

**INSTITUTO SEDES SAPIENTIAE**

**Formação em Psicopedagogia: Atendimento Clínico e Institucional**

**SIMONE DANGOT**

**BRINQUEDOTECA ESCOLAR**

**Um novo polo de conhecimento lúdico e pedagógico dentro da escola**

**São Paulo**

**2018**

SIMONE DANGOT

### **BRINQUEDOTECA ESCOLAR**

Um novo polo de conhecimento lúdico e pedagógico dentro da escola

Trabalho de Conclusão de Curso,  
apresentado ao Curso de Psicopedagogia,  
para obtenção do grau de especialista em  
Psicopedagogia.

ORIENTADORA: Prof.<sup>a</sup> Marlene Coelho Alexandroff

SÃO PAULO

2018

**DEDICATÓRIA**

Gostaria de agradecer e dedicar este trabalho a todas as pessoas que me ajudaram e me incentivaram ao término deste. Entre elas estão:

Minha orientadora Marlene, que com muita paciência e dedicação, em todos os nossos encontros me estimulava e incentivava a escrever os textos, mostrando que no final tudo iria dar certo e seria um grande trabalho. Obrigada, Marlene!

Especialmente a minha amiga e de trabalho Silvia, que com muito carinho, dedicação, atenção, paciência, pudemos trocar ideias sobre os assuntos contidos nesse trabalho. Muito obrigada Sil, você sabe o quanto você foi importante para mim.

Meu marido e meu filho, que o tempo todo me incentivava dizendo: “E aí quando esse trabalho vai ficar pronto?” Esse jeito de se manifestar não deixa de ser um estímulo... obrigada, marido e filho por ter esperado e acreditado que o final estaria perto.

Enfim, agradeço também a todos os professores que me deram aula no Sedes, pois sem eles nada disso teria acontecido. Realmente, através desse curso e entre outras coisas, hoje eu consigo desenvolver o meu trabalho com um olhar mais atento, carinhoso e lúdico junto com as crianças. Sem falar do desenvolvimento e crescimento interno do meu EU.

Por fim agradeço a DEUS por ter todos vocês ao meu lado e ter concluído este trabalho.

Muito obrigada a todos!!!

## **RESUMO**

Este trabalho de pesquisa buscou revelar as possibilidades de estimular a escrita alfabética num ambiente lúdico, este nomeado como Brinquedoteca, o qual é considerado como capacitador de alfabetização e letramento. Foram apresentados conceitos teóricos segundo Piaget, Wallon, Vygotsky e outros autores de importância e que compreendem o Universo do Brincar, linguagem está favorecida e mediada por profissionais devidamente preparados para o desenvolvimento de atividades previamente refletidas para prática e desenvolvimento das ideias fundamentadas neste trabalho.

## **ABSTRACT**

This research sought to reveal the possibilities of stimulating alphabetic writing in a playful environment, this named as Playroom, which is considered as enabler of initial reading instruction and literacy. Theoretical concepts were presented according to Piaget, Wallon, Vygotsky and others of importance and that comprise the Universe of the Play, language is favored and mediated by professionals properly prepared for the development of activities previously reflected for practice and development of ideas based on this work.

## ÍNDICE

|  |           |
|--|-----------|
| <b>INTRODUÇÃO.....</b>   | <b>7</b>  |
| <b>CAPÍTULO 1- BRINQUEDOTECA: DEFINIÇÃO, HISTÓRICO NO BRASIL E NO MUNDO .....</b>                              | <b>14</b> |
| 1.1- Diferentes tipos de brinquedoteca.....  | 15        |
| 1.2- Brinquedoteca escolar: um polo de conhecimento lúdico e pedagógico .....                                  | 15        |
| <b>CAPÍTULO 2- OS BRINQUEDOS E A PSICOMOTRICIDADE: UM BREVE HISTÓRICO .....</b>                                | <b>17</b> |
| <b>CAPÍTULO 3- A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR. ....</b>  | <b>21</b> |
| 3.1- O valor do brincar.....   | 22        |
| 3.2- As diferentes formas de brincar.....  | 26        |
| 3.3- Tipos de brincadeiras.....  | 29        |
| 3.4- A evolução das brincadeiras segundo Piaget.....   | 32        |
| 3.5- Contexto histórico e cultural dos brinquedos e o papel das brincadeiras.....                              | 34        |
| <b>CAPÍTULO 4- BRINQUEDOS E JOGOS.....</b>   | <b>40</b> |
| <b>4.1- O brinquedo.....</b>   | <b>40</b> |
| 4.1.1- Os diversos tipos de brinquedos.....  | 41        |
| 4.1.2- O brinquedo-sucata.....   | 44        |
| <b>4.2- Os jogos: panorama geral.....</b>  | <b>45</b> |
| 4.2.1- Os jogos na educação e na psicopedagogia.....   | 47        |
| 4.2.2- Os jogos infantis, segundo Piaget, Wallon e Vygotsky.....   | 49        |
| 4.2.3- Os estágios de desenvolvimento infantil segundo Piaget e os brinquedos apropriados para cada etapa..... | 56        |
| <b>CAPÍTULO 5- A BRINQUEDOTECA COMO ESPAÇO DE LETRAMENTO....</b>   | <b>61</b> |
| <b>5.1- Princípios da linguagem e do desenho livre.....</b>  | <b>62</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| 5.1.1- Alfabetização e letramento em sala de aula.....  | 64        |
| 5.1.1.1 Compreensão e valorização da cultura.....   | 64        |
| 5.1.1.2 Apropriação do sistema de escrita.....  | 65        |
| 5.1.1.3 Leitura.....  | 66        |
| 5.1.1.4 Produção escrita.....   | 67        |
| <br>  |           |
| <b>5.2- A importância da literatura infantil.....</b>   | <b>68</b> |
| <b>5.3- O papel do professor na estimulação da leitura infantil e escrita.....</b>              | <b>70</b> |
| <b>5.4- Principais jogos de alfabetização que podem ser inseridos na<br/>brinquedoteca.....</b> | <b>71</b> |
| 5.4.1.Classificação dos jogos.....  | 72        |
| <br>  |           |
| <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>  | <b>75</b> |
| <br>  |           |
| <b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>  | <b>78</b> |

## INTRODUÇÃO

Este trabalho é resultado de uma inquietação sentida pela prática pedagógica que desenvolvo há anos no campo de alfabetização. A escola que leciono implantou um novo sistema de aprendizagem: uma Brinquedoteca<sup>1</sup>

Por ser uma escola ortodoxa religiosa judaica apenas de meninas, considera-se este estudo de forma diferenciada, onde não é permitido as pesquisas em internet, os livros são censurados e adaptados à realidade das crianças e das famílias, sendo pela manhã ministrado o ensino religioso que segue também o currículo da grade curricular e à tarde a área laica, ou seja, Português.

A princípio, a ideia era de que esta Brinquedoteca, ainda sem objetivos específicos traçados, atendesse às necessidades de alguns pais que precisassem deixar suas filhas no período vespertino na escola, acolhimento este puramente recreativo. As atividades na educação infantil com os conteúdos pedagógicos continuariam sendo ministradas pelas professoras do período da tarde. Porém, aos poucos a brinquedoteca passou a substituir a educação infantil do período da tarde, ou seja, as atividades do maternal 1, jardim 1 e 2 do período da tarde eram ministradas na brinquedoteca, por uma brinquedista<sup>2</sup>.

Neste momento não existia nenhuma profissional no período da tarde responsável pela parte pedagógica que iniciasse conteúdos de iniciação a alfabetização, sendo que, em minha opinião, esta é a grande problemática em evidência.

---

<sup>1</sup> Significado de Brinquedoteca: é um espaço onde há uma coleção de jogos e brinquedos, organizada para o livre uso dos visitantes, em sua maioria crianças e adolescentes, mas potencialmente também adultos, tendo em consideração o recente sucesso dos jogos de tabuleiro. Muitas escolas mantêm uma brinquedoteca de brinquedos educacionais como forma de substituir o clássico "playground" por algo que possa ensinar enquanto entretém os alunos. Tendo neles objetivos pedagógicos que proporcionem interação entre colegas, aprendizado, diversão e desenvolvimento motor.

<sup>2</sup> O brinquedista é uma pessoa com qualificações para atuar em diversos segmentos da brinquedoteca. Inicialmente, o brinquedista deve ter o pensamento no sentimento da criança e nas suas necessidades.

É sobre esta inquietação que me referi ao início deste parágrafo, culminando em diversos questionamentos. Será que inicialmente apenas as professoras do período da manhã conseguiriam suprir todas as necessidades pedagógicas? Como as professoras de ensino religioso trabalhariam as habilidades necessárias para o processo de alfabetização?

Em meio a todas essas mudanças, busquei especializar-me na área de Brinquedoteca, realizando o curso de brinquedista na ABBri (Associação Brasileira de Brinquedotecas) e podendo compreender o Universo que compreende as atividades que podem ser desenvolvidas numa Brinquedoteca.

Na escola referida que trabalho a primeira professora que se tornou responsável por este ambiente novo não tinha formação em brinquedoteca. Ainda em fase de experiência, a diretoria e a coordenação perceberam o quanto ainda este espaço precisava ser aprimorado em busca de maturidade pedagógica, podendo os dois períodos - diurno e vespertino - abranger um *pool* de conhecimentos que pudessem contribuir com todos os quesitos traçados nos capítulos a seguir e que justificam o entendimento deste trabalho.

Com o intuito deste aprimoramento, foi contratada numa segunda fase uma brinquedista especializada em desenvolvimento infantil, sendo membro da ABBRI, com formação universitária completa e pós-graduada em arte terapia, o que para mim, foi oportuno por ser uma das professoras que me deram formação no curso de brinquedista realizado e mencionado anteriormente, sincronidade esta que gerou mais vontade de esclarecimento.

A especialista foi organizando a brinquedoteca, tanto na parte estrutural, quanto operacional, com planejamento de atividades lúdicas, classificação e organização de jogos, agora com objetivos mais claros e definidos.

Em paralelo, foi contratada uma professora de Português para lecionar duas vezes por semana, com a missão de introduzir atividades pedagógicas propriamente ditas, como letras do alfabeto, números, escritas espontâneas e



outras modalidades. Com essas mudanças fui observando a forma evolutiva das crianças ingressarem no primeiro ano. Constatei que ainda faltava algo em relação às letras, números e habilidades como recorte, coordenação motora ampla e fina.

Diante destes fatos, foi necessária uma reunião entre as coordenadoras, professoras e a brinquedista contratada para discutirmos como poderíamos sanar estas deficiências. Chegamos à conclusão da necessidade de a professora de Português ministrar aulas todos os dias no período da manhã e a brinquedista, além de atividades lúdicas, incluindo jogos, brincadeiras e atividades que correspondessem a grade curricular, ser responsável de esta brinquedoteca escolar inserir letras, murais com palavras, atividades que estimulem as crianças a arriscarem a escrita espontânea.

Agora vivenciamos este novo processo diferencial e realizamos uma trajetória de importância para que nossas crianças adquiram a prontidão necessária para uma saudável alfabetização, sem perder o toque genuíno da infância.

Nos capítulos a seguir vamos definir alguns conceitos do brincar, contexto histórico e argumentos de autores que contextualizam a importância do brincar, dos diversos tipos de jogos e brincadeiras como ferramentas indispensáveis ao desenvolvimento e processo de alfabetização das crianças, além de inserir os conceitos, objetivos e diferenciais de cada tipo de Brinquedoteca, com maior importância na Brinquedoteca Escolar.

Além das argumentações dissertadas acima, outras reflexões surgiram, como o leitor lerá a seguir sobre a infância. Como é fascinante, durante a vida e principalmente nesse período quando exteriorizamos os nossos sentimentos mais profundos, observamos e redescobrimos novas possibilidades através de diversas experiências inovadoras e desenvolvemos nossa criatividade da forma mais espontânea que existe, que é BRINCANDO. É através destas experiências que reconhecemos nossas vocações e habilidades. Todos nascem com talento

para alguma coisa ou, pelo menos, teriam se tivessem tido oportunidade de revelar o seu. Mas, como descobri-lo?

Para conhecê-lo é preciso deixá-lo nascer, permitir que se manifeste. Nem sempre as crianças têm oportunidade de se expressar. Nem sempre há espaço em suas vidas para a manifestação de habilidades que não lhe foram ensinadas.

Nem sempre são suficientemente livres e autoconfiantes para deixar que seu talento aconteça. Sua espontaneidade pode ter sido afetada pelas críticas recebidas ou por terem aceitado como verdadeiras certas ideias falsas.

As famílias possuem um tempo resumido para intervenções criativas junto de seus filhos. A vida em sociedade exige uma redução de tempo para uma vivência em harmonia; portanto nossas crianças ficam à mercê da disponibilidade da vida moderna.

E o que é a família? - Indivíduos em desenvolvimento, seres que criam significações em sua vida e que expressa toda a dimensão de sua liberdade. Sabemos que o meio natural pelo qual se gera e mantém a vida do ser humano é a trama familiar. É a família funcionando como matriz de humanização e individuação. Ela é um organismo vivo com a função de preservar a vida de seus membros, é uma “placenta extrauterina”, invisível e inatingível, porém tão real como a verdadeira placenta, já que sem ela a vida não é possível. Devemos tentar relacionar as metas a serem atingidas pelas famílias com a necessidade a ser respeitada em cada faixa-etária infantil.

Portanto, a família deve ser tão cuidada quanto o aluno. Desta forma poderemos enfocar os aspectos psicoemocionais da relação criança-família-sociedade.

As escolas são um foco de preparação para a sociedade e em virtude da indisponibilidade dos pais que precisam para sua sobrevivência enraizarem-se em compromissos profissionais, nossas crianças merecem ser acolhidas em escolas preparadas para torná-las pessoas felizes, preparadas para o futuro, sem perder a atmosfera genuína de uma das fases mais importantes para o crescimento psicológico e espiritual.

Dentro da atmosfera da educação formal, o peso das expectativas de desempenho, inibe os processos criativos. O medo de errar e o compromisso com o êxito estimulam a criança a percorrer os caminhos sugeridos. Entretanto, nos espaços de educação informal, as opções criativas podem provocar o surgimento de habilidades que expressem talentos pessoais.

O caminho da aprendizagem passa por vertentes que direcionam a formação e à informação, sendo as crianças preparadas nestes primórdios da infância para a convivência em grupo e vida em sociedade, podendo se manifestar livremente neste ambiente inovador através do brincar.

