dos jogos e brinquedos. A possibilidade de assessoria a profissionais de diferentes áreas, bem como a empresas do ramo de brinquedos, permite à universidade oferecer serviços à comunidade;

- Brinquedotecas em clínicas psicológicas: muitas clínicas, especialmente as particulares, têm criado brinquedotecas destinadas às crianças com problemas psicológicos. Ao estimular a expressão da criança, a brincadeira colabora no tratamento de distúrbios de comportamento por ela apresentado;

- Brinquedotecas em centros culturais: nestes locais a criança e o adolescente têm a oportunidade do encontro, das brincadeiras e da transmissão da cultura infantil. Além do empréstimo, competições, oficinas, concursos de construção de brinquedos, são algumas atividades propostas por tais Brinquedotecas;

- Brinquedotecas temporárias: eventos realizados em grandes espaços que reúnem muitas pessoas acompanhadas de crianças, oferecem Brinquedotecas temporárias. Podem ser encontradas em lojas e Shopping Centers. (FRIEDMANN, 1992, p. 56/58).

Como já mencionado, as brinquedotecas existem para atender às necessidades lúdicas e afetivas das crianças. Mas existem crianças diferentes e situações diferentes. Para atender a essas diferenças, as brinquedotecas têm que ser diferentes também.

3.4 Montando Uma Brinquedoteca

Quando uma criança entra na Brinquedoteca, deve ser tocada pela expressividade da decoração, pela alegria e o encanto do ambiente.

A Brinquedoteca deve ser um lugar para estimular a capacidade criadora. Deve ser preparada de forma criativa, com ambientes que estimulem a brincadeira do “faz de conta”, a construção de brinquedos e a socialização. O que não se pode esquecer é que qualquer que seja o tipo de Brinquedoteca, o acervo nela contido e as brincadeiras vão proporcionar à criança momentos criativos, alegres, com muito prazer e aprendizado.

No geral, considera-se que um ambiente de brinquedoteca deve incentivar a criança a brincar e a explorar.

Assim, é indispensável dar atenção especial ao uso de cores, à decoração das paredes e ambientes, à arrumação dos brinquedos, ao tamanho das estantes e até à mudança temporária nessa arrumação.

Portanto, para se criar, montar e manter uma brinquedoteca, por menor ou por mais simples que ela venha a ser, há que se começar pelo seu projeto. Ele será muito útil, tanto como guia para todo o trabalho, como servirá como importante documento a ser apresentado às instituições ou empresas, caso seja preciso pedir financiamentos ou subsídios.

De acordo com Friedmann (1992, p. 68-69) eis as etapas:

- **Colhendo dados sobre a comunidade:** no processo de escolha da região onde implantar a Brinquedoteca é importante que sejam colhidas informações sobre a comunidade da qual ela virá a fazer parte. É preciso verificar a existência de outras instituições ou entidades atuando no local ou prestando serviços; junto ao serviço público local, serão importantes na hora de conseguir dados gerais sobre a população local. Levantamentos de faixas de idade, nível sócio-econômico, escolaridade e profissão, podem ser útil para algumas Brinquedotecas, na hora de vir a caracterizar e definir sua clientela. É preciso investigar se existe possibilidade de outras instituições locais se interessarem pelo serviço da futura Brinquedoteca, ou virem a se tornar colaboradoras no projeto.

- **Para quem será a Brinquedoteca?**

- Decidindo quem serão os freqüentadores: a essa altura já é hora de decidir quem serão os freqüentadores da Brinquedoteca: crianças, jovens ou adultos? Atenderá a todos ou não?

Uma estimativa aproximada do número de pessoas que a Brinquedoteca pretende atender é sempre fundamental. Isto facilitará o trabalho de escalonar os horários e de definir o tipo de atendimento.

- Conhecendo o público: as informações são importantes para o planejamento das propostas da Brinquedoteca que, por sua vez, terá mais chances de vir a prestar um serviço que preencha necessidades reais. Além disso, elas servirão como base de orientação na programação de atividades, na escolha da equipe e de brinquedos que sejam mais adequados para que se garanta um bom atendimento.

- **As visitas:** As Brinquedotecas recebem muitos pedidos de visitas; são pais que querem conhecer para trazer seus filhos, são universitários que querem saber sobre a possibilidade de trabalhar como Brinquedistas, são educadores que querem conhecer para poder montar Brinquedotecas em seus locais de trabalho, ou são professores querendo trazer seus aluninhos. Visitas de profissionais devem ser atendidas por profissionais preparados para dar informações corretas, razão pela qual algumas Brinquedotecas cobram para recebê-las. As visitas de escolas trazendo crianças devem ser marcadas com antecedência para que a equipe possa se preparar para recebê-las.

A primeira vez que as crianças vão à Brinquedoteca, querem ver tudo e explorar todos os cantinhos. Nas outras vezes já escolhem o que mais gostaram.

É preciso planejar, também, os custos:

a) orçamento para a implantação: uma listagem por itens irá ajudar o planejamento dos custos e as verbas ou receitas necessárias para a realização do projeto;

b) orçamento para manutenção e funcionamento: uma vez instalada a Brinquedoteca, as despesas continuam. Mesmo antes das atividades se iniciarem é bom prevê-las com antecedência, mesmo que por estimativa. Com o decorrer do tempo, deve se fazer o mesmo planejamento no início de cada ano ou de acordo com a periodicidade das entradas de verbas;

c) sugestões para o levantamento de fundos ou doações: doações, coletas, levantamento de fundos campanhas etc....

d) lembrete importante: se a brinquedoteca não for funcionar junto a outra instituição, é preciso que seja elaborado um estatuto e feita toda a documentação legal para o seu funcionamento.

Para controle das questões financeiras, um livro caixa para controle de entradas e despesas, provavelmente será suficiente.

Se a Brinquedoteca for desvinculada de outras entidades, o uso do livro caixa será indispensável. Nesse caso, é preciso contratar um contador ou pedir ajuda a um colaborador que entenda do assunto.

Por que fazer um cadastro dos usuários?

Ficha da criança ou usuário: cadastrar os usuários da Brinquedoteca, significa manter uma listagem com informações de todos os seus freqüentadores. Ela poderá ser feita em ordem alfabética para facilitar a consulta, em forma de livro ou melhor ainda, em forma de fichário.

Para Antunes (1998, p. 45),

O fato de associar-se, além de possibilitar melhor controle sobre o empréstimo de brinquedos, proporciona também a formação de um vínculo maior com a Brinquedoteca. Os “sócios” sentem-se com mais direitos e colaboram com mais entusiasmo na manutenção de todo o contexto. “Carteirinha” : uma ou crachá com os dados principais do sócio ou membro da Brinquedoteca e uma foto, desenho ou símbolo escolhido pela própria criança, é bem útil. Além de facilitar a identificação de cada criança pela equipe, ela faz com que elas se sintam importantes por terem um documento.

Outro fator importante é a conservação dos brinquedos. Não desperdiçar, não estragar, zelar pelas coisas, não importando a quem possam pertencer, são hábitos que podem e devem ser cultivados na Brinquedoteca. A melhor maneira de conseguir isso seria através da valorização do próprio brinquedo, mostrando como todas as peças são importantes para que se possa brincar com ele outras vezes.

É natural que com o uso e com o tempo alguma coisa vá se estragando. Uma manutenção é importante e indispensável e, para isso, deve haver um horário, um dia determinado para que se faça a restauração dos brinquedos quebrados e a substituição de peças ou embalagens.

No caso de haver grande circulação de brinquedos, é aconselhável a instalação de uma câmara de esterilização que poderá ser confeccionada com lâmpadas de luz ultravioleta. Um grande armário ou um pequeno quatinho, com prateleiras de tela de arame, onde os brinquedos serão colocados durante 15 minutos para ficarem expostos à luz de lâmpadas ultravioletas, colocadas em cima e embaixo das prateleiras.

A conservação dos brinquedos, a manutenção da higiene e da boa aparência dos espaços são aspectos fundamentais para que uma Brinquedoteca consiga desenvolver um bom trabalho.

É importante também, que haja brinquedos espalhados de forma que as crianças pequenas, que estão na fase do brinquedo exploratório, possam encontrá-los e manuseá-los facilmente. Os bebês precisam ver os brinquedos para que possam ser estimulados a interagir com eles.

Os blocos de construção, por serem geralmente mais pesados, deverão ficar nas prateleiras mais baixas, dentro de cestas ou caixas que possam ser transportadas facilmente.

Assim, Kishimoto (1998, p. 52) mostra que,

Os jogos com regras, os jogos sociais e alguns jogos que requerem mais atenção ou maior número de participante, poderão estar guardados em locais mais supervisionados, apenas para evitar que sejam retirados e largados fora de lugar. De vez em quando, é bom retirar alguns jogos de circulação e escondê-los por um tempo, para fazê-los aparecer tempos depois, nesse lugar. “É bom reencontrar velhos amigos!” Chegou a hora da criança levar o brinquedo para casa. O empréstimo de brinquedos funciona como um serviço complementar em Brinquedotecas próprias para este fim. O brinquedo emprestado tem um significado muito positivo, sobretudo no aspecto emocional da criança. Ela deseja possuir por alguns dias, ou simplesmente brincar com brinquedos que a encantam. Neste caso, uma boneca especial, um carrinho ou um quebra-cabeça, podem levar a criança a realizar fantasias, liquidar desejos, expressar-se ou mesmo desmistificar um brinquedo com o qual ela se iluda. Ao mesmo tempo a criança pode explorar um brinquedo que constitui um desafio à sua inteligência e imaginação.

Desde a escolha do brinquedo, o compromisso e a responsabilidade de cuidar dele, até o apego que a criança pode criar; tomar um brinquedo emprestado é uma experiência enriquecedora e significativa. Em particular é interessante observar como os brinquedos tornam-se preciosos nas mãos de uma criança mais carente e com menos acesso a eles, e a responsabilidade que elas assumem ao tomá-los emprestados.

Quando o brinquedo sai ou entra na Brinquedoteca, ele tem que ser registrado; os registros são importantes fontes de dados, pois poderão ser utilizados como embasamento em análises ou avaliações.

A existência de pagamento de mensalidade de sócio vai depender do tipo de Brinquedoteca: em se tratando de uma Brinquedoteca dentro de uma instituição não haverá taxa, como também no caso de o trabalho ser subsidiado, mas se não houver ajuda financeira, certamente terá que haver alguns pagamentos para cobrir as despesas de manutenção e os gastos com compra de novos brinquedos.

De acordo com os ensinamentos de Kishimoto (1998, p. 54) tem-se que,

algumas Brinquedotecas cobram por hora de permanência, outras cobram a visita ou, a associação. Registrar os brinquedos e outros materiais é muito importante principalmente para o bom andamento das tarefas do dia-a-dia. Se isto não for feito será fácil perder o controle sobre todo o conjunto de brinquedos e materiais da Brinquedoteca.

O sistema de livro inventário ou de registro ou ainda uma caixa fichário facilitará este trabalho. Para cada brinquedo faz-se uma ficha sendo que as informações nela contidas poderão variar de Brinquedoteca para Brinquedoteca.

Assim Friedmann (1992, p. 57) mostra que,

- a ficha do brinquedo: sugere-se na ficha, sempre que possível, seja colocada uma foto, um recorte ou uma cópia xerox da embalagem para que se possa ter uma referência visual mais precisa do brinquedo.
- código: criar um código nada mais é do que resumir informações que se pretende comunicar a respeito do brinquedo.
- marcando cada coisa: além de aparecer na ficha, é muito recomendável que cada brinquedo ou material seja marcado com seu código antes de ser colocado em uso. Isto ajudará a equipe a utilizar cada um dos brinquedos ou materiais de forma adequada. A marcação poderá ser feita diretamente com caneta. Nos brinquedos em que isso for possível, sugere-se usar uma etiqueta. Também prateleiras, estantes, cantos ou salas com a letra, números, símbolos ou cor referente aos diferentes tipos de brinquedos e materiais ou, se preferir, referente às diferentes faixas de idade.
- registrando o dia-a-dia: registrar a rotina da Brinquedoteca no seu dia-a-dia será sempre uma coisa muito útil, tanto no que diz respeito a sucesso como também a fracasso. O sistema de empréstimo de brinquedos surgiu da necessidade de se proporcionar maior número de brinquedos e maior variedade de estímulos às crianças. É aconselhável definir com antecedência quais os brinquedos que serão utilizados no espaço da Brinquedoteca e quais os que serão colocados à disposição dos usuários para empréstimos.

Uma sugestão é que aqueles brinquedos com um só exemplar, ou que tenham tido a sua fabricação interrompida, fiquem sempre na Brinquedoteca.

Para Friedmann (1992, p. 57), abaixo as vantagens do sistema de empréstimo de brinquedos:

- 1- Oportunidade de conhecer e utilizar brinquedos diferentes;
- 2- Levar o brinquedo para poder brincar com amigos ou irmãos;
- 3- Enriquecer o ambiente familiar introduzindo um elemento que poderá possibilitar uma melhor integração, pela facilitação de um relacionamento prazeroso através do lúdico;
- 4- Usufruir, por mais tempo, a estimulação que o brinquedo proporciona;

- 5- Desenvolver o senso de responsabilidade e o hábito de zelar pelo que é seu, pois a criança terá que desenvolver o jogo inteiro;
- 6- Aprender a usufruir sem ter que possuir os objetos;
- 7- Recuperar o valor do brinquedo pelo que ele realmente representa para a criança, desvinculando o seu valor monetário e propiciando de "status" pois, na Brinquedoteca, todos os brinquedos custam a mesma coisa, ou seja, nada.

Para o empréstimo dos brinquedos é preciso, também, se ter:

- um livro tomo, onde são anotados a cada dia os dados sobre todos os brinquedos que foram emprestados. Ele deve ser usado juntamente a um bloquinho de anotações com carbono, onde, também são anotadas as informações necessárias;
- fichário de empréstimo: é só para os empréstimos. Ele pode conter dois tipos e fichas, a da criança ou o cartão de empréstimo;
- controlando o empréstimo: para que haja um maior controle de quais e quantos brinquedos estão emprestados, com quem estão e quantos deverão ser devolvidos, existem ótimas idéias para o caso dos cartões de empréstimo que permanecem na Brinquedoteca (FRIEDMANN, 1992, p. 58).

Quando um brinquedo não for devolvido na data certa, cada Brinquedoteca deverá agir conforme regras ou normas estabelecidas pela equipe antes que se comece a emprestar os brinquedos.

Para ajudar a criança a transportar e proteger o brinquedo emprestado no trajeto até sua casa, uma solução é fornecer uma sacolinha ou saco com nome da Brinquedoteca. O material e a forma poderá variar desde tecido comprado e costurado, saco de farinha clareado e arrematado, até sacolinhas de plástico comum.

Ao escolher os brinquedos e demais materiais o primeiro critério a ser levado em conta na escolha dos brinquedos que deverão compor o acervo da Brinquedoteca é o de atender ao interesse da clientela à qual ela se destina.

A maneira como as pessoas se divertem refletem sua cultura; por outro lado, enriquecendo o seu brincar estaremos também melhorando sua qualidade de vida.

É preciso verificar se o brinquedo é bem acabado, se não oferece perigo por possuir pontas ou arestas que podem provocar ferimentos. Se vai ser manuseado por crianças pequenas, é preciso ainda verificar se a tinta que colore o brinquedo não é tóxica e se não contém peças pequenas que possam se soltar e ser engolidas.

A qualidade do brinquedo implica, entre outras coisas, na sua capacidade de conseguir durar mais tempo, resistindo às mais animadas brincadeiras das crianças, sem contar momentos mais agressivos.

Brinquedos muito frágeis ou com mecanismos que não funcionam apropriadamente, em geral, provocam grandes desinteresses e frustrações nas crianças. Trazem, também muito trabalho para a equipe sem sua manutenção, além de gastos com reposições.

Mais uma vez Friedmann (1992, p. 59) informa que em relação aos brinquedos,

Brinquedos doados ou comprados de segunda mão, desde que atendam aos critérios de seleção adotados pela equipe, são de grande importância, porque se consegue diminuição nos gastos e na aquisição de brinquedos. É preciso saber com quantos brinquedos começar. É importante que seja considerado o número de usuários e o espaço disponível para o acervo na Brinquedoteca. Uma referência seria a de um brinquedo no mínimo, por criança. A quantidade por tipo de brinquedo deverá variar, no entanto, de acordo com os critérios estabelecidos pela equipe em função dos objetivos e da clientela. É aconselhável que um brinquedo só comece a ser emprestado quando houver, pelo menos uma cópia de cada item. Antes de renovar o acervo, faça uma enquête com as crianças ou usuários para saber referências e sugestões. Outra idéia é a de levantar os brinquedos mais emprestados e os mais utilizados na Brinquedoteca, a partir das fichas de empréstimos e das observações das brincadeiras feitas pela equipe e anotações no livro diário. Outra coisa importante é a adequação do brinquedo ao seu usuário. Os brinquedos devem ser atrativos às crianças para que elas se sintam estimuladas a aperfeiçoar habilidades, a superar dificuldades e novos desafios. No entanto, eles devem estar de acordo com as capacidades de cada criança. É importante que ela seja bem sucedida nas suas experiências, por isso, o ideal é que a Brinquedoteca tenha brinquedos de diversos níveis de dificuldades para as várias faixas de idade e fases de desenvolvimento. Isto tanto para evitar frustrações ou desinteresse, como também, para estimular diferentes tipos de brincadeiras.

Não se pode esquecer, para finalizar a montagem da Brinquedoteca é preciso fazer propaganda, através de cartazes, sejam eles impressos, feitos pela equipe, pelas crianças ou mesmo por outros participantes voluntários. Deve-se espalhá-los em locais previamente escolhidos: escolas, creches, clubes, igrejas, entre outras oportunidades. É interessante, que se faça publicidade periodicamente, sobretudo quando houver vagas disponíveis.

Quanto a construção de brinquedos com sucatas, o profissional, às vezes, lança mão de uma apostila, de uma fórmula, e todas as crianças transformam um mesmo material num mesmo objeto como, por exemplo, um copo de iogurte que se transforma numa flor, em coelho de páscoa etc. Como geralmente acontece nesses casos, o professor fica preocupado com a representação real do objeto, ou acaba interferindo na própria construção, preestabelecendo todas as suas etapas. O resultado não poderia ser outro: objetos iguais, nos quais se torna difícil perceber a intervenção da criança.

A construção do brinquedo/sucata passa por várias etapas:

- levantamento de materiais de sucata variados, feito por alunos, pais, professores;
- percepção de materiais extraídos da natureza, de objetos em decurso;
- separação, classificação segundo critérios de textura, superfície, cor, tamanho, cheiro, etc.
- escolha e adaptação de instrumentos necessários à manipulação da sucata;
- preparação e adaptação da sala de aula para a criança;
- ordenação e arrumação de todo material e da sala ao final da aula, com a participação ativa dos alunos, democraticamente (FRIEDMANN, 1992, p. 62).

Quando os materiais são colocados nas mãos das crianças, pode-se observar que, ao escolher um outro, cada criança tende a refletir seu temperamento, seu universo. Mesmo sem direcionar propostas, verifica-se que os meninos atiram-se às propostas de marcenaria: eles adoram martelar, serrar e pregar. As meninas, por

sua vez, exploram as miudezas, os mínimos detalhes dos objetos; constroem, por exemplo, casas de bonecas com toda as minúcias de detalhes.

O brinquedo/sucata¹, é o brinquedo construído pelo artesão popular, é aquele confeccionado pela criança; é o brinquedo/objeto elaborado pelo artista plástico. Diferencia-se dos demais industrializados, pois não é feito em escala industrial e, talvez com exceção do artesão, tanto a criança quanto o artista plástico, não os fabricam com os propósitos comerciais.

Os objetos/brinquedos construídos pela criança são ricos e variados, destituídos de falsa “simplicidade” observada na maioria das vezes nos brinquedos industrializados, em que transparece uma busca de formas “funcionais” e “práticas”, nem sempre são obtidas.

As escalas dos brinquedos/sucatas construídos pelas crianças refletem seu próprio espaço e atendem às necessidades do ato de brincar.

A redescoberta do brinquedo popular abrande não apenas uma questão estética, mas compreende todo um lado sociológico, antropológico, cultural.

A atividade de brincar e construir brinquedos exige uma adaptação, uma nova forma de ser entendida. Não nostálgica sem romântica, pois os tempos mudaram, mas sim, revendo o passado, conhecendo as mais diversas configurações dos brinquedos infantis e estudando a possibilidade de adaptação de jogos e brinquedos ao momento presente. O trabalho do artista muitas vezes é exatamente esse:

¹ O brinquedo/sucata é assim denominado por tratar-se de um objeto construído artesanalmente, com diversos materiais, como madeira, lata, borracha, papelão, arame e outros materiais extraídos do cotidiano. É o resultado de um trabalho de “transformação”, de reaproveitamento. Assim, como a própria colagem, ele surge da junção de materiais diversificados e, extraídos do seu contexto original e transformados. O importante é o valor afetivo que a criança dá ao material com o qual ela trabalha. Os objetos construídos por ela são tratados com muita afeição, fato que pode ser observado no cotidiano das aulas: por um certo período, antes de transformá-los em um objeto, a criança brinca com um determinado material, tendo com ele uma relação de afeto. Mas o processo não se encerra aí: a criança quer levá-lo para casa, continuar o jogo, a brincadeira em sua casa. (FRIEDMANN, 1992, p. 64)

conhecer brinquedos de origem popular, transformá-los em novos objetos de expressão. Ou seja, um ato de contínua transformação.

É aconselhável que a Brinquedoteca seja instalada onde exista uma área externa disponível para seus horários. Este espaço aberto servirá tanto para brincadeiras de correr, pular, escalar e jogar, como também para atividades com água, areia, tinta, argila e outras que, mesmo podendo ser feitas internamente, são desenvolvidas com muito mais liberdade ao ar livre.

Se houver possibilidade, deve-se colocar à disposição das crianças, brinquedos ou obstáculos variados em escalas grandes, para permitir a exploração e brincadeiras corporais as mais variadas e divertidas, criando assim, o que algumas pessoas costumam chamar, um parque de aventuras.

Aconselha-se observar as crianças e ouvir suas opiniões sobre o espaço, de modo a saber: o que pode ser acrescentado de brinquedos, que espaços preferem, o que mais gostam de fazer. A consideração desses aspectos e o olhar atento dos membros da equipe ajudarão em possíveis redimensionamentos na organização do espaço.

Outro ponto que concerne à estruturação relaciona-se à definição dos tipos de atividades a serem desenvolvidas. Ponto que será visto em item futuro.

3.5 A Equipe Da Brinquedoteca

Quem quer trabalhar na brinquedoteca?

O funcionamento de uma brinquedoteca necessita de tarefas e responsabilidades bem diferentes.

A existência de um espaço montado, com muitos recursos lúdicos disponíveis, não é suficiente para garantir à criança a potencialização máxima da

brincadeira, nem para assegurar a orientação familiar desta. É preciso que existam profissionais de boa formação prática e teórica, com conhecimentos de técnicas de animações lúdicas, de jogos, brinquedos, brincadeiras e, sobretudo, com suficiente clareza de seu papel junto às crianças, dentro da Brinquedoteca, garantindo À criança e seus pais, uma orientação responsável.

Com base em Friedmann (1992) para desempenhar as funções básicas para o bom andamento do trabalho da Brinquedoteca, pode-se ter a seguinte equipe:

Coordenadora: planejamento geral, elaboração de orçamentos, supervisão da equipe, compra de brinquedos, relações públicas, atendimento a visitas de profissionais, coordenação de reuniões de avaliação, reciclagem da equipe e planejamento de eventos;

Ludotecária ou Brinquedotecária: registro e classificação de brinquedos, controle de sócios, empréstimo e instrumentos sobre jogos e brinquedos.

Secretária: controle da agenda, preparação de cartazes e manutenção dos murais;

Brinquedistas: atendimento às crianças, análise de jogos, arrumação de brinquedos e supervisão das brincadeiras;

Animador(a) : planejamento e realização de atividades eventuais diferentes, como festas, teatros, gincanas, feira de troca de brinquedos etc.

Encarregada da limpeza: limpeza da Brinquedoteca e lavagem dos brinquedos.

Só uma equipe bem estruturada e afinada em seus objetivos garantirá a preparação de um espaço coerente.

A relação criança/adulto pode ser uma das maiores riquezas da Brinquedoteca se tiver a consciência de que é preciso tornar os profissionais

suficientemente qualificados, que enxerguem a infância para além dos “tempos fagueiros que os anos não trazem mais”, que se relacionem com as crianças como gente miúda que elas são hoje, com todas as suas peculiaridades, e não como projetos de gente grande. Pois os animadores são apenas gente que se ocupa das crianças da Brinquedoteca, são pessoas inteiras, têm histórias, são como as crianças, gente de “carne e osso”.

E para finalizar deve-se dizer que um brinquedista deve possuir: “sensibilidade, entusiasmo, determinação, competência” (CUNHA, 2001, p. 76).

Além do que o brinquedista deve ter conhecimento sobre brinquedos e jogos. Para essa finalidade são muito importantes as sessões de análise de brinquedos e de experimentação dos jogos e de suas regras.

O brinquedista tem que ser uma pessoa extremamente especial.

3.6 Atividades Planejadas Da Brinquedoteca

A proposta básica da brinquedoteca é dar total liberdade à criança para escolher seus brinquedos e suas brincadeiras mas, para dar mais vida ao trabalho algumas atividades diferentes podem ser programadas.

Eventos como: teatro infantil, feira de troca de brinquedos, curso de confecção de pipas, curso de confecção de bonecas, oficina de criação de brinquedos (realizados com sucatas, visto anteriormente), oficina de conserto de brinquedos, festas de aniversário, campeonatos de jogos como dama, xadrez, dominó; montagem de quebra-cabeças, gincanas de todos os tipos.

As próprias crianças podem e devem sugerir que eventos gostariam de realizar na brinquedoteca.

CONCLUSÃO

Educar não é transmitir informações. Educar é preparar para a vida. A brinquedoteca além de ser espaço da criança, deve ser também espaço de experiência, estudo e de novas idéias.

Brinquedoteca é um espaço criado para favorecer a brincadeira. É um espaço onde as crianças e os adultos vão para brincar livremente, com todo o estímulo à manifestação de suas potencialidades e necessidades lúdicas.

Ela consiste num acervo de brinquedos, que podem ser emprestados a crianças mediante uma pequena taxa de matrícula, tornando-a sócia da Brinquedoteca. A criança retira o brinquedo e vai devolvê-lo no prazo de uma semana ou menos. Esse processo tem a finalidade de dar ao brinquedo seu aspecto real que é o divertimento, desvinculado do aspecto de posse e consumo.

Embora os brinquedos sejam a principal atração da brinquedoteca, ela pode existir até mesmo sem brinquedos, desde que outros estímulos às atividades lúdicas sejam proporcionadas.

Nas brinquedotecas podem existir materiais de sucata que as crianças poderão manipular, construindo ou não brinquedos, como também livros, revistas, discos.

A Brinquedoteca é uma instituição cuja finalidade é colocar o brinquedo ao alcance do maior número possível de crianças a fim de estimular suas atividades

lúdicas individuais e coletivas, principalmente no ambiente familiar, pois brincando com seus filhos, os pais estarão mais próximos do seu mundo e poderão compreendê-los

Ao colocar ao alcance da criança uma variedade de brinquedos, a Brinquedoteca está estimulando não só as atividades lúdicas individuais e coletivas como também, permitindo uma rica e ampla variedade de jogos e brincadeiras.

A Brinquedoteca desperta na criança o sentido de responsabilidade e o respeito à propriedade coletiva, Ela aprende que o brinquedo pode pertencer a muitas pessoas, que é necessário separar-se dele para que as outras crianças também possam brincar e que não deve destruí-lo.

No contexto escolar, trabalhar com e na Brinquedoteca no fator aprendizagem, aproxima-se do trabalho. Evidencia-se que o brincar transformado em instrumento pedagógico na Educação, vai favorecer a formação psicossocial da criança para cumprir seu papel social, e mais tarde de adulto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

BRASIL. *Referencial curricular nacional para a educação infantil*// Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. V.1.

_____. *Referencial curricular nacional para a educação infantil*// Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. V.2.

_____. *Referencial curricular nacional para a educação infantil*// Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. V.3.

CHATEAU, Jean. *O jogo e a criança*. São Paulo: Summus, 1987.

CRAIDY, Maria. *Educação infantil: pra que te quero?* Porto Alegre: Artmed, 2001.

CUNHA, Nylse Helena Silva. *Brinquedoteca: um mergulho no brincar*. 3.ed. São Paulo: Vetor, 2001.

ECKERT, H.M. *Desenvolvimento motor*. São Paulo: Manole, 1993.

FREIRE, J.B. *Educação de corpo inteiro*. 3.ed. São Paulo: Scipione, 1992.

FRIEDMANN, Adriana, et al. *O direito de brincar: a brinquedoteca*. São Paulo: Scrita, 2001.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Cortez, 1971.

KISHIMOTO, T.M. *Brinquedos: construindo e organizando espaços para brincadeiras de faz-de-contas*. In Revista do Processo. Porto Alegre: Loyola, 1996.

_____. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1998.

Muniz, M.C.S. *A brinquedoteca no contexto escolar da educação infantil*. Petrópolis: Vozes, 2000.

NASCIMENTO, R. *A natação-nosso esporte arte*. Belo Horizonte: Centro Gráfico, 1984.

PAPALIA, D.E.; OLDS, S.W. *Desenvolvimento humano*. 7.ed. Porto Alegre: Artmed, 2000.

PARENTE, Sônia Maria B.A. *A criação da externalidade do mundo*. In: *Viver mente e cérebro*. Coleção memória da psicanálise. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PEREIRA, Maria das Graças Barbosa. *Matemática*. Belo Horizonte: Lê, 1995.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. *Brinquedoteca: sucata vira brinquedo*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

SCHLEE, A.R. *Brinquedoteca: uma alternativa espacial*. Petrópolis: Vozes, 2000.

VYGOTSKY, L.S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.