

BRINQUEDO, EDUCAÇÃO E APRENDIZAGEM

Ana Paula Costa Santos
Daniele Alves dos Santos

RESUMO

Este artigo tem como objetivo discutir as contribuições que o brinquedo pode oferecer à aprendizagem e ao desenvolvimento infantil. Para tanto foi feita uma pesquisa bibliográfica sobre as definições, os tipos e como podem ser trabalhados os brinquedos na educação. O brinquedo é um recurso que pode estimular o desenvolvimento infantil e proporcionar meios facilitadores para a aprendizagem escolar. Utilizar o brinquedo como recurso escolar é aproveitar uma motivação própria da criança tornando a aprendizagem mais atraente. Entretanto, o meio escolar encontra dificuldades como falta de espaços estruturados, profissionais despreparados, entre outros fatores que impedem a utilização do brinquedo como recurso facilitador no processo da aprendizagem.

Palavras chave: Brinquedos. Aprendizagem. Prática Pedagógica

INTRODUÇÃO

Este artigo analisa como os brinquedos influenciam a aprendizagem na educação infantil. Este tipo de aprendizagem inclui o lúdico como instrumento de ensino, dando à criança objetos reais para que possa manipulá-los. As vantagens de se trabalhar com os brinquedos no processo de educação é permitir à criança ação, afetividade, construção de representações mentais, manipulações dos objetos que desenvolvem raciocínio, habilidade sensório-motor além das trocas nas interações que estimulam múltiplas inteligências, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo infantil.

O brincar alegre, desperta sentimentos, contribui para o desenvolvimento global e para a socialização, pois dificilmente brincamos sozinhos. O brinquedo torna-se objeto de comunicação, meio pelo qual a criança sai de uma relação centralizada em um objeto, para torná-lo um utensílio mediador entre ela e as outras crianças, entre ela e o mundo. O brinquedo traduz o mundo para a realidade infantil possibilitando o desenvolvimento da inteligência, sensibilidade, habilidade e criatividade, proporcionando a socialização entre crianças e adultos.

Na teoria de Carr, citado por Barros (1988, p.185), “admite-se que o brinquedo tem a função de descarregar as tendências anti-sociais que são naturais na criança, mas que se mostram incompatíveis com o estágio atual de nossa civilização. O brinquedo tem, portanto uma função catártica, isto é purificada”.

O lúdico é uma opção de trabalhar o conhecimento de forma prazerosa, pois é através do brincar que a criança aprende a lidar com o mundo e contribui para formação de sua personalidade, recriando situações vivenciadas por elas e por suas experiências. Dentro dessa compreensão Kishimoto (2003, p.18) afirma:

Admite-se que o brinquedo represente certas realidades. Uma representação é algo presente no lugar de algo. Representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência. O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, na natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais, para que eles possam manipulá-los.

O lúdico em todas as suas dimensões deve proporcionar à criança situações que desenvolvam a sua capacidade de deduzir e levantar questões através da tentativa do erro. Ao serem trabalhados, os brinquedos facilitam a aprendizagem, o desenvolvimento e a socialização da criança.

Estes pressupostos foram analisados e comprovados através de levantamento bibliográfico com o qual obtivemos um estudo qualitativo descrevendo a importância do tema desenvolvido.

A metodologia aplicada para a construção deste artigo científico foi baseada em pesquisas bibliográficas, especialmente com a leitura das obras de Kishimoto e Oliveira entre outros autores de referência para este estudo.

Essa pesquisa tem, portanto, o objetivo de analisar como os brinquedos são trabalhados na educação infantil e reafirma a necessidade de se trabalhar com os brinquedos para um melhor desenvolvimento da criança. Diante do exposto, acreditamos que se faz necessário o uso dos brinquedos como um recurso pedagógico para o desenvolvimento das habilidades necessárias paralelas ao aprender e brincar num contexto educacional que vise o educando como um ser integral.

O BRINQUEDO E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA

Desde os séculos passados até os nossos dias, estudiosos têm se voltado para a necessidade de explicar o brinquedo, a atividade lúdica, ou simplesmente, os jogos para as crianças.

Os brinquedos são de vital importância para a aprendizagem e para a educação da criança por propiciar o desenvolvimento simbólico, estimular sua imaginação a capacidade de raciocínio e a autoestima.

O brinquedo é o objeto real ou imaginário que antecipa os dados da realidade. Normalmente visto pelos adultos como sinônimo de divertimento, de entretenimento ou atividade de descarga de energias, o brinquedo oferece à criança algo, além disso, pois representa uma fonte de conhecimento, de satisfação e uma fonte de acesso ao imaginário (MOREIRA, 1994, p.53).

Com a utilização dos brinquedos, as crianças enriquecem o processo de aprendizagem e priorizam o desenvolvimento cognitivo. Quando o brinquedo é utilizado de forma divertida, criativa e estimulante, as crianças se interessam e se envolvem mais nas suas atividades.

A aprendizagem envolve o uso de todos os poderes, capacidades, potencialidades do homem, tanto físicas, quanto mentais e afetivas. Isto significa que a aprendizagem não pode ser considerada somente como um processo de memorização ou que emprega apenas o conjunto das funções mentais ou unicamente os elementos físicos ou emocionais, pois todos estes aspectos são necessários. (CAMPOS, 1978, p.27).

Através do brinquedo, a criança exercita as capacidades de representar o mundo e de distinguir as pessoas. Brincando, a criança passa a compreender as características dos objetos, seus funcionamentos, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. A criança experimenta, descobre, inventa, exercita e confere suas habilidades no seu dia-a-dia, buscando cada vez mais desenvolver-se diante das dificuldades encontradas.

De acordo com as abordagens de Kishimoto (1999) o brinquedo pode assumir duas funções principais:

Função lúdica: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente. A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, sócio-cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estudo interior fértil, e facilita no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Função educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. Na função educativa o brinquedo é utilizado de forma prazerosa, porque as crianças aprendem brincando. Elas descobrem, inventam, aprendem, desenvolvem inúmeras habilidades, como a criatividade, a autonomia, a socialização, a linguagem, a curiosidade, a concentração e o raciocínio lógico. É através dele que são fortalecidos os laços de confiança entre as crianças e o professor.

Para Vygotsky, citado por Kishimoto (1999, p.51), “a imaginação em ação ou o brincar é a primeira possibilidade de ação da criança numa esfera cognitiva que lhe permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento.”

Na dimensão sociológica do brincar, a criança não é convidada a participar da concepção e fabricação do brinquedo, que é industrializado, expressando determinações do modo capitalista da produção, mas, nem por isso, e nem sempre se conforma com seu significado aparente. A criança reage de maneiras diferentes, recriando seus significados, ela percebe no brincar a oportunidade de inserção no mundo e sua modificação como criança.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:

O brincar apresenta-se de várias categorias e experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominante implicados. Essas categorias incluem: o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças: a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles: a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar: os conteúdos sociais, como papéis situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constroem: e, finalmente, os limites definidos pelas regras constituindo-se em um recurso fundamental para brincar. Estas categorias de experiências podem ser agrupadas em três modalidades básicas, quais sejam brincar de faz de conta ou com papéis, considerada como atividade fundamental da qual se originam todas as outras: brincar com materiais de construção e brincar com regras.

O mundo do brincar é um mundo composto, que representa o apego, a imitação e a representação, fazendo parte da vontade de crescer e se desenvolver. Com o brincar funcional ou experimental; no primeiro ano de vida, a criança, no início, com seus próprios membros, faz movimentos com as pernas, os braços e os dedos, balbucia, agarra e sacode objetos mostrando grande prazer nesses brincos motores.

Um dos aspectos positivos do brincar funcional é que através dele a criança aprende a lidar com sentimentos com os quais está acostumada, como as pequenas frustrações, as perdas e as derrotas. Já no aspecto social, os brincos podem ser classificados como instrumentos que envolvem mais de dois participantes que devem seguir determinadas regras combinadas preestabelecidas para sua execução. Através desses proporcionam o respeito ao próximo, a compreensão do

outro, dos limites que devem ser respeitados, das negociações que podem ser feitas.

Os brinquedos são considerados funcionais à medida que se adaptam ao corpo da criança tanto pela forma como pelo tamanho. Já os Brinquedos de ficção, de ilusão ou simbólicos: surgem na segunda metade do segundo ano de vida e continuam até os anos pré-escolares. Com eles a criança estabelece uma relação afetiva com os objetos. Essa brincadeira simbólica permite à criança estar sempre brincando. Mesmo que aparentemente não haja um brinquedo num determinado local, a criança consegue inventar o brinquedo a partir do objeto e lhe dá um significado. Essa ação permite o desenvolvimento da imaginação como: a casinha de boneca, fantasias, entre outros. Com os brinquedos de representação de papéis e de construção: ao terceiro ano de vida, a criança brinca imitando atividades que vivencia ou das quais toma conhecimento através de livros, cinema ou televisão.

Quando a criança chega à idade escolar do ensino fundamental, ela já é capaz de brincar em grupo, com outros, pois já está apta a obedecer as regras e a esperar sua vez, pois antes dessa idade, ela já brincou paralelamente com outras crianças ou em grupo de no máximo três, só que ela ainda não participou de jogos sujeitos à regras, pois, embora possa percebê-las, mostra-se incapaz de submeter-se a elas. De fato nessa idade a criança está ainda no estágio egocêntrico, em que ela joga livremente, a seu modo, Entre eles estão a pipa, o pião, a peteca, o barco e etc.

Os brinquedos com regras tornam-se cruciais para o desenvolvimento de estratégias de tomada de decisões. Através da brincadeira, a criança aprende a seguir regras, experimenta formas de comportamento e socializa, descobrindo o mundo à sua volta. Ao brincar com outras crianças, ela encontra os seus pares e interage socialmente, descobrindo desta forma que não é o único sujeito da ação e que, para alcançar os seus objetivos, deverá considerar o fato de que os outros também possuem objetivos próprios que querem satisfazer. Nos jogos com regras, os processos originados e/ou desenvolvidos são outros, uma vez que nestes o controle do comportamento impulsivo é diferente e necessário. É a partir das características específicas de cada jogo que a criança desenvolve as suas competências para adaptar o seu comportamento, distanciando-o cada vez mais da impulsividade. Nos jogos, como o dominó, o baralho, o quebra cabeça e o brinquedo pedagógico, os objetivos são dados de forma clara, devido à sua própria estrutura, o que exige e permite, por parte da criança, um avanço na capacidade de

pensar e refletir sobre as suas ações, o que lhe permite auto-avaliação do seu comportamento moral, das suas habilidades e dos seus progressos.

BRINQUEDO NA ESCOLA: A PRESENÇA DA BRINQUEDOTECA

A brinquedoteca é um espaço que visa a estimular crianças e jovens a brincarem livremente, pondo em prática a criatividade, a socialização e a imaginação em atividades lúdicas. Por meio da brinquedoteca avaliamos nas crianças o seu desenvolvimento, através do acompanhamento, da observação diária, no que se refere à socialização, à iniciativa à linguagem, ao desenvolvimento motriz estimulando através das atividades lúdicas o desenvolvimento das suas potencialidades. Toda atividade que se realiza com prazer é mais assimilável.

A brinquedoteca foi criada com o objetivo de defender os direitos de brincar da criança para que a criança não só estude ou veja televisão, mas para que aprenda a brincar, tornando-se um adulto mais feliz e uma criança mais ativa.

Na brinquedoteca o brincar é realizado de forma prazerosa, sem a preocupação com o tempo, pois brincar é essencial para a saúde física, emocional e intelectual de todo ser humano.

No brincar as crianças fluem sua fantasia, sua imaginação e toda a sua sensibilidade sem diferenciar o real do imaginário. Sendo um ambiente para estimular a criatividade, deve ser preparado de forma criativa, com espaços que incentivem a brincadeira de “faz de conta”, a construção de brinquedos e a socialização. O que não podemos esquecer é que qualquer que seja o tipo de brinquedoteca, os acervos de brinquedos, as brincadeiras, devem proporcionar à criança e ao jovem, momentos criativos, alegres, com muito prazer e aprendizado.

A brinquedoteca favorece a ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano, resgatando um espaço para a expressão mais genuína do ser. Ela é o espaço do exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

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

A brinquedoteca pode ter varias funções: pedagógica, social e comunitária, oferecendo possibilidades de boas brincadeiras e com, brinquedos de qualidade lúdica e pedagógica.

Nas brinquedotecas existem brinquedos variados, novos, usados, brinquedos de madeira, plástico, metal, pano e até mesmo, os que nossos pais brincavam. Os brinquedos realizam sonhos, desmitificam fantasias, ou simplesmente estimulam a criança a brincar livremente. A criança ao entrar na brinquedoteca, deve ser tocada pela expressividade da decoração, pela alegria e pela magia do espaço.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer deste artigo foram elencados argumentos que evidenciam o brinquedo como uma ferramenta para estimular o desenvolvimento infantil e a aprendizagem no contexto escolar. A pesquisa realizada oferece aos profissionais de educação a oportunidade de reverem e se, necessário, reestruturarem seus planos de ensino para deixá-los mais atrativos e eficazes no trabalho com crianças.

Quanto à aprendizagem, utilizar o brinquedo como recurso é aproveitar a motivação interna que as crianças têm e tornar a aprendizagem de conteúdos escolares mais atraentes. Entretanto, de acordo com as pesquisas, o meio escolar ainda não está conseguindo utilizar o brinquedo como facilitador para essa aprendizagem. Muitas dificuldades e barreiras ainda são encontradas, tais como a falta de espaços adequados, de recursos e principalmente, de capacitação profissional.

A utilização do brinquedo como uma estratégia a mais para aprendizagem trará benefícios tanto para as crianças, que terão mais condições facilitadoras para o seu desenvolvimento, quanto para os professores, que poderão utilizar mais um recurso para atingir seus objetivos escolares.

O espaço do brinquedo, a Brinquedoteca, é fundamental na escola. Nele, as relações entre as crianças acontecem (troca, socialização, partilha) evitando atitudes

egocêntricas e promovendo o aprender para a vida, com aproximação entre a realidade, a imaginação, a criatividade e o saber.

REFERÊNCIAS

BARROS, Célia Silva Guimarães. **Pontos de psicologia do desenvolvimento**. São Paulo: Ática, 1988.

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

BRINQUEDOTECA, **o lúdico em diferentes contextos**. 1997. Disponível em: <[www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos9238/brinquedoteca_a_arte_de_ensinar.brincando](http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos9238/brinquedoteca_a_arte_de_ensinar brincando)>. Acesso em: 25 de outubro de 2010.

CAMPOS, Dinah Martins de Souza. **Psicologia da aprendizagem**. 10ª ed. Petrópolis: Vozes, 1978.

CASASSUS, Juan. **Fundamentos da educação emocional**. Brasília: UNESCO, Líber Livro Editora, 2009.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **O Jogo e a educação**. São Paulo: Pioneira, 2003.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

MOREIRA, Paulo Roberto. **Psicologia da educação**. São Paulo: FTD, 1994.

OLIVEIRA, Zilma Moraes Ramos de. **Educação Infantil: muitos olhares**. São Paulo: Cortez, 1996.