Considerando ainda esta realidade e no papel de professora, a autora desta pesquisa esteve atenta a realidade escolar, acreditando que novos recursos de ensino pudessem contribuir com o processo de aprendizagem das crianças que participam desta trajetória antes de chegar à alfabetização propriamente dita e também a continuidade deste trabalho com dinâmicas inovadoras e criativas, de forma alguma desmerecendo as qualidades lúdicas e recreativas, mas intensificando estas interações com objetivos pedagógicos, colaboradores da formação curricular dos alunos, o que contribui diretamente com a defesa deste trabalho, onde certamente este espaço da Brinquedoteca pode ser um local apropriado para estimular o processo de alfabetização e letramento.

Foi pensando nessas possibilidades que o presente projeto tem como objetivo avançar em direção a fundamentação teórica de uma experiência que a autora vem estudando há alguns anos, sua evolução e conceitos da introdução das brinquedotecas escolares.

A Brinquedoteca, por ser um espaço que propicia a livre manifestação, pode e deve ser um nascedouro de talentos. Oferecendo oportunidades para a vivência de experiências bem variadas, estimula as múltiplas inteligências e favorece a expressão de talentos específicos. Este é um dos aspectos mais importantes do trabalho por ela desenvolvido.

Por esta razão, objeto desta pesquisa, este espaço dentro de uma escola, não pode se tornar um simples polo recreativo. Os profissionais que trabalham

com este campo educacional, devem estar sensibilizados para perceber o valor de certos momentos vividos pelas crianças nas suas explorações e no seu brincar e serem capazes de favorecer situações em que estes fenômenos possam acontecer e aprofundar-se, de forma que o conhecimento aplicado esteja sendo base para o desenvolvimento dos talentos necessários para a internalização de conteúdos pedagógicos sem perder o toque genuíno da infância.

No capítulo 1, iniciaremos este estudo mais detalhado do assunto em questão, a brinquedoteca, fazendo um levantamento de como se deu a sua origem, tanto no Brasil como no mundo.

No capítulo 2 trataremos a relação da psicomotricidade como brinquedo.

No capítulo 3, falaremos do foco principal da infância- BRINCAR, o seu valor, formas e tipos de brincadeiras, bem como elas têm evoluído historicamente.

No capítulo 4, discutiremos a diferença entre as brincadeiras e jogos, além da contribuição dos teóricos Piaget, Vygotsky e Wallon nessa conceituação.

Por fim, no último capítulo, discutiremos a importância da brinquedoteca como espaço de letramento, enquanto recurso para a apropriação da leitura e da escrita e para a intervenção do professor e do brinquedista.

## **CAPÍTULO I: BRINQUEDOTECA: DEFINIÇÃO, HISTÓRICO NO BRASIL E NO MUNDO**

Este capítulo trata-se de um breve histórico do Universo das Brinquedotecas

Segundo CUNHA (1992), 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 da Escola Municipal, de que as crianças estavam roubando brinquedos; o diretor chegou à 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 de Los Angeles ToyLoan. Mas, foi na Suécia, em 1963, que a ideia de emprestar brinquedos foi mais enfaticamente desenvolvida e expandida, quando suas professoras, mães de crianças excepcionais, fundaram a primeira Lekotek (Ludoteca, em sueco), em Estocolmo. Na Inglaterra, em 1967, surgiram as ToysLibraries.

A criação de Brinquedotecas evoluiu de acordo com as necessidades de cada país e, ao longo dessa expansão, passou a oferecer uma multiplicidade de serviços. Em 1971, por ocasião da inauguração do Centro de Habilitação da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais – APAE – de São Paulo, foi realizada uma grande exposição de brinquedos pedagógicos, com o objetivo de mostrar a pais de excepcionais, profissionais e estudantes o que havia à disposição no mercado. O interesse despertado pela exposição fez com que ela fosse transformada em um Setor de Recursos Pedagógicos dentro da APAE. Em 1974, o Congresso Internacional de Pediatria, realizado no Anhembi, contribuiu para que o reconhecimento da importância de emprestar brinquedos com objetivo fosse revelado e estimulou a vontade de estender o trabalho com brinquedos e criar espaços que propiciassem atividades lúdicas de maneira mais livre e espontânea; assim, surgiu a Brinquedoteca da Escola Indianópolis (SP). “Por fim, o ano de 1981 foi dedicado à divulgação desta brinquedoteca que,

diferente das “ToysLibraries”, priorizava a brincadeira, e não apenas o empréstimo de brinquedos.”

Cada Brinquedoteca apresenta o perfil próprio da comunidade que lhe dá origem. Tais características dependem do sistema de educação, dos valores adotados e dos serviços oferecidos à sua população, como seguem enumerados abaixo.

### **1.1. Diferentes tipos de Brinquedotecas**

São diversos os tipos de Brinquedotecas existentes, como referido abaixo em itens, além destes podem surgir outros de acordo com as necessidades vigentes: brinquedotecas nas Escolas; brinquedotecas de comunidades ou bairros; brinquedotecas para crianças portadoras de deficiências físicas e mentais; brinquedotecas em Universidades; brinquedotecas para teste de brinquedos; brinquedotecas em centros Culturais; brinquedotecas em Bibliotecas; brinquedotecas temporárias; brinquedotecas em Hospitais; brinquedotecas em Clínicas Psicológicas e/ou Ambulatórios; brinquedotecas Itinerantes; brinquedotecas em Clubes; brinquedotecas em Escolas. Apesar desta diversidade, há um objetivo que as une: o desenvolvimento de atividades lúdicas e o empréstimo de brinquedos e materiais de jogos.

Cabe destacar a existência e idoneidade da “Associação Brasileira de Brinquedotecas”. A Associação é sediada no Bairro de Pinheiros, SP, dando suporte e divulgando todas as ações que envolvem o aprendizado de conhecimentos em torno dos conceitos sobre brinquedotecas no geral, divulgando congressos e cursos de formação de brinquedista, ou seja, o profissional especializado nesta área.

### **1.2 Brinquedoteca Escolar: um novo polo de conhecimento lúdico e pedagógico**

Geralmente são escolas infantis (creches, escolas maternais e jardins de infância) que se utilizam deste recurso como instrumento pedagógico. Alguns colégios introduzem este conceito de trabalho como um centro de apoio ao professor. Dispondo de acervos de materiais de jogo e oferecendo espaços para brincar, as Brinquedotecas suprem necessidades docentes relativas à disposição dos alunos para a promoção da aprendizagem e do desenvolvimento infantil. Este espaço na escola, também é importante, para o despertar dos pais que convivem com suas filhas e tão pouco aproveitam seu tempo para brincar com estas quando estão envolvidos pela rotina da semana. As crianças reproduzem cenas do cotidiano nas brincadeiras do faz-de-conta, podendo depois convidar as crianças em suas casas para brincadeiras mais elaboradas pelo exercício lúdico permitido durante o dia na escola, de forma a não perder o tempo genuíno da infância, nos dias de hoje ficando mais tempo dentro da escola.

Ao oferecer um espaço para a criança experimentar e escolher o brinquedo, qualquer brinquedoteca incentiva a autonomia e desenvolve a capacidade crítica.

Neste capítulo deciframos vários conceitos de fundamentação teórica sobre a Educação e sobre as possibilidades do desenvolvimento lúdico neste espaço da Brinquedoteca Escolar, poderemos no capítulo a seguir, concluir sobre a contribuição deste espaço no letramento e alfabetização, agora com compreensão do todo.

## **CAPITULO 2: OS BRINQUEDOS E A PSICOMOTRICIDADE - UM BREVE HISTÓRICO**

Segundo NEGRINI (2002) no início do século passado, a partir dos estudos de Dupré sobre a síndrome da debilidade motriz e mental, a psicomotricidade teve um avanço bastante significativo. Na França, na década de 30 surgem inúmeras linhas de pensamentos biomédicos, psicopedagógicos e psicanalíticos, que se alinham a autores teóricos e práticos. A partir daí foi seguida a vertente da reeducação, na qual a partir da década de 60, esta vertente passou a ser terapêutica e mais recentemente educativa com os autores Aucouturier e Lapiere. Estes fazem uma verdadeira revolução teórico-prática na Psicomotricidade, criando a Psicomotricidade Relacional, modificando assim a forma de se pensar e agir em termos de psicomotricidade. (Mais detalhe sobre o assunto sugere a leitura da obra de Negrini, A. *O corpo na educação infantil*. Caxias do Sul: EDUCS, 2002.)

Lapiere e Aucouturier seguiam uma linha funcional até o momento que seus estudos mostraram que a expressividade e a afetividade eram componentes básicos para o desenvolvimento infantil.

Segundo Negrini, os autores dizem que a criança organiza o seu mundo a partir do seu próprio corpo e através da expressão e da função simbólica acaba pelo gesto expressando a sua afetividade.

Diante deste fato, para Negrini, não só a criança deve passar por um tratamento diferenciado, mas o adulto na função de educador, reeducador e terapeuta também, pois passa a ter um papel importante no desenvolvimento da criança de facilitador do processo no qual devemos repensar sua importância e sua formação. Este adulto deve ter conhecimentos teóricos, objetivos bem definidos e deve passar por vivências corporais para obter autoconsciência e autoconhecimento, para poder entender o que a criança vive. Dessa maneira o adulto estará mais preparado para poder intervir nos jogos infantis adequando-se as necessidades da criança sem se projetar, facilitando assim as atividades no decorrer das sessões.



Para que a criança tenha um desenvolvimento psicomotor adequado ela precisa viver na sua infância experiências ricas de oportunidades que provoquem estímulo. Como por exemplo, construir, encaixar, montar, nas quais estas atividades vão mobilizar o prazer para que esta criança participe de atividades saudáveis e desafiadoras.

Se por algum motivo a criança apresenta uma falha no controle dos gestos ou na articulação de movimentos e na focalização do olhar, esta criança poderá apresentar um fracasso nas realizações de certas tarefas escolares devido a uma falha na integração perceptivo-motora, que por sua vez acaba provocando certa insegurança que poderá dificultar a aprendizagem.

No caso, a utilização de materiais pedagógicos e brinquedos podem ajudar a criança desenvolver habilidades específicas podendo ajudá-la a superar estas dificuldades, melhorando assim o seu desempenho global no processo de aprendizagem.

Quando falamos de psicomotricidade, não estamos falando apenas no desempenho motor da criança, ou seja, na sua lateralidade, na estrutura tempo-espacial e nas discriminações perceptíveis, estamos falando também na formação do “eu” e sua imagem corporal. Quando a criança brinca além de estar desenvolvendo seu pensamento lógico e criativo ao mesmo tempo está desenvolvendo sua psicomotricidade, atenção e concentração. Outro ponto importante que devemos desenvolver nas crianças é a capacidade de perceber, pois sem as percepções a inteligência não tem elementos para funcionar.

São três os tipos de percepção:

- Percepção tátil: é através do tato que a criança pode perceber as diferentes texturas, temperaturas, pesos, volumes, consistência e as resistências dos materiais. Atividades de percepções táteis são informações concretas que vão enriquecer o processo de aprendizagem.
- Percepção visual: esta capacidade depende de estimulações com jogos e exercícios que solicitem a capacidade de discriminar visualmente.
- Percepção auditiva: sem esta capacidade as pessoas não seriam capazes de discriminar os sons e nem de se comunicar com os outros. Para a

alfabetização esta percepção deve estar bem estimulada para que as crianças possam discriminar os sons das letras e dos fonemas. Nas brincadeiras que estimulam a recepção auditiva também estão sendo desenvolvidas as capacidades de atenção e concentração.

Dentro deste tema de psicomotricidade, não podemos deixar de falar a respeito do esquema corporal. Segundo Le Bouch (1984), o esquema corporal é muito importante na organização das sensações relativas ao próprio corpo, principalmente na relação ao mundo exterior.

Para a formação do Esquema Corporal todas as informações sensoriais, perceptivas e motoras que as crianças recebem enquanto estão brincando, jogando ou utilizando materiais são muito importantes, pois é através do exercício que a mesma vai tomar consciência dos seus próprios limites e do seu próprio corpo. Com o manuseio dos brinquedos podemos conhecer características e funcionamento do corpo humano. Quando a criança adquire uma conscientização e imagem bem estabelecida do seu próprio corpo, ao mesmo tempo estão sendo estabelecidos fatores de equilíbrio pessoal que podem gerar maior respeito com o seu próprio corpo e dos outros.

Portanto, o esquema corporal é fundamental para que possa existir uma boa estruturação tempo espacial, ou seja, através da rotina: acordar, dormir, comer, e das necessidades de se adaptar a ela a criança organiza os conceitos de espaço e tempo adquirindo novos conceitos com o antes, o agora, o amanhã, à noite, etc. Os referenciais de tempo e espaço são um alicerce no processo de aprendizagem da leitura, da escrita e da matemática, e são básicos para que a criança atue em todos os níveis de seu desempenho.

É muito importante a criança manusear jogos e materiais para que ela possa desenvolver o seu pensamento matemático e podendo adquirir os conceitos de posição, sequência e os conceitos de forma, tamanho e cor.

O pensamento, a atenção, a concentração e a criatividade, são capacidades que a todos os momentos devem estar sendo estimuladas para que possam ser desenvolvidos nas crianças.

Com a ajuda dos brinquedos e das brincadeiras essas capacidades se tornam mais convidativas, pois evitam que as crianças se acomodem exigindo que elas pensem e se esforcem para encontrar as melhores opções. As pessoas que estão interagindo ou simplesmente supervisionando as mesmas devem tomar cuidado para que as atividades ao invés de desafiar acabem por desmotivar, pelo alto grau de dificuldade ou pela impossibilidade do sucesso. A criança não deve ter medo de errar, ela tem que se sentir livre para mostrar a sua criatividade e imaginação.

É possível numa Brinquedoteca, se o profissional brinquedista possuir esta especialidade, aplicar jogos e atividades que contribuam com este processo, mesmo que seja no momento de parque infantil. Devemos sempre estar atentos e proporcionar atividades que contribuam com estes ganhos e favorecimentos motores.

Falamos tanto de Brinquedoteca Escolar, que nos vale no capítulo a seguir, ampliar o saber dos leitores sobre o Universo que este tipo de Brinquedoteca pertence na história de sua implantação.

### CAPÍTULO 3: A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

Através dos tempos, as expressões culturais das diversas sociedades se refletem na manifestação do brincar. Mesmo que o conceito de cultura tenha sofrido mudanças no qual não houve um acordo em que seria sua abrangência, já que existem muitas concepções e visões, definidas por autores estudiosos, como os citados no decorrer da leitura uma coisa que não mudou é o brincar.

Há muito se discute qual é a importância e o papel dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento das crianças. Como essas contribuições podem proporcionar o desenvolvimento da criança no contexto educacional?

Professores, pais, diretores e a própria escola, ficam desamparados e ao mesmo tempo desconfortáveis com a impossibilidade de um aumento crescente de crianças que deixam de participar do processo de evolução da aprendizagem. Neste contexto acabam sendo rotuladas como crianças apáticas, agressivas, desorganizadas desinteressadas, etc.

Nesse caso, a melhor forma para integrar a criança ao mundo do saber é colocá-la em contato com o lúdico, com o jogo, com o brincar.

Segundo Friedmann, (ET al.) O direito de brincar: a Brinquedoteca – São Paulo: Scritta: ABRINQ, 1992, p.26 *“as brincadeiras fazem parte do patrimônio lúdico cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamentos e ensinamentos.”* Viver plenamente o direito e a arte de brincar, de forma prazerosa, sem regras ditadas, sem medo de errar. Este é o verdadeiro brincar!

A criança, quando brinca, compreende a si mesmo, os outros, os adultos, o mundo. Percebe e entende de várias maneiras. Pelo faz-de-conta, pelo imaginário, pelo símbolo. Pelo encaixe, pela construção, pelo jogo de regras. Pela simplicidade ou complexidade. As brinquedotecas, conforme capítulo 4, surgiram para resgatar a infância e proporcionar à criança o acesso ao mundo mágico do brincar. Elas representam o reconhecimento do direito de brincar e a valorização do brinquedo como fonte de desenvolvimento e equilíbrio. E é a partir

desse ponto que começará a nossa jornada para clarear o quanto é importante, o brincar, a brincadeira na vida da criança, e do adulto que brinca.

### **3. 1 O valor do brincar**

*“A criança que brinca sozinha aumenta suas possibilidades de lidar com a sua afetividade e de descobrir seus interesses” Cunha, Nylse Helena Silva Brinquedoteca: um mergulho no brincar – 4ª ed.- São Paulo: Aquariana, 2007 p.22.*

O brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. É um bem cultivado, um dom natural e é uma arte que futuramente irá contribuir para a eficiência e equilíbrio do adulto. Quando a criança brinca, exercita sua capacidade de concentrar a atenção, descobrir e de criar, sem se preocupar em um determinado resultado, ou seja, ela brinca pelo sentir da brincadeira, tomando consciência de si mesma como um ser agente e criativo, diferente dos demais e que entra em contato com diferentes papéis sociais, evoluindo quanto à diferenciação do eu e o outro. Por isso que este momento é muito importante, pois quando a criança brinca livremente ela está desenvolvendo o seu direito e seu dever de fazer crescer o seu potencial.

Ao brincar a criança tem condições de produzir emoções como a raiva, a tristeza, a competição, a felicidade, onde vai possibilitar a organização de um mundo de descobertas, facilitando a abertura para o campo cognitivo, podendo favorecer tanto os processos que estão em formação como também aqueles que precisam ser completados. Ao mesmo tempo vai desenvolver a sociabilização, aprender a respeitar o próximo e os limites estabelecidos pelo grupo. Além disso, o brincar é a forma mais fácil e prazerosa de se estabelecer laços afetivos com a criança, podendo ser transmitido através desse contato à confiança e a segurança para que essa criança mergulhe no processo de escolarização sem sofrimentos e culpas.

O brincar é a nossa primeira cultura, é a forma das pessoas conviverem e se expressarem, é como as crianças brincam e como os adultos vivem. Mesmo sem ter um brinquedo a criança brinca com a cultura. *“É no brincar que a criança lida com a realidade interior e sua tradução livre da realidade exterior”*. MACHADO, 1994 p.22.

Podemos mergulhar em pensamentos mais profundos, dizendo que quando uma mãe quer ter um filho, ela começa a brincar com sua imaginação a ideia de ser mãe, mas não podemos esquecer que quando essa mãe era pequena, ela já brincava com bonecas ensaiando esse papel no qual exercerá no futuro. Isto é bem real quando a criança brinca de casinha e começa a reproduzir suas memórias e observações do papel de sua própria mãe.

Uma a criança ao nascer tem como seu primeiro parceiro a mãe, que tem a função de propiciar um ambiente facilitador para a criança explorar todos os recursos individuais inerentes ao seu ser, como: o corpo, a intuição, seus sentidos, movimentos para ter liberdade de escolha para brincar. *“O brincar é uma linguagem”*. MACHADO, 1994, p.22). Pegar com a mão, o polegar, acariciar o abraço, o tocar, isto é, na beleza do toque sentir o tato, dizer bem-vindo, sou querido, sou amado. As palmas, a alegria festejada, o contato, tato no abraço da mãe, dos irmãos, do pai, da família, é uma forma sensível e natural de brincar.

A autodescoberta é a primeira grande brincadeira do bebê. É quando ele está lidando com o seu corpo, percebendo suas possibilidades e limitações. Busca os significados entrando em contato com o seu eu pelo brincar.

Quando o bebê começa a dar os primeiros balbucios, ele está começando a querer brincar de se comunicar e é nessa hora que o adulto deve estar bem atento para ouvi-lo, sem atropelá-lo no seu desenvolvimento natural. É importante deixar que a criança se expresse, fazendo com que suas experiências se tornem possíveis, permitindo que a criança exista.

Segundo Machado (1999, p.26)

(...) a criança está amadurecendo quando descobre que objetos podem simbolizar sua mãe e sua realidade, e passa a brincar com isso. Porém, o adulto deve deixar que a criança possa fazer suas próprias

descobertas sem que estes imponham o como, para que e do que brincar.

Quando a criança brinca livremente, à sua maneira, além de explorar o mundo ao seu redor está desenvolvendo suas potencialidades de sentir, de criar ideias, de fantasiar e provocar o seu pensamento a alcançar níveis de desempenho que só às ações por motivações próprias conseguem. Brincando a criança raciocina, descobre, experimenta, partilha, ama, aprende a perder e ao mesmo tempo, aprende que haverá novas oportunidades para ganhar. Aprende a ter paciência, fazer amigos, a respeitar e conviver com os outros e as normas estabelecidas pelo grupo, sem desistir facilmente.

Se a criança é estimulada a brincar e utilizar os brinquedos desde cedo, seus horizontes estarão mais amplos, crescerá com menos rigidez e maior flexibilidade, conseguirá ser dona de suas próprias opiniões e de ver as coisas de diferentes modos. Terá liberdade para arriscar, buscar soluções, traçando caminhos com mais segurança, confiança e criatividade. Caso contrário, se a criança estiver inserida em um ambiente rígido, com muitas restrições para brincar e fazer uso dos brinquedos, seu pensamento será igual às regras do jogo. Não será capaz de criar e arriscar novas situações, seu universo será restrito, sendo condicionada a acreditar apenas na sabedoria dos adultos.

Brincar também é um canal para o aprendizado, pois para aprender devemos nos distanciar de nós mesmos, e isso acontece nos primeiros meses quando o bebê se distancia da mãe. Quando a criança brinca pensa, reflete e organiza-se no seu interior para aprender o que quer o que necessita e aquilo que está no seu tempo de aprender, mas para isso, é necessário o adulto estar distante e, ao mesmo tempo presente, respeitando o momento, as ideias, os pensamentos, os sentimentos, os sonhos dessa criança.

Não cabe apenas nos preocuparmos com o espaço interno da criança, que favorece o surgimento do brincar criativo e do espaço interno do adulto que favorece esse brincar, disponibilizando paciência, distanciamento e disponibilidade para que as experiências possam acontecer. Também temos que nos importar com o espaço externo, ou seja, os adultos devem respeitar e organizar um espaço dentro de casa para que as crianças possam brincar sem

restrições, mantendo os brinquedos ao seu alcance para que desde cedo possam optar por aquilo que querem brincar *citado no livro de Machado, 1999, p.39, onde expressa liberdade de criação no brincar propriamente dito.*

Importante também refletir que a criança quando brinca desenvolve o seu senso de companheirismo, interagindo com outras crianças, dividindo, convivendo, ganhando ou perdendo. Aprendendo a aceitar regras, a esperar a sua vez para jogar. a lidar com as frustrações, elevando assim, o seu nível de motivação.

Quando a criança brinca em grupo, as relações cognitivas e afetivas desenvolvem um amadurecimento emocional, desta forma aos poucos se constrói a sociabilidade.

O brincar pode ser visto como um *recurso mediador no processo ensino-aprendizagem*, tornando-o mais fácil, enriquecendo a dinâmica das relações sociais em sala de aula, fortalecendo a relação entre o ser que ensina e o que aprende. Sendo assim, é necessário que o educador tenha consciência da importância e dos objetivos do brincar para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças. Contudo, o brincar, muitas vezes, acrescenta ao currículo escolar uma gama de situações que vão ampliar as possibilidades de as crianças aprenderem e construírem o seu próprio conhecimento, permitindo que o aprendiz tenha mais liberdade de pensar e criar para que possa desenvolver-se plenamente.

Ao brincar com uma criança, a postura do adulto deve ser de estimular sua autoestima, possibilitando que ela tome iniciativas e que através do brincar suas manifestações espontâneas sejam encorajadas. O adulto deve estar ao seu lado para discretamente ajudá-la se for solicitada, dando a esta, a oportunidade de explorar e brincar com brinquedos adequados ao nível de desenvolvimento e interesse da criança, inclusive, introduzindo novas propostas; porém sempre brincando e aprendendo, feliz e com entusiasmo.

É possível que através do brincar, o adulto perceba frustrações na criança que ainda não sabe solucionar. Novamente a postura do adulto é fundamental, nunca enganando uma criança e tendo a sensibilidade de notar se o jogo está



fácil ou difícil, ajudando-o com novas regras a buscar novos caminhos, em respeito à sua maturidade, e fazendo esta busca com muito carinho e compreensão.

É muito importante que os adultos estejam em perfeita sintonia, sensibilizados e enxergando a criança que está em crescimento, pois assim a criança sentirá esse clima de afeto, respeito e valorização independentemente do jeito que brinque. Estará criando uma boa autoestima, e esse será um bom começo.

### **3. 2 - As diferentes formas de brincar**

*“Encaixar, empilhar, construir, montar um quebra-cabeça são atividades que proporcionam exercício e desenvolvem habilidades, mas só serão brincadeiras se forem realizadas com prazer; caso contrário, serão apenas uma tarefa executada com brinquedos.”  
Cunha, Nylse Helena Silva Brinquedoteca: um mergulho no brincar – 4ª. ed.- São Paulo: Aquariana, 2007 p.26.*

Para que a criança explore o mundo por intermédio dos objetos, é necessário que ela brinque com espontaneidade, sem regras rígidas e sem precisar seguir regras de folhetos de instruções.

Enquanto amassa, desamassa, usa, manipula os objetos, acabam chegando as suas próprias conclusões a respeito do mundo em que vivem. Quando empilha, puxa e dá nova forma, a criança está transformando, brincando e ao mesmo tempo está criando, desenvolvendo autonomia e senso de responsabilidade para que possam agir sozinhas.

Se esses interesses forem respeitados manterão viva a vontade de a criança conhecer e apropriar-se do conhecimento, para que seu crescimento seja mais saudável, estimulando-as a explorar o mundo de dentro e o mundo de fora para que no presente e no futuro adquiram conceitos que utilizarão para suas próprias vivências. Portanto, diante do que foi citado acima vamos começar a falar sobre o explorar, descobrir, xeretar e manipular (ações exploratórias) que são as primeiras atividades lúdicas do ser humano. Estas atividades são muito importantes para a construção do conhecimento da criança.

No bebê, essas ações começam quando ele começa a explorar a si mesmo, descobrir quais são as suas possibilidades de movimento, de produção de sons de comunicação e uso do espaço. Manipulando e xeretando os objetos, além de estar experimentando o mundo ao seu redor descobrindo e satisfazendo sua curiosidade de conhecer, é uma forma divertida de brincar para adquirir informações para quem ainda não conhece as convenções sociais.

Neste momento é importante que os adultos mostrem exatamente qual é a função dos objetos, quais são aqueles que podem ou não oferecer perigo, para que as crianças possam utilizá-los de forma mais adequada. Segundo *CUNHA*, (2010, p.11 e 12) “convém não limitar o prazer de descobrir; isto limitará também o processo de criatividade e a construção de um autoconceito positivo”.

Outra forma importante de brincar é o brincar sozinho. É quando a criança mergulha na sua fantasia e alimenta sua vida interior, focando a sua atenção, inventando, se concentrando e aprendendo a se engajar na atividade em si. É um momento que deve ser respeitado, pois além de criar possibilidades de lidar com a sua afetividade e descobrir seus interesses, estão sendo cultivadas qualidades importantes para a formação de hábitos dessa criança que num futuro irão influenciar no seu desempenho.

O brincar de faz-de-conta, é outra forma de brincar que desencadeia o uso de imaginação criadora. Através do faz-de-conta, a criança pode reviver situações que lhe causam alegrias, medos, raiva, ansiedade, excitação. Através desse brinquedo mágico pode trabalhar e expressar as fortes emoções que, muitas vezes, são difíceis de suportar e de se manifestar, tendo a possibilidade de elaborar, de forma simbólica os desejos, conflitos e frustrações. Muitas vezes, o faz-de-conta não imita a realidade, mas ao contrário é um meio de sair dela, assumindo um novo estado de espírito, que através de um distanciamento vai permitir a criança trabalhar as emoções difíceis que está sentindo.

Quando existe uma representação de uma determinada situação e quando há uma verbalização, a imaginação acaba sendo desafiada a buscar soluções para os problemas criados pela vivência dos papéis que foram assumidos, estimulando a criatividade e a inteligência. Segundo Cunha (2007,

p.23): *“as crianças precisam vivenciar suas ideias em nível simbólico, para poderem compreender seu significado na vida real.”*

Brincar com outras pessoas é propiciar as crianças aprenderem a viver socialmente, respeitando regras, cumprindo normas, esperando a sua vez e interagindo de uma forma mais organizada. Para poder brincar com outras pessoas as crianças devem saber partilhar. Muitas vezes, a criança diz que quer brincar junto com a outra, mas não necessariamente quer participar junto com ela da brincadeira, apenas quer brincar paralelamente, pois ainda está aprendendo a fazer este partilhamento.

Outra forma interessante e importante de brincar é brincar em grupo. Dessa forma a criança terá um aprendizado indispensável que é a integração social. Quando estamos dentro de um grupo aprendemos a partilhar, a cooperar, a trocar ideias para que o resultado não seja comprometido.

No brincar em grupo existe a competição grupal, onde a vitória depende de todos, ou seja, o mais forte dependerá do mais fraco e o mais fraco poderá vencer através da vitória do grupo. Além disso, a interação grupal proporciona à criança conhecer melhor as outras e fazer novas amizades. Para que isso ocorra é necessário variar os elementos que fazem parte do grupo para que não seja possível a organização de times ou “panelinhas”.

Brincar correndo, saltando, pulando: quando a criança está praticando essas atividades ela se torna alegre, desafia seus próprios limites utilizando energia para desenvolver sua coordenação motora, adquirindo confiança em si própria e aprimorando o seu equilíbrio. Para que isso ocorra é necessário que a imagem corporal seja bem estabelecida fazendo com que as crianças tomem consciência do esquema corporal, dos limites e das possibilidades do seu próprio corpo e do corpo dos outros. Quando trabalhamos o corpo de forma harmoniosa e consciente conseguiremos ter mais equilíbrio, não só físico, mas também emocional.

Outra forma de brincar é o brincar jogando e competindo. Este tipo de brincar cria uma excelente forma de oportunidade para que as crianças vivam

experiências que irão ajudá-las a amadurecer emocionalmente, são atividades motivadoras, e que desenvolvem habilidades.

Quando o brincar é competitivo e a criança não sabe lidar com perdas e com frustrações, sua emoção e seus sentimentos ficam comprometidos e pode expor suas potencialidades de forma negativa. Por conta disso, as brincadeiras em grupos seriam a melhor solução para neutralizar os aspectos negativos e tomar como positivo os aspectos da competição.

Mais adiante falaremos com mais detalhes sobre os jogos, os tipos de jogos e as contribuições que eles trazem no desenvolvimento da criança.

### **3. 3 Tipos de brincadeiras**

Algumas brincadeiras são universais, como brincar de roda, jogar bola, correr de pega-pega ou de esconde-esconde, outras podem ser brincadeiras que tenham o significado de “rito de passagem”, como se deslocar de uma árvore preso a um cipó como faziam as crianças e adultos pertencentes às sociedades tribais, mas em qualquer situação ou época, o desenvolvimento físico e mental nas brincadeiras se faz presente e, mais do que isso, a criatividade e a diversão estão garantidas.

Podemos identificar alguns e diferentes tipos de brincadeiras do ponto de vista da participação social da criança, implicando no seu envolvimento e na capacidade de se relacionar e de se comunicar com os outros.

Nas brincadeiras solitárias a criança é absorvida na própria brincadeira, separadas das outras crianças interessa-se por brincadeiras diferentes, em silêncio ou concentradas em conversas consigo mesma.

Já nas brincadeiras em paralelo a criança antes de se interessar por brincadeiras alheias brinca sozinha, mas o que ela de fato quer, é não demonstrar seu interesse diretamente. Neste tipo de brincadeira a criança costuma brincar em silêncio, geralmente não dirigindo a fala a ninguém em particular.

Observar brincadeiras é quando as crianças se mostram absorvidas e interessadas em observar as atividades de outras crianças, ou seja, estão muito compenetradas, diferente de uma olhada sem compromisso. Não há conversas entre as crianças.

Nas brincadeiras em grupo a criança pode juntar-se às brincadeiras ou brincar com outras crianças do mesmo grupo. Este movimento, muitas vezes, pode ser de forma tranquila ou conturbada. Vai depender muito do grupo no qual a criança vai desejar fazer parte, porém esses relacionamentos podem ser feitos e desfeitos num curto espaço de tempo e serem refeitos rapidamente.

Nas brincadeiras cooperativas em algum momento o interesse do grupo se desvia da troca de ideias para o jogo no qual estão envolvidos, portanto é muito importante a criança pertencer ao grupo. Neste caso, a criança tem um lugar definido, ou seja, ela exerce uma função dentro do grupo. As atividades e ideias são compartilhadas fazendo as mesmas coisas, dividem os brinquedos, esperam a vez e trabalham com os outros.

Podemos dividir em dois grupos as brincadeiras cooperativas, um grupo de cooperação simples que são as brincadeiras solitárias, em paralelo, de observação e a de juntar-se a brincadeira, que já foram descritas acima e as de cooperação complexa que é quando a criança assume um papel e o representa. As conversas giram em torno dos papéis representados. Participam de jogos com regras mais complexas. Isso acontece quando a criança já está por volta dos quatro anos de idade.

Outros tipos de brincadeiras podem ser vistos no capítulo 5, p. 59-66 do livro *O brinquedo-sucata e a criança (2003)* de Marina Marcondes Machado, em que expõe a diferença da brincadeira exploratória e da brincadeira construtiva. Segundo ela é para facilitar o entendimento entre a dialética do espontâneo e o organizado que estão presentes nas brincadeiras infantis. Na verdade, acredita-se que uma é consequência da outra e que não ocorrem separadamente. Nas brincadeiras construtivas, o adulto tem um papel fundamental, que é introduzir a realidade no cotidiano da criança, onde possam acontecer atividades com regras e limites, a partir do momento que este perceber que as crianças dão conta e possam compreender estas regras.

Segundo Machado, (1994, p.61), no livro referido no parágrafo acima:

“(...) se o educador não introduzir atividades que estimulem a ação lúdica construtiva, as crianças poderão permanecer num estágio mais primitivo, não saindo do seu egocentrismo e não passando a viver sobre os princípios de realidade.”

Ainda neste livro, Marina diz que valoriza a experimentação pura e simples, utilizando os cinco sentidos e a intuição para chegar à individualidade da criança. Parte do mais simples e primitivo, como na atividade com a argila, em que as crianças amassam, socam, sentem, cheiram para depois partir para uma atividade mais elaborada. Muitas vezes, a atividade organizada pode ser uma boa opção para que as crianças não viciem em fazer algo sempre igual. Isto não significa que a criança não tenha a liberdade de fazer a atividade como quiser dando a sua ideia em cima da proposta do professor.

À medida que as crianças crescem além de começarem a gostar de brincar com outras crianças vão aprendendo várias brincadeiras diferentes. Para que isso ocorra é muito importante que os adultos respeitem o ritmo da criança, ajudando-a e encorajando-a se necessário for.

Diante deste fato os adultos podem cumprir algumas funções que tornem as coisas mais fáceis e agradáveis para as crianças, como:

- Apoiar;
- Perceber o momento certo para tirá-la da brincadeira quando mostrar-se insegura;
- Estimular conversas;
- Saber intervir num momento de situações desagradáveis;
- Fazer parte da brincadeira quando solicitado, aceitando qualquer papel que lhe for designado;
- Ajudar a criança quando alguma tarefa está fora do seu alcance
- Dar ideias;
- Dar conselhos.

Aproximadamente entre os cinco, seis anos de idade as brincadeiras começam a ganhar formas mais definidas, limites, pequenas regras, que num futuro darão lugar aos jogos de regras mais elaborados. Assunto que será tratado no capítulo seguinte.

Segundo Machado, (1994, p.66) *“Quando a brincadeira dá espaço para o jogo, a objetividade está sendo estudada e aprendida pela criança, que entra na sociedade em que à medida que cresce e amadurece”*.

### **3. 4 - A evolução da brincadeira, segundo Piaget**

A criança se desenvolve de forma integrada nos aspectos cognitivos, afetivos, físicos-motores, morais, linguísticos e sociais. Na concepção de Piaget, distinguem-se três estágios de desenvolvimento, variáveis entre si no que diz respeito à idade, contexto sócio-econômico-cultural, mas a ordem é fixa: período sensório-motor; período da inteligência representativa e período das operações formais.

Na perspectiva de Piaget, as crianças de colo até dois anos, **exercitam-se** enquanto brincam, quando faz uma bola rolar, produz sons com um chaveiro, repetindo ações e observando seus resultados.

A partir de dois anos, reproduzem as brincadeiras **simbólicas**, hoje muito usadas nas clínicas psicológicas e psicopedagógicas, em que se trabalha muito com o lúdico. Estas dão à criança a possibilidade de ir de encontro ao outro, interagindo e depois voltando ao seu próprio mundo, dando condições para a criança aprenda a lidar com afetos e emoções. Nesse momento é muito importante que o adulto saiba interferir na brincadeira para que o pensamento da criança não seja interrompido e não atrapalhe a simbolização que está sendo produzida. O símbolo serve para evocar a realidade.

Um fato muito importante de se lembrar é que cada criança é única, dentro do seu processo particular de desenvolvimento. Nunca uma criança de dois anos será igual à outra criança de dois anos, portanto, os brinquedos e brincadeiras adquirem personalidade própria e por isso, as brincadeiras têm grau de importância diferente entre as crianças.

A partir dos quatro anos as brincadeiras vão se aproximando do real, o símbolo começa a se tornar realidade, e as crianças reproduzem a rotina da vida

real quando acordam uma boneca e a fazem seguir tudo o que sua mãe lhe ensina e pede todos os dias.

Saindo da fantasia e chegando à realidade, os jogos de transição constituem uma espécie de transição entre o jogo simbólico e o jogo de regras. Desta forma, novos interesses surgem, deixando de ser egocêntrica a brincadeira, tornando prazeroso o espírito de cooperação e regras entre os jogadores, isto por volta de seis anos, provocando as relações sociais, ou seja, a socialização. Com o passar dos anos, os conteúdos sociais das brincadeiras podem mudar, mas a essência da brincadeira raramente se altera. Enfim, “*o jogo da criança responde sempre às mesmas características lúdicas.*” FRIEDMANN 1992, p.71.

Aprofundando este discurso, a seguir entenderemos o contexto histórico e cultural dos brinquedos e o papel real das brincadeiras, como ligação imediata com toda a importância da compreensão da linguagem e maturidade que poderá ser evoluída e fundamental ao processo de letramento, quando uma criança se permite “arriscar” a ler e compreender as regras de um jogo, por exemplo.

### **3. 5 - Contexto histórico e cultural dos brinquedos e o papel das brincadeiras<sup>3</sup>**

Antes do século XIX, a produção de brinquedos não era função de uma única indústria, ou inventados por fabricantes especializados. Surgiam das oficinas de entalhadores em madeira, fundidores de estanho e etc.

O brinquedo representava antigamente um produto secundário nas oficinas manufactureiras, que eram restringidas pelos estatutos corporativos, podendo apenas fabricar aquilo que competia ao seu ramo.

---

<sup>3</sup> A pesquisa descrita abaixo pode ser aprofundada no livro de Walter Benjamin, capítulo 9 - Reflexões sobre a criança, o Brinquedo e a Educação. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2002.



Durante o século XVIII, o impulso de uma fabricação especializada começou a aflorar por conta que as oficinas começaram a se chocar contra as restrições corporativas. Começaram a proibir o marceneiro de pintar as bonequinhas e a produção de brinquedos de diferentes materiais obrigavam várias manufaturas a dividir entre si os trabalhos mais simples, o que acabava encarecendo as mercadorias.

Por conseguinte, a distribuição de brinquedos não era função de comerciantes específicos. Podiam-se encontrar animais em madeira com marceneiro, soldadinhos de chumbo com o caldeireiro, bonecas de cera com fabricantes de velas e assim por diante. Por conta disso, em Nuremberg, iniciou-se a chamada “editora”, em que os exportadores começaram a se apropriar dos brinquedos que vinham das manufaturas das cidades e distribuí-los ao comércio.

Na segunda metade do século XIX, os brinquedos começam a se tornarem maiores, perdendo aos poucos o elemento sonhador, minúsculo e discreto, perdendo também a sensibilidade infantil no que diz respeito aos materiais dos brinquedos, que ao invés de madeira, ossos, tecidos, argila foram substituídos pelos metais, vidros e etc.

Aos poucos, começa uma emancipação do brinquedo, quanto mais à industrialização avança, mais o brinquedo se subtrai ao controle da família, tornando-se estranho não só para criança, mas também para os pais.

Podemos encontrar na Alemanha, nos dias de hoje os mais belos brinquedos localizados nos museus e nos quartos de criança. Nuremberg é a pátria dos soldadinhos de chumbo e da fauna da arca de Noé. A casa de bonecas mais antiga está em Munique.

Crianças de todo o mundo e todas as raças brincam e sempre brincaram. Cada brinquedo pode apresentar formas, tamanhos, cores diferentes, vão depender daquele que o constrói. A utilização de diferentes materiais e a descoberta de maneiras diferentes de utilizá-los sempre cativou as crianças de todos os tempos.

Para criar um brinquedo é importante que as pessoas observem o lugar onde moram, usem a imaginação para poderem criar brincadeiras, pois o

brinquedo e a brincadeira são forma do nosso imaginário se expressar, é como se as pessoas imitassem a vida, brincando. E é por esse motivo que os brinquedos e as brincadeiras são transmitidos às crianças de geração para geração nas comunidades desde a antiguidade como forma de recreação e diversão. Nesse sentido,

*VOCÊ SABIA?*

O brinquedo bambolê, como o conhecemos, feito de plástico colorido, foi fabricado nos Estados Unidos em 1958 e virou mania nos anos 60. (ALZINGEN, 2001 p. 70,71).

Porém, apenas na era do Romantismo a brincadeira passou a ser vista como expressão da criança e a infância de ser compreendida como um período de desenvolvimento específico e com características próprias. Nessa época as crianças costumavam brincar com piões, cavalinhos de pau, bolas, etc.

Como exemplo, cita-se neste estudo curiosidades do brinquedo pião e outros que poderão ser pesquisados com mais profundidade no livro de SANTA ROSA, 2001 p.16.

*LEIA ESTA ADIVINHA:*

Estando nu, eu não danço

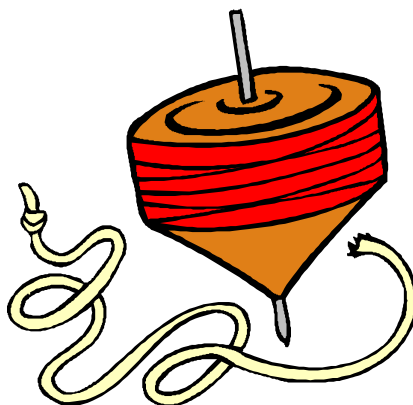
Me vestem para dançar

Mas me arrancam a capa

Para me verem dançar.

Quem sou eu?

O pião



Os piões já existiam na Babilônia, eram feitos de argila e foram encontrados em túmulos das crianças e escavações de Pompéia (Itália).

No Brasil, as crianças indígenas confeccionavam piões a partir de um fruto (totuma) oco.

Muitos brinquedos foram transformados por nossos artistas plásticos em obras de arte, como fez Cândido Portinari, em sua obra “Menino com Pião”, no referido livro p. 17.



As bonecas sempre foram brinquedos que encantaram as meninas das cidades, dos campos, das tribos, que eram confeccionadas pelas crianças, pelas mães e que utilizavam diferentes materiais como: barro, pano, pau. Aos poucos esses materiais foram se sofisticando e vieram as bonecas de louça e de borracha e mais tarde surgiram as bonecas industrializadas.

Confira a arte de Tarsila<sup>4</sup> nesta obra.

---

<sup>4</sup> Tarsila do Amaral: Tarsila do Amaral foi uma pintora, desenhista e tradutora brasileira e uma das figuras centrais da pintura e da primeira fase do movimento modernista no Brasil, ao lado de Anita Malfatti. Seu quadro Abaporu, de 1928, inaugura o movimento antropofágico nas artes plásticas. Neste trabalho intitulado, A BONECA, foi também feito em 1928.



Outro brinquedo que não podemos deixar de mencionar é a pipa, que também é conhecida como papagaio, cafifa, quadrado, pandorga e arraia. Dizem que sua origem é chinesa e que tinha como finalidade ser utilizada com fins militares. No ano de 206 a.C. um chinês queria conquistar uma cidade e utilizou a pipa para calcular a distância que o separava da mesma.

Depois de ficar popular no Oriente, foi para a Europa, chegando ao Brasil no século XVI, trazida pelos portugueses. Foi através da pandorga que Santos Dumont desenvolveu seus estudos a respeito do 14 – Bis e Benjamin Franklin estudou sobre os para-raios.

O jogo do gude em Portugal é conhecido como jogo do berlinde. Nas cavernas e nos túmulos dos Faraós foram encontrados registros dessa brincadeira. Antigamente as bolinhas do jogo eram feitas de pedra, argila, madeira ou osso, atualmente são feitas de vidro.

Com o papel também podemos construir brinquedos cortando amassando, dobrando. Temos a técnica japonesa do Origami, muito adotado nas escolas, como conceito matemático e que significa dobrar o papel e aqui no Brasil as dobraduras mais famosas são o barquinho, o chapéu e o aviãozinho.

Depois da era do Romantismo surgiram alguns pesquisadores que desenvolverem propostas pedagógicas com a utilização dos jogos e brincadeiras. Dentre eles podemos citar: Montessori (implantação da educação sensorial), Decroly (com a finalidade de desenvolver a percepção, a motricidade

e o raciocínio, elaborou materiais para educação em crianças deficientes), e Froebel (brincar para educar e desenvolver a criança, estabelecendo relações entre o objeto, do mundo cultural e da natureza, unificado pelo mundo espiritual).

Além desses estudiosos, surge Piaget, datado do século XX, afirmando que além de permitir a construção do conhecimento, a brincadeira pode mostrar em que estágio cognitivo a criança se encontra, pois, para ele a cognição é uma questão de ações reais realizadas pelo sujeito, constituindo a matéria-prima de toda a adaptação intelectual e perceptiva. Com o desenvolvimento do indivíduo essas ações vão se interiorizando e se tornam cada vez mais esquemáticas e organizadas em sistemas. Com isso, a criança só pode construir seus conhecimentos pela ação individual que exerce sobre os objetos à sua volta, fazendo com que o inusitado desafie o seu pensamento, propiciando assim, a construção do conhecimento.

Surge também Vygotsky, que diz que a brincadeira é um comportamento humano como outro qualquer onde a criança recebe influências do meio em que vive no decorrer do tempo. Para ele, além da criança ser ativa é também interativa. Nesse sentido, usa a palavra mediação como uma intervenção necessária de uma pessoa que estará entre duas coisas (o objeto e o indivíduo) para que um tipo específico de relação se estabeleça. (ALEXANDROFF, 1989).

Não podemos deixar de citar a contribuição de Wallon no século XX, que vê o desenvolvimento da pessoa como uma construção progressiva em que as fases se alternam afetiva e cognitivamente. (ALEXANDROFF, 1989). Preocupa-se com a genética, tem um olhar para três aspectos que julga muito importante: movimento, emoção e cognição, em que todos são permeados pelos meios sociais.

Portanto, diante deste contexto, podemos notar que se levou algum tempo para chegar à conclusão de que a brincadeira tem que ser levada a sério. Hoje podemos ver congressos, trabalhos científicos que abordam o tema e o surgimento de brinquedotecas, que resgatam a infância e proporciona a criança o acesso ao mundo mágico do brincar, representando o direito de brincar. Além disso, observamos a valorização do brinquedo como fonte de equilíbrio e desenvolvimento, principalmente a partir do Romantismo quando a brincadeira

passou a ser vista como expressão da criança e a infância de ser compreendida como um período de desenvolvimento específico.

Essa ideia permanece atualmente, quando usamos a brincadeira como recurso para o desenvolvimento de habilidades necessárias e maturidade emocional para facilitar a apropriação da linguagem escrita no processo de alfabetização e letramento. Após conhecer a origem de alguns brinquedos, vamos a seguir entender com maior propriedade conceitos e contribuições dos brinquedos no desenvolvimento infantil.

## CAPÍTULO 4 – BRINQUEDOS E JOGOS

### 4.1 O brinquedo

*“Bom brinquedo é aquele que convida a criança a brincar”. Cunha, Nylse Helena Silva. Brinquedoteca: um mergulho no brincar 4ª Ed. São Paulo: Aquariana 2007 p.33*

Em primeira instância, falar de brinquedo já nos remete a imagem de um objeto que serve para brincar, seja ele representação do real ou não. O brinquedo é um convite fiel ao brincar, facilitador e enriquecedor das brincadeiras, que proporciona desafio e motivação.

Sua imagem é cativante, já provoca escolha, sendo ele suporte da brincadeira. Ele é manipulável e interage com o indivíduo em seu espaço físico, em suas funções e em seus próprios aspectos. O brinquedo e a brincadeira devem ser adequados a faixa-etária e maturidade da criança, conservar sua manutenção, de forma que seja saudável durante o brincar.

O brinquedo pode fornecer importantes informações sobre a própria criança, quanto a escolha do brinquedo, quanto as cores, figuras, desafios, temas, tipo de brinquedo, tempo de permanência, números de brinquedos com as quais a criança brinca ao mesmo tempo e tipo de material com o qual o brinquedo é construído.

Os brinquedos são agentes vivos de relação e contato com o indivíduo. Através dos brinquedos e das brincadeiras, a criança compõe sua história em tamanho miniatura; porém com uma profundidade enorme.

Podemos afirmar que a sociabilização dos brinquedos com seu usuário é tão necessária no desenvolvimento infantil quanto a nutrição, cuidados e outros fatores que satisfazem as necessidades vitais. Os brinquedos são veículos de inteligência, de expressão do indivíduo e de atividade lúdica; dentre todos os padrões culturais dos diferentes contextos socioeconômicos, por isso tão importante quando utilizados em sala de aula e Brinquedoteca Escolar, podendo ser complemento pedagógico em diversas situações de aprendizagem,

ampliando repertórios em artes visuais, comunicação e linguagem, matemática, natureza e sociedade, onde muitas crianças comunicam-se melhor com a forma lúdica e prazerosa do ensino.

A forma de introduzir o brinquedo à criança é muito importante. Algumas vezes, é necessário que o adulto precise apresentar o objeto para a criança, mostrando as possibilidades de exploração, outras é necessário que o adulto apenas coloque o brinquedo no ambiente para que a criança possa explorá-lo, mas das duas formas o brinquedo deve chamar a atenção da criança.

Através do brinquedo a criança analisa, compara, cria, experimenta, reinventa, descobre, desenvolvendo sua imaginação e habilidades. Enriquece o seu mundo interior comunicando-se e participando melhor do mundo que a cerca *“O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade.”* KISHIMOTO, In Santos (org.). – Petrópolis, RJ: Vozes, 1997. P.23.

É no campo do imaginário que a Literatura presta sua grande contribuição. Ela se torna um brinquedo nas mãos do leitor, que a partir de uma história, é capaz de brincar com os personagens, heróis ou vilões; de construir castelos, pontes, rios, florestas; de brincar com as palavras, poesia e rimas, estimulando a linguagem interna e aumentando o repertório de vocabulário da criança. Quando um adulto tem uma participação na brincadeira, o enriquecimento da linguagem é ainda maior, pois ele introduz novos conceitos nas experiências das crianças de acordo com suas experiências pessoais.

Como suporte e justificando as propriedades dos brinquedos, estes devem ser adequados às necessidades da criança, gerando uma situação problema que contribuirá para o seu desenvolvimento, fazendo-a ir em busca de soluções e alternativas para sua resolução.

#### **4.1.1 Os diversos tipos de brinquedos:**



- Brinquedos de berço: devem ser objetos que chamem a atenção da criança, despertando seus sentidos como olhar, pegar, sentir e contribuir para o seu desenvolvimento. Podem ser móveis, chocalhos, objetos para ouvir e morder.
- Brinquedos de afeto: é o famoso bichinho de estimação, devem estar à disposição da criança e ter o respeito dos adultos. É um brinquedo que pode ter um vínculo afetivo e deve pertencer a criança. Podem ser bichinhos de pelúcia ou qualquer outro que seja agradável de pegar e abraçar.
- Brinquedos para manipulação: são brinquedos que estimulam a criança a interagir com eles, mexendo, observando o que vai acontecer. São brinquedos que prendem a atenção e deixam a criança curiosa.
- Brinquedos para o “faz de conta”: são brinquedos que funcionam como elementos introdutórios à fantasia, facilitando o processo de simbolização, aumentando o repertório de conhecimentos da criança. Podem ser carrinhos, panelas, barquinho. O importante é que eles possam realmente exercer os seus papéis, para que a criança tenha real vontade de brincar.
- Bonecas, personagens, animais: são brinquedos que dão às crianças a oportunidade de amadurecer através de sentimentos e da vivência do papel do adulto, favorecendo relações afetivas. São brinquedos que fazem companhia e transmitem segurança.
- Fantoches: de todos os tipos são ótimos para a estimulação da imaginação, do pensamento e da linguagem, atraem e encantam as crianças. Através dos fantoches a criança pode falar dela mesma. Propicia o extravasar das emoções e dos sentimentos.
- Fantasias: Através das fantasias as crianças expressam os sentimentos, brincando de representar outra pessoa ou personagem, escapando assim dos seus bloqueios.
- Bolas: é um brinquedo que visa à movimentação. É para todas as idades e pode servir de companheiro para quem está só.
- Blocos de construção: a construção com blocos vai proporcionar experiências como ordenação, inclusão, invariabilidade, conceitos matemáticos, atenção, concentração, pensamento abstrato, etc.

- Quebra-cabeça: é um brinquedo que estimula a análise-síntese, figura-fundo, e devemos tomar cuidado para que não seja fácil demais, pois assim não trará desafio e nem difícil demais para não gerar desistência.
- Brinquedos musicais: Propiciam a exploração de sons e desenvolvem a percepção auditiva, além de experiências sensoriais, expressivas e de solicitarem o controle motor.
- Dominó: um dos jogos mais populares. Possui regras simples e que são de fácil compreensão. Pode ser aplicado no ensino da matemática, da alfabetização, para discriminações auditivas, táteis e visuais. Também podem ajudar na aquisição de conhecimentos gerais.
- Jogos de memória: Também pode auxiliar no ensino da matemática, da alfabetização, na aquisição de conhecimentos gerais e nas discriminações visuais, táteis e auditivas.
- Jogos de loto: Podem também serem chamados de bingo. Podem ser usados para ensino de várias matérias como recurso pedagógico.

Existem também os brinquedos pedagógicos que têm como objetivo proporcionar determinadas aprendizagens, como por exemplo: cores, formas, números, letras, etc. Porém esta denominação pode ser um pouco relativa, pois qualquer brinquedo pode ser pedagógico, a partir do momento que este vai atender às necessidades da criança no momento em que ela for utilizar este brinquedo.

Como a educação é um processo global e contínuo, cada momento da vida de uma criança é cercado por prioridades diferentes, em que será necessária a atuação pedagógica, para atender estas demandas. Portanto, para esse momento, vamos descrever o brinquedo pedagógico não como um critério conceitual, mas como um tipo de brinquedo que tenha uma proposta mais objetiva.

Diante desta definição, podemos dizer que a satisfação do brinquedo simbólico acontece no decorrer da atividade, enquanto que no brinquedo pedagógico a satisfação vem quando o objetivo foi alcançado ao terminar o jogo. Por esse motivo que, às vezes, a criança necessita repetir, várias vezes, o jogo

ou o brinquedo, pois a satisfação de ter conseguido o objetivo é tão grande que é necessário realizar várias vezes essa satisfação.

Para o desenvolvimento da criatividade utilizam-se as brincadeiras construídas com materiais simples, devidamente higienizados, conhecidos e muito utilizados nas escolas por serem baratos, tais como os brinquedos construídos com sucata ou materiais recicláveis. Na atualidade, considera-se este recurso de muita contribuição para o desenvolvimento da criatividade, que parte da observação do produto e sua transformação em uma nova ideia, ora um brinquedo, ora uma engenhoca, como o leitor poderá ler no item abaixo.

#### **4.1.2 O brinquedo-sucata**

A sucata é uma forma de se poder brincar de forma criativa e espontânea, pois a criança traz o elemento da transformação, ou seja, é algo que passa a ser usado fora do seu habitual. É um brinquedo não estruturado em que a criança precisa agir sobre ele para que a brincadeira aconteça. Com as sucatas as crianças aprendem o quanto é construtivo e educativo brincar.

O cuidado com a inversão de valores faz-se necessário quando a criança tem alcance a uma gama de brinquedos prontos e caros, sendo estes de grau de importância superior, e por muitas vezes valorizados pelos adultos, afinal estão disponíveis no mercado de consumo em vitrines convidativas aos olhos das crianças. Nós adultos somos responsáveis pelos pensamentos que vão permear por toda a vida o universo infantil mostrando as nossas crianças a riqueza do processo de expressão criativa e novas descobertas na utilização de sucatas inteligentes devidamente preparadas para a criança selecionar e brincar.

Os adultos poderão fazer parte da brincadeira com as sucatas, estando disponíveis para a arrecadação dos mais variados materiais, interagindo assim de forma agradável com essa criança. Além do processo criativo, ensinamos a criança a preservar os materiais com conceitos de sustentabilidade e preservação de nosso planeta, matéria está de grande importância no currículo escolar. MACHADO, 1995, p. 45) diz que: *“O brinquedo-sucata permite a quem*

*brinca com ele desvendá-lo, ressignificá-lo, pois é um objeto que possui inúmeros significados que não são óbvios nem estão evidentes.”*

Pensando no OBJETO como parte de um jogo, vamos dar um Panorama geral a respeito deste assunto no subitem a seguir.

#### **4.2- Os jogos: Panorama Geral**

Segundo Kishimoto, o brinquedo é o objeto, o suporte da brincadeira e que pode ser utilizado pelas crianças de diferentes maneiras; a brincadeira é uma descrição de uma conduta estruturada, com regras e por fim, o jogo é a descrição lúdica que envolve situações com regras externas estruturadas pelo próprio tipo de material. Como por exemplo, o xadrez e o dominó.

O significado dos jogos, brinquedos e brincadeiras há muito vem sendo investigados por pesquisadores de várias áreas do conhecimento, na qual trazem muitas contribuições por ter uma relação bem significativa com o desenvolvimento e a aprendizagem da criança.

Como sugerimos no índice, seguiremos falando de outros autores de importância para o estudo deste trabalho, mesmo ainda sendo o Piaget o mais utilizado pela autora, pelos motivos já descritos no resumo/abstract.

Para Wallon (1981), o jogo é uma forma de infração do cotidiano e suas normas; Vygotsky (1988), diz que é uma situação imaginária criada pelo contato da criança com a realidade social. Piaget (1976), tendo como princípio básico a noção de equilíbrio como mecanismo de adaptação da espécie, admite que na brincadeira há uma predominância de comportamentos de assimilação sobre a acomodação. Veremos mais adiante com mais detalhes estes conceitos. Existem vários tipos de jogos, entre eles, os jogos motores, os cognitivos, intelectuais, competitivos, individuais e coletivos, os simbólicos e outros. Por conta dessa gama de variedades, existe um pouco de dificuldade para se entender o que é o “jogo”.

O ato de jogar é tão antigo como o próprio homem. O jogo é necessário ao nosso processo de desenvolvimento, como forma de assimilação da

realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideias comunitárias. Voltando a Piaget (1978) ele afirma que o jogo, principalmente o jogo de regras, é uma forma de atividade particularmente poderosa para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança.

Na concepção piagetiana, os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas gerando ainda, um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio das ações. Portanto, os jogos têm a função de: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional à criança.

Outros atores também manifestam seu saber, como segue abaixo:

Segundo Vygotsky (1984, p. 39.), apud Kishimoto

[...] o lúdico influencia muito o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, ela adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Para a autora, os jogos têm a liberdade de ação do jogador ou o caráter voluntário e episódico da ação lúdica; o prazer ou o desprazer, o não sério ou o efeito positivo; as regras implícitas ou explícitas; a relevância do processo de brincar; a incerteza de seus resultados, a representação da realidade, a imaginação e a contextualização no tempo e no espaço.

É necessário considerar o jogo dentro do contexto em que é utilizada a atitude daquele que joga e o significado dado ao jogo pelo observador, pode ser ele, um psicopedagogo, um professor ou outros.

Em complemento a toda a nossa trajetória neste trabalho, considera-se o jogo como contribuição direta de conteúdos que estimulam todo o processo de alfabetização e letramento de nossas crianças e que num espaço de Brinquedoteca são favorecidas com esta oportunidade e estarão aprendendo a compreender regras, observando a linguagem escrita ativada pela sua curiosidade despertada no brincar. A seguir, vamos compreender conceitos ligados à Educação e à Psicopedagogia, especialização feita pela autora em sua jornada de estudos, para ampliar seu saber e poder contribuir com sua prática pedagógica em sala de aula.

### 4.2.1 O jogo na educação e na psicopedagogia

Quando incorporamos o jogo à Educação, à prática pedagógica e psicopedagógica criamos a figura do jogo educativo, que pode adquirir dois sentidos dependendo do contexto em que vai ser utilizado. Pode ser um brinquedo ou um material pedagógico.

Neste caso, como vimos anteriormente, para Kishimoto, o brinquedo é o suporte para a brincadeira, sua utilização é para livre exploração e não se buscam resultados. Mas se esses brinquedos são utilizados por professores que buscam resultados em relação à aprendizagem ou até mesmo para o desenvolvimento de algumas habilidades, esses objetos deixam de serem brinquedos e se tornam materiais pedagógicos, pois deixaram de exercer sua função lúdica.

Para que o jogo educativo alcance o seu objetivo propriamente dito é necessária que haja um equilíbrio entre a função lúdica (o jogo propicia a diversão, o prazer e o desprazer quando escolhido voluntariamente) e a função educativa (o jogo completa o indivíduo em seu saber).

Muitos jogos são utilizados pela educação infantil e para efeito de estudo, dividimos abaixo:

- **Jogos de regras:** Para caracterizar um jogo de regra é necessária a existência de um conjunto de leis imposta pelo grupo, sendo que o fato dessas regras não serem cumpridas leva a uma penalização, surgindo assim uma competição entre os indivíduos. Este jogo aparece quando a criança abandona a fase do egocentrismo dando espaço para o aparecimento do desenvolvimento dos relacionamentos afetivo-sociais.
- **Jogos de construção:** Segundo Froebel que foi criador dos jogos de construção com seus tijolinhos, fez a alegria e estimulou a imaginação de muitas crianças. Enriquecem a experiência sensorial, estimulam a criatividade e desenvolvem habilidades da criança.

- Jogos de faz-de-conta: A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente a assimilar dessa maneira a realidade e uma maneira de se auto expressar. Os jogos de faz-de-conta possibilitam a criança à realização de sonhos e fantasias, revelando conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações.
- Jogos tradicionais infantis: É um tipo de jogo livre, espontâneo, no qual a criança brinca pelo prazer de fazê-lo. Esses jogos têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. São transmitidos de geração para geração através de conhecimentos que permanecem na memória infantil. Exemplos: amarelinha, empinar pipas, jogar pedrinhas.

Através dos jogos é possível observar aspectos importantes da constituição psíquica do indivíduo e o seu nível de desenvolvimento social e cognitivo. Assim, o jogo pode ser utilizado no diagnóstico psicopedagógico como também pode ser um material para a intervenção psicopedagógica, pois o jogo favorece o profissional analisar os processos de pensamento que o aluno faz e das relações que ele estabelece com o parceiro e com as regras estabelecidas.

Segundo Weiss (op. cit., p.77) através do jogo podemos perceber o conhecimento que o aprendente já possui, o funcionamento cognitivo, o caminho que ele utiliza para aprender ou não aprender, o que releva, o que e de que forma esconde o que precisa esconder.

Ainda numa visão psicopedagógica, os jogos dão espaço para a imaginação, fantasia e a projeção de conteúdos afetivos, além da organização lógica implícita.

O trabalho com jogos requer uma organização prévia, ou seja, temos que definir os objetivos e para qual finalidade o jogo vai ser utilizado, para que estas atividades possam favorecer a aprendizagem.

Para finalizar é importante salientar que as aquisições relativas a novos conteúdos escolares e conhecimentos não estão apenas nos jogos em si, mas

também nas intervenções realizadas pelo profissional que está coordenando e conduzindo as atividades, ou seja, o conjunto destas atitudes contribui com a primícias do uso adequado dos jogos como matéria importante na condução da alfabetização e letramento, objeto deste trabalho, sendo merecedor conhecer mais a fundo as pesquisas realizadas pelos educadores no item a seguir.

#### **4.2.2 Os jogos infantis segundo: Piaget, Wallon, Vygotsky**

Na década de 70, o ressurgimento das pesquisas psicológicas sobre o jogo infantil, foi muito estimulado por Piaget em sua obra *A formação do símbolo da criança (1978)*. “Seguindo uma orientação cognitiva, o autor analisa o jogo integrando a vida mental e caracterizada por uma particular orientação do comportamento que denomina assimilação.” (KISHIMOTO, 1998. Pg39).

Para Piaget, é da natureza do homem adaptar-se e organizar-se. Por isso, a base de sua teoria é a noção do equilíbrio, na qual ele chama de Equilibração a busca constante deste equilíbrio. Cada ato da inteligência é definido pelo equilíbrio de dois aspectos importantes: a Assimilação e a Acomodação.

Na assimilação, o sujeito incorpora e integra experiências, situações e objetos dentro de formas de pensamento, que constituem as estruturas mentais organizadas que já existem. Já na acomodação as estruturas mentais que existem vão ser reorganizadas para poderem incorporar novos aspectos do ambiente externo.

Portanto, durante o ato de inteligência, o sujeito terá que se adaptar às exigências do ambiente externo, mantendo sua estrutura mental intacta.

No caso do brincar, o sujeito assimila as situações e objetos ao seu eu e suas estruturas mentais. Ou seja, há uma prioridade da assimilação sobre a acomodação. Como o brincar é uma ação assimiladora, aparece como forma expressiva da conduta, cheia de espontaneidade e prazer.

Quando Piaget insere a brincadeira dentro do conteúdo da inteligência e não na estrutura cognitiva, está diferenciando a construção de estruturas mentais da aquisição dos conhecimentos. Com isso, podemos comparar esse



processo igual à da aprendizagem onde a conduta é livre e espontânea, na qual a criança vai expressar por sua vontade e prazer que lhe dá o ato de aprender.

Para Piaget, durante o período infantil, observa três sistemas de jogos: os de exercícios, os simbólicos e os de regras.

Nos jogos de exercícios também chamados de jogos de exercícios sensório motor (de 0-2 anos), a atividade lúdica consiste em uma série de exercícios motores simples, onde sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento, pois nessa fase a criança ainda não é capaz de planejar suas ações que são dirigidas pelos reflexos e pelo acaso. São exercícios de repetição de gestos e manipulações de sequências já estabelecidas.

Perto de um ano de idade os exercícios práticos ficam menos numerosos e sua importância diminui, as repetições ficam eventuais, onde mais adiante definem metas para si mesmo e os jogos são transformados em construções e mais posteriormente ainda, estes jogos vão adquirir regras explícitas e assim, vão se transformar em jogos de regras.

Nos jogos simbólicos (a partir dos dois anos de idade), que é a fase pré-operatório, vai aparecer a linguagem oral e a construção de esquemas representativos ou simbólicos. Nesta fase, a criança ainda não conserva, ou seja, se mudar a aparência dos objetos automaticamente mudará a quantidade, o volume, a massa e o peso dos mesmos. Também não tem noção de reversibilidade, ou seja, o seu pensamento não consegue retornar ao ponto de partida.

A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes do seu meio ambiente a assimilar dessa maneira a realidade que é uma maneira de se auto expressar. Os jogos de faz-de-conta possibilitam a criança à realização de sonhos e fantasias, revela conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações.

Com o aparecimento desses jogos a criança ultrapassa a simples satisfação da manipulação, assimilando a realidade externa do seu eu. Quanto mais a idade avança mais vai para a realidade. Segundo Piaget, o jogo “consiste

em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos, ou seja, tem como função assimilar a realidade” (Piaget apud [RIZ 97]).

Nos jogos de regras, Piaget observa a transição da atividade individual para a atividade socializada, que é a fase das operações concretas, (de 7 a 11 anos), quando a criança aprende as regras do jogo e jogam em grupos. É quando a criança abandona a fase do egocentrismo, dando espaço para o aparecimento do desenvolvimento dos relacionamentos afetivo-social. Este é o tipo de jogo que perdura por toda a vida do ser humano, pois nele consiste em o esporte, trabalho, jogos de xadrez, baralho, etc.

A respeito das regras, Piaget diz que ela tem a função de integrar o grupo social e de antemão, a interação dos indivíduos. Para Piaget, existem dois tipos de regras: as que são construídas espontaneamente e as que vêm de fora.

Piaget enfoca os jogos espontâneos com regras baseadas em concordância temporária. Vê esses jogos como representante dos resultados da socialização que provem dos jogos de exercícios e jogos simbólicos.

Em resumo, Piaget acredita que o desenvolvimento do jogo cresce através de processos individuais e símbolos na qual cada criança tem à sua maneira de ver, sentir, reagir que derivam de sua estrutura mental e que só por elas mesmas podem ser explicados.

Com o aparecimento da capacidade de representar, a assimilação fica distorcida como também dá margens para discutir a aparição do faz de conta, que leva a criança rever suas experiências passadas, satisfazendo o ego mais do que se sujeitando à realidade.

Em contrapartida, Wallon em sua teoria concorda com Piaget, que os comportamentos lúdicos provem da imitação que representa uma acomodação ao objeto, embora ele não utilize este termo como complemento da assimilação para falar da atividade cognitiva. Ele vê na acomodação postural a base do que se tornará a imagem.

Piaget e Wallon consideram a imagem como um prolongamento do que é a imitação real, que quer dizer “*que a origem da representação está na imitação.*”

(Kishimoto, 1998). Diante deste relato, podemos dizer que, o aparecimento das brincadeiras simbólicas depende do domínio dos processos imitativos.

Wallon (1981) percebe que o jogo é concebido pela criança a partir de como este foi assimilado pelo adulto e classifica os jogos em quatro tipos: atividade lúdica funcional, de ficção, de aquisição e de construção.

Atividades lúdicas funcionais, que são representadas por movimentos simples e naturais, quando a criança descobre o prazer de produzir sons, executando as funções que a evolução da motricidade lhe possibilite e de sentir necessidade de pôr em ação as novas aquisições, como por exemplo, agitar objetos, mexer as partes do corpo agitando, encolhendo, etc. O segundo tipo são as atividades lúdicas de ficção que são representadas pelas brincadeiras de faz de conta e de imitação. Usam brinquedos que assumem papéis de pessoas que fazem parte do seu dia-a-dia. Já nas atividades lúdicas de aquisição a criança aprende vendo e ouvindo, fazendo esforços para compreender, conhecer, imitar imagens, seres, coisas, etc. Por último, nas atividades lúdicas de construção as crianças modificam, criam, reúnem, e combinam objetos entre si.

Em sua teoria Wallon, estuda a criança contextualizada nas relações com o meio, possibilitando assim a percepção entre os seus próprios recursos e os de seu meio.

A cada idade estabelecem-se tipos particulares de interações entre o meio e o sujeito como as pessoas mais próximas, o aspecto físico, a linguagem e os conhecimentos próprios de cada cultura, formando o contexto do desenvolvimento. Vai depender da idade da criança sua interação com um ou outro aspecto do seu contexto, retirando deles os recursos para o seu desenvolvimento. Portanto o meio não é estático e nem homogêneo, mas ele sofre transformações juntamente com a criança.

Wallon baseou suas ideias em três elementos que se comunicam o tempo todo: afetividade, movimento e inteligência. É através da afetividade que a criança exterioriza os seus desejos e suas experiências e tem um papel importante e predominante no desenvolvimento da pessoa. O movimento vai depender da organização dos espaços para que se elaborem atividades que vão

promover o desenvolvimento motor que terão fins educativos. Diante disto não podemos tratar as crianças como um ser passivo, limitando seus movimentos, suas emoções, seus pensamentos que são tão importantes para o seu desenvolvimento completo.

A inteligência vai depender de como cada indivíduo vai interagir com o meio e compreender os seus signos, sendo capaz de articular as informações para que possa ter uma participação efetiva na realidade que o circunda. Segundo Wallon, é através da imitação que a criança vive o processo de desenvolvimento, existem fases distintas, na qual é a quantidade de atividades lúdicas que vão proporcionar o progresso dessa criança, e observando o resultado é que teremos a certeza de que a criança internalizou por completo o aprendizado.

Wallon compreende que as etapas do desenvolvimento, são descontínuas marcadas por reviravoltas e que traz mudanças profundas nas formas de atividades do estágio anterior. A passagem de um estágio para outro não é uma ampliação, mas sim uma reformulação. Em um estágio podem sobrar resquícios de conduta de um estágio anterior, e que nos momentos de passagem pode se instalar momentos de crise que vão modificar o comportamento da criança. (ALEXANDROFF, 1989)

Nestas etapas de desenvolvimento são evidenciadas atividades, em que as crianças buscam tirar proveito de tudo. Os jogos fazem com que a criança comprove as múltiplas experiências vividas que são a memorização, socialização e etc.

Para Wallon (1981), o jogo é espontâneo e expressivo. É através da imitação da realidade que a criança vai simbolizar suas observações. É no ato de brincar que expressa seus sentimentos e faz identificações com pessoas que a fazem assumir papéis que saciam sua curiosidade com relação ao mundo que a cerca, porém, não é qualquer situação ou pessoa que a criança irá imitar, por ter uma carga afetiva na brincadeira essa imitação é feita apenas das pessoas que são importantes para ela.

Outra grande contribuição para as pesquisas dos jogos infantis foi a teoria de Vygotsky, que explicitou a influência do contexto social na formação da inteligência e no desenvolvimento do sujeito. Valoriza o fator social apontando que nas brincadeiras a criança cria uma situação imaginária, quando incorpora elementos do seu meio cultural que vão ser adquiridos através da comunicação e interação. (OLIVEIRA, 1993)

Para a autora, apud Vygotsky, o jogo propicia o desenvolvimento da zona de desenvolvimento proximal, fazendo com que a criança supere diariamente sua condição real, que será responsável pelo impulso do desenvolvimento da criança dentro desta zona, avançando pela observação e imitação, a internalização de passos mais avançados.

Entrando em detalhes, Vygotsky pontua que a aprendizagem e o desenvolvimento sejam processos distintos e interdependentes, no qual um torna possível o outro, e que são relacionados desde os primeiros anos de vida da criança. Brincando a criança aprende mais rápido e, por isso, se desenvolve melhor.

Portanto, para Vygotsky (1991), a zona do desenvolvimento proximal é a distância entre nível de desenvolvimento real (a criança saber fazer sozinha, sem ajuda de outro, depende do que ela conhece) e o nível de desenvolvimento potencial (aquilo que a criança faz com a ajuda de outro).

Portanto, é na zona de desenvolvimento proximal que vão ocorrer a maturação desse desenvolvimento, onde o aprendizado vai despertar vários processos internos capazes de operar quando a criança interage com as pessoas e estas vão dando pistas para este aprendizado. Quando estes processos são internalizados, acabam fazendo parte do desenvolvimento da criança, criando outra zona de desenvolvimento.

Assim, segundo Vygotsky, apud (Tizuko Mochida Kishimoto, 2005. Pág. 61):

[...] só brincando é que ela vai começar a perceber o objeto não da maneira que ele é, mas como desejaria que fosse. Na aprendizagem formal isso não é possível, mas no brinquedo isso acontece, porque é

onde os objetos perdem a sua força determinadora. A criança não vê o objeto como é, mas lhe confere um novo significado.

A situação imaginária e as regras, são dois elementos importantes para Vygotsky na brincadeira infantil. Podemos encontrar o jogo de papéis com regras implícitas e o jogo de regras com regras explícitas. Em contrapartida, há situações imaginárias explícitas com regras implícitas e há situações implícitas com regras explícitas. Exemplo: quando a criança imita um motorista de carro que vai de lugar para outro, mudando o roteiro conforme suas regras implícitas. No jogo de futebol, as regras são explícitas, mas a situação pode variar de acordo com os participantes. (Kishimoto 1998).

Para finalizar, Vygotsky deixa claro que a brincadeira é uma atividade predominante nos primeiros anos de vida e ao criar zonas de desenvolvimento proximal constitui fonte de desenvolvimento. Na atividade livre, quando há uma situação imaginativa a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais.

No item a seguir, vamos detalhar o mestre Piaget, de identificação da autora, que se considera discípula desta prática pedagógica, visando acompanhar as fases de desenvolvimento infantil como estudo fundamental numa Brinquedoteca Escolar, na particularidade da escola em que trabalha, observação de todo está problemática levantada, por a autora acolher crianças de faixas etárias diferentes, a partir de 4 anos até o ingresso no 1º ano do Ensino Fundamental, quando pautamos a alfabetização e letramento com mais especificidade.

#### **4.2.3 Os estágios do desenvolvimento da inteligência, segundo Piaget e os brinquedos apropriados para cada etapa**

Jean Piaget (1896-1980), psicólogo e biólogo suíço que produziu uma das mais importantes teorias do desenvolvimento humano. Iniciou suas pesquisas sobre o funcionamento das estruturas mentais, orgânicas e específicas em crianças sem patologias, num primeiro momento com seus filhos, e outros colaboradores com crianças do mundo inteiro, incluindo os continentes africanos

e do Oriente Médio, onde observou a evolução do comportamento da criança desde o nascimento até a idade de dois anos.

Sua teoria tem dois aspectos complementares. O primeiro foi o de construir modelos das estruturas mentais orgânicas, onde estão contidas no funcionamento cerebral da espécie humana identificando assim as operações básicas que são: *classificação, seriação e ordenação*. Para Piaget conhecer o objeto é agir sobre ele. *“As operações são a essência do conhecimento, é uma ação interiorizada que modifica o objeto do conhecimento”* (PIAGET,). O segundo aspecto é mostrar a ontogênese desse funcionamento que foi conhecido como “estágios do desenvolvimento da inteligência”

Piaget mostra que cada estágio tem a função de preparar para o próximo, pois não há saltos de um estágio para o outro. Segundo Piaget seu trabalho não é de identificar condutas, mas de captar transformações sucessivas na construção do funcionamento das estruturas mentais, onde os sintomas vão refletir nas ações visando o conhecimento do mundo seja em qualquer fase da vida do indivíduo.

Em se tratando de inteligência devemos falar em “estágios” sob algumas condições:

- O crescimento das condutas deve ser constante, independente dos atrasos e das acelerações que em função das experiências e do meio social possam modificar a idade cronológica;
- Cada estágio seja definido por um conjunto de estruturas que caracterizem as novas condutas dessa nova etapa e não apenas por uma característica dominante;
- E que as estruturas estejam integradas de tal modo que cada uma seja preparada pela precedente e se integre na seguinte.

Segundo Piaget, é da natureza do homem adaptar-se e organizar-se. Devido a isso um dos pontos importantes de sua teoria é a *equilibração*. O processo de equilíbrio é dividido em dois aspectos importantes, como já vimos anteriormente, a *assimilação* (incorpora e integra as experiências já existentes) e a *acomodação* (quando as experiências já estão incorporadas). Portanto, como

vimos anteriormente, Piaget dividiu os períodos do desenvolvimento humano de acordo com o aparecimento de novas estruturas que interferem no desenvolvimento global do indivíduo.

Os períodos do desenvolvimento são:

1. Sensório-Motor
2. Estágio Simbólico
3. Estágio Conceitual - período das operações concretas
4. Estágios das Operações Formais

**Período sensório-motor** - (Aproximadamente do nascimento a um ano e meio/2 anos em média).

Neste período a criança conhece o mundo por meio de manipulações e movimentos, onde o desenvolvimento vai ocorrer a partir de atividades reflexas.

É o momento em que a criança cria suporte para um desenvolvimento muscular, neurológico e ósseo que lhe permitirá possuir habilidades para sentar, engatinhar e andar. A criança evolui dos movimentos reflexos aos automatizados, para assim poder chegar aos voluntários.

Há uma predominância dos esquemas motores de assimilação (repetição para fortalecer os esquemas), que é o dispositivo que a criança possui para ordenar o mundo dela.

É uma fase egocêntrica, não diferencia o sujeito/objeto, dependente da mãe, não estabelece relação entre dois objetos, pois não tem a imagem formada e está concentrado nas sensações que o objeto lhe transmite.

Por volta do segundo mês de vida há um predomínio das reações circulares primárias (a criança está concentrada nas próprias ações de sugar e olhar), secundárias (quando está concentrada na ação e no objeto ao mesmo tempo) e as terciárias (quando o foco é no objeto). Nessa fase podemos colocar nas mãozinhas dos bebês chocalhos bem macios para não machucarem.



Aos quatro meses começam a surgir as ações intencionais, onde a criança começa a estender os braços para pegar os objetos. Bichinhos de vinil, ou borracha são apropriados para essa fase. Muito importante é verificar se os objetos não possuem peças pequenas que podem se desprender e se não foram pintados com tintas tóxicas.

Dos 8 aos 12 meses consegue fazer agrupamentos e ter consciência da permanência do objeto sem que ela possa vê-lo. Consegue passar os objetos de uma mão para outra e possuem o desafio para poder alcançá-los. Para essa fase, brinquedos que se movem quando são tocados, são muito interessantes. Como por exemplo: carros, bolas, caminhões. Nesse momento as ações que eram exploratórias passam a ser manipulatórias, portanto, brinquedos de plástico, de pano, caixinhas de papelão, tampas grandes, são objetos que vão fazer a criança mexer, encaixar, tirar e pôr.

Dos 12 aos 18 meses a criança começa a perceber os efeitos da sua conduta no ambiente. Começa a andar, correr, explorando o ambiente a sua volta. Para essa fase os brinquedos mais indicados, são aqueles que vão estimular o encaixar empilhar, apertar botões. Brinquedos que emitam sons ou que fazem alguma coisa saltar, também são muito recomendados.

Dos 18 aos 24 meses, como sua memória já está ativa, lembra de pessoas e objetos. Nesse momento está começando a desenvolver a capacidade de imitar. Aparecendo assim o jogo do faz-de-conta. Para essa fase recomendamos brinquedos de puxar, de empurrar, de trepar, de passar por dentro, de escorregar, blocos de construção e bate estacas.

Nesse período também se dá o início da simbolização através de desenhos (garatujas). Este é o momento de transição do período sensório-motor para o pré-operacional (pré-conceitual).

### **Estágio simbólico - (Aproximadamente de dois a sete anos)**

Ao entrar neste estágio a criança apresenta uma percepção de mundo egocêntrica, ou seja, todas as experiências de mundo são assimiladas ao seu eu e assim ela o interpreta e se adapta.

Há o aparecimento da linguagem gerando um crescimento qualitativo para as experiências da criança, onde surgem novos esquemas e a reconstrução daqueles que já foram formados. Começam a argumentar os assuntos, pois já começam a pôr para fora seus desejos e temores. Compreendem regras e já classificam por cor e forma. Nesta fase, a criança pode se socializar através das palavras, interioriza-as dando significados as palavras e as percepções motoras passam a elaborar uma construção no plano intuitivo. Para esse momento, podemos oferecer livros que vão alimentar seu faz-de-conta, além de, dominós, jogos da memória e loto.

### **Estágio Conceitual** - (Aproximadamente de sete aos onze anos)

Neste estágio a criança gosta de receber elogios e de assumir pequenas tarefas. Relaciona fatos, forma classes e séries e já consegue tirar suas próprias conclusões. É mais seletiva com suas amizades.

Nesta fase os jogos mais interessantes são aqueles que mais desafiam, como os jogos de montar, jogos de circuitos, de perguntas e respostas e outros.

### **Estágios das Operações Formais** - (De onze anos até a idade adulta)

É uma fase de transição de criar ideias e hipóteses do pensamento. A linguagem tem um papel muito importante para se comunicar. Jogos de regras para essa fase são bem aconselhados.

Em conclusão em uma brinquedoteca escolar, estas diferenças entre as crianças podem ser observadas e na integração das mesmas durante o desenvolvimento das atividades e do brincar livre, novas manifestações aparecem quando, a partir daí novos estímulos emergem em contribuição ao desenvolvimento global da criança, estimulando o mergulho a prontidão no processo de alfabetização que seguiremos estudando no capítulo a seguir.

## **CAPÍTULO 5: A BRINQUEDOTECA COMO ESPAÇO DE LETRAMENTO**

Todas as modalidades e tipos de jogos e brincadeiras estão inseridos numa brinquedoteca. No entanto, queremos destacar a brinquedoteca não só como espaço lúdico, mas também de grande importância como espaço de letramento.

É a partir deste capítulo que começamos a justificar nossos estudos abordados nos capítulos anteriores. Hoje o desafio maior dos professores, é conciliar os dois processos, o da apropriação do sistema alfabético-ortográfico e a condição de uso da língua nas práticas sociais de leitura e escrita.

Segundo COSTA VAL (2006), com o surgimento do conceito de letramento, pelo fato de não se compreender que os dois processos são complementares e não alternativos, ou seja, não devemos escolher entre alfabetizar ou letrar, devemos alfabetizar letrando, começaram a surgir algumas polêmicas e equívocos, um deles sendo o entendimento dos dois processos como sequenciais, ou seja, o letramento uma preparação para a alfabetização e a alfabetização uma condição indispensável para o início do letramento.

Assim, os professores alfabetizadores devem estimular os alunos a ter contato com textos e vivências cotidianas, criando entendimento da utilidade destes textos. O ambiente da Brinquedoteca é um espaço que permite estimulação e oportunidade para esta ação pedagógica acontecer com sucesso, articulando simultaneamente a alfabetização e o letramento.

Mais adiante, apresentaremos novas possibilidades para que o leitor possa compreender este trabalho integrado entre sala de aula e brinquedoteca, falando inclusive do desenho livre, como contribuinte deste processo da linguagem, como leremos a seguir.

Encontramos em algumas escolas crianças que decifram muito bem o código escrito e são capazes de ler textos simples, porém não são capazes de utilizar a língua escrita em situações que requerem habilidades mais complexas. São pessoas alfabetizadas e não letradas, dificultando assim o aprendizado dos diferentes conteúdos curriculares.

### **5. 1 - Princípios da linguagem e do desenho livre**

A linguagem é considerada como fundamental nas relações entre crianças e adultos. Por meio da oralidade a aprendizagem ocorre em contato com o meio social desde o “balbuciar”, o contato com a natureza e com as relações sociais. A observação a seu redor é ponto favorável a estimulação da escrita, onde pode-se ler palavras em placas, outdoors, símbolos e desenhos, inclusive escutando histórias lidas por outras pessoas. Desde as simples garatujas em desenhos até escrever a primeira letra de seu nome já se inicia a prática de leitura e escrita.

A brinquedoteca tem o papel de ampliar as experiências das crianças rumo ao universo do letramento, oferecendo substancialmente atividades que estimulem este processo.

É importante revelar a diferença entre letramento e alfabetização. Segundo VAL, o primeiro termo, “*letramento*”, relaciona-se ao exercício efetivo e competente da tecnologia da escrita, nas situações em que precisamos ler e produzir textos reais. O termo “*alfabetização*” corresponde ao processo pelo qual se adquire uma tecnologia – a escrita alfabética e as habilidades de utilizá-las para ler e escrever, como bem descrito na iniciação deste capítulo.

A conceituação e a diferenciação de alfabetização e letramento surgiram quando se compreendeu que estes são fenômenos diferentes, em que a apropriação da escrita envolve tanto o domínio do sistema alfabético-ortográfico quanto a compreensão e o uso da língua escrita em diversas práticas sociais.

Podemos definir a alfabetização como processo de apropriação do sistema de escrita, ou seja, conquistar os princípios alfabéticos e ortográficos compreendendo e dominando o “código” escrito que possibilitará o aluno ler e escrever com autonomia.

O letramento é um processo de inserção e participação na cultura escrita. É um processo que se inicia quando a criança começa a conviver com as diferentes manifestações da escrita na sociedade (placas, rótulos, embalagens, revistas, etc.) prolongando por toda a vida, possibilitando a participação nas práticas sociais que envolvem a escrita, como por exemplo, leitura de contratos, de livros científicos e etc. Portanto, o termo letramento foi criado, pois se entendeu que nas sociedades contemporâneas, apenas o aprendizado das letras era insuficiente, é fundamental saber utilizar a língua escrita nas situações que esta é necessária, lendo e produzindo textos, mesmo que este registro se manifeste através de desenhos.

Refletindo assuntos ligados ao desenho, partimos do pressuposto que rabiscar, desenhar e escrever não são simples atos mecânicos, ao acaso. Cada gesto e movimento têm significações simbólicas, capazes de contribuir para o desenvolvimento humano.

Gostaria de chamar atenção ao grafismo infantil, pesquisado, analisado e interpretado por teóricos da psicologia, da arte e da educação. Nosso objetivo é mostrar o grafismo infantil como meio de linguagem das crianças, desde os primeiros desenhos, onde as formas geométricas e as linhas permitem maior coordenação motora e apreensão da forma adequada em se utilizar o lápis, a tesoura e outros recursos que podem ser incentivados na aprendizagem numa Brinquedoteca Escolar.

Para a criança, a intenção de transmitir algo a alguém nem sempre está presente, uma vez que, ao desenvolver suas capacidades sensoriais e motoras, ela descobre no lápis, no giz, na tinta ou em qualquer outro objeto que tenha estas propriedades, a possibilidade de deixar suas marcas.

O desenho também é utilizado para comunicar-se, transmitindo inclusive a experiência subjetiva no registro do que está em sua mente, depositado no papel em forma de desenho. Nesse sentido, é possível nos remetermos ao contexto da educação infantil, espaço entendido como apropriação das linguagens (visual, sonora e corporal) e manifestações expressivas, colaboradores direto do processo de alfabetização, portanto presentes numa Brinquedoteca Escolar, objeto deste trabalho.

### **5.1.1 Alfabetização e letramento em sala de aula**

Neste item a seguir, vamos dar importância a consequência deste trabalho de base feito na Brinquedoteca Escolar, sendo agora recurso fundamental em sala de aula.

A integração da alfabetização e letramento em sala de aula vai se organizar em torno de quatro componentes do aprendizado da escrita, segundo Maria da Graça Costa Val.

#### **5.1.1.1- Compreensão e valorização da cultura**

Vivemos em uma sociedade chamada “grafocêntrica”, pois no nosso dia-a-dia a escrita está presente a todo o momento cumprindo diferentes funções. Nesse caso, para que o aluno possa fazer escolhas adequadas, é importante que se tenha clareza das diversidades do uso e da função da escrita bem como das possibilidades que ela abre tanto do ponto de vista conceitual, procedimental e atitudinal.

Sabemos que muitas crianças têm acesso aos diversos suportes de escritas e participam de práticas de leitura e escrita dos adultos. Porém existem também aquelas que chegam à escola sem ter tido oportunidades de conviver e de se familiarizar com os meios sociais de circulação da escrita. Por esse motivo torna-se necessário além de trabalharmos em sala de aula com livros e cadernos, devemos dar a oportunidade às crianças de manusearem e observarem textos pertencentes a diversos gêneros literários, orientando a

exploração desse material, sem deixar de valorizar os conhecimentos prévios da criança e de favorecer deduções e descobertas, mas ao mesmo tempo podendo explicitar informações desconhecidas.

### **5.1.1.2 - Apropriação do sistema de escrita**

Para que os alunos compreendam as regras que orientam a leitura e a escrita é necessário desenvolver conhecimentos e capacidades diversas relativas ao funcionamento do sistema alfabético, da ortografia e ao uso geral da escrita. Para que isso aconteça é interessante e possível aliar o letramento e a alfabetização, onde serão propostas observações e reflexões sobre o sistema de escrita a partir de produções de textos escritos. Veremos alguns exemplos a seguir:

O alinhamento, a direção da escrita e a segmentação dos espaços em branco, são conhecimentos básicos indispensáveis que precisam ser abordados na escola. Para que essa familiarização aconteça, muitos professores utilizam no início do processo de alfabetização a leitura em voz alta para as crianças, apontando cada palavra lida e os sinais de pontuação em cada frase. Outra maneira, é fazer com que os próprios alunos identifiquem os diferentes marcadores de espaço, como por exemplo: espaçamento entre as palavras, pontuação e parágrafo. Essa exploração auxiliará o aluno a perceber a diferença entre a segmentação da fala e da escrita, sendo útil para dominar a ortografia, a morfossintaxe escrita e a pontuação que serão utilizados posteriormente.

Compreender e conhecer o alfabeto é outra capacidade muito importante: identificar e saber os nomes das letras; entender que o nome de cada letra tem relação com pelo menos um dos fonemas que ela pode representar na escrita com exceção das letras h, y, w; compreender que as letras preenchem um determinado lugar na escrita das palavras e também que determinadas letras escrevem determinadas palavras em determinada ordem, pois as letras representam fonemas os quais aparecem em posições determinadas nas palavras.

Apresentar o alfabeto com as 26 letras, seguindo a ordem alfabética, pode facilitar o aluno a ter uma visão do conjunto, compreender o todo e distinguir cada letra proporcionando a familiarização de um conhecimento de grande utilidade social, pois muitos escritos se organizam pela ordem alfabética.

Outro exemplo, mantendo o foco nas letras como unidade de aprendizado é propor aos alunos produzirem textos simples, etiquetas, crachás, listas e etc.

Para apropriar-se do sistema de escrita, é necessário compreender que as letras representam sons. Isso acontece quando a criança começa a tentar ler e escrever relacionando cada letra a um som, cada som a uma letra, nesse caso significa que ela compreendeu a natureza alfabética do sistema de escrita.

Depois de conquistado o princípio alfabético, é necessário aprender as regras entre grafemas e fonemas e suas relações, entre outros assuntos da ortografia. Neste caso, é necessário que os professores possibilitem aos alunos observarem, analisarem e entenderem as correspondências.

Diante da complexidade do objeto de aprendizagem, é normal que algumas dificuldades ortográficas permaneçam ao longo dos primeiros anos escolares. O professor precisa fazer um bom diagnóstico da dificuldade do seu aluno para ter clareza sobre a particularidade de cada tipo de problema e fazer uma intervenção adequada, que ajude a criança na apropriação da ortografia. Esse é um aprendizado para toda a vida, pois muitas dificuldades ortográficas serão devidamente aprendidas quando formos usuários da língua.

### **5.1.1.3 - Leitura**

A leitura é uma atividade realizada individualmente, mas que se insere dentro de um contexto social, que envolve a decodificação do sistema de escrita até a compreensão e a produção de sentido para o texto lido. Abrange capacidades desenvolvidas no processo de alfabetização e capacidades que possibilitam o aluno a participar nas práticas sociais letradas contribuindo para o seu letramento.



A meta principal do ensino da leitura é a compreensão dos textos pela criança, ou seja, além da compreensão linear (unificação e inter-relação dos conteúdos lidos, compondo um todo coerente, sendo capaz de dizer ao final da leitura quem fez, quando, aonde, etc.) a criança deve ter capacidade para fazer inferências (compreender o que não está explicitado no texto).

Esta capacidade de compreensão precisa ser exercitada e ampliada em atividades diversas que podem ser iniciadas mesmo antes das crianças se apropriarem da decodificação do sistema de escrita, daí o trabalho importante que a brinquedoteca tem, quando oferece livros para a criança, ou quando o brinquedista lê para a criança. Para o professor contribuir para o desenvolvimento dessa capacidade, é necessário: a leitura em voz alta e os comentários dos alunos a respeito do texto lido; além familiarizar as crianças com diversos gêneros textuais (canção, poemas, listas, propagandas, notícias, cartazes, receitas, regras de jogo e outros). Saber diferenciar os gêneros textuais favorece o trabalho de compreensão, pois orienta as expectativas do leitor diante do texto.

#### **5.1.1.4 - Produção escrita**

O domínio da escrita e da leitura é adquirido no processo de alfabetização e letramento, incluindo desde as primeiras formas de registros alfabéticos e ortográficos até a produção autônoma de textos. A escrita na escola e nas práticas sociais fora da escola, são realizadas dentro de um contexto, orientada por algum objetivo, que se dirige à algum leitor possuindo alguma função.

Podemos pedir que às crianças comecem a produzir textos desde os primeiros dias de aula, pois podemos considerar e compreender que a escrita do próprio nome, tendo um sentido de como vai ser usado é uma construção de um texto. Por exemplo, fazer um crachá que será utilizado para memorizar os nomes dos colegas. Distinguir e aprender a traçar as letras do alfabeto, memorizando a ordem alfabética, podem resultar em escrever uma agenda de telefone. Atividades como essas envolvem aprendizagens na direção da alfabetização e do letramento, pois requerem habilidade motora, perceptiva e cognitiva no

traçado das letras e na disposição do escrito do papel, são atividades que convidam o aluno a refletir sobre o sistema de escrita e vivenciarem as funções da escrita.

É importante mostrar para os alunos a importância de se usar o sistema ortográfico, pois dependendo da função e para quem serão enviados os textos, temos que usar a ortografia deve ser padrão, sem erros. Tudo que for publicado, como os cartazes, murais e avisos, deverão passar por uma correção.

Sobre a literatura infantil? Qual sua contribuição direta como elemento indispensável no processo de alfabetização e letramento?

## **5.2 A importância da literatura infantil**

Para o desenvolvimento do letramento é muito importante que a criança tenha acesso à leitura de livros. Além do desenvolvimento da linguagem e da imaginação, as leituras contribuem muito para o desenvolvimento do repertório linguístico, que facilitará a compreensão e apreensão do mundo. Assim, podemos afirmar que as histórias infantis devem ser adotadas, sempre que possível, no cotidiano das crianças de escola.

Ao se defrontarem com um texto num livro de histórias, elaboram antecipações sobre o que está escrito, formulando hipóteses sobre o final da história, comparando o conteúdo e estilo de textos anteriores aprendidos.

Mesmo sem ainda dominar o registro da escrita alfabética, vivenciam o prazer de escutar, ler e produzir histórias e ainda outros textos variados. As crianças se apropriam do sistema alfabético de escrita de maneira lúdica e reflexiva, quando a professora faz perguntas sobre a história escutada ou construída. Portanto, o hábito de ler, como é comprovado, deve começar nos primeiros anos e até mesmo antes da entrada da criança na escola.

A escola deve assumir um papel de estimuladora devido os apelos da televisão, para que não torne a criança alienada, prejudicando o desempenho e a criatividade da criança. Esse “espaço privilegiado da sala de aula” poderá ser o berço de futuros autores, escritores, artistas, se nós, educadores, fizermos da

literatura infantil um momento de lazer, onde o aluno sinta prazer em ler uma história e não como uma tarefa a mais a cumprir.

Exatamente este ponto de conquistar nossos pequenos leitores a capacitarem-se na leitura e escrita pela imaginação construída, os professores devem elaborar recursos plurissensoriais, para despertar na criança o interesse pela leitura.

A Brinquedoteca é um espaço propício para isto, porque pode apresentar técnicas e recursos, inclusive de construções plásticas, expressão corporal, jogos dramáticos, canções... para trabalhar os textos ludicamente, explorando as histórias e a comunicação com os diversos personagens, intensificando o processo de interação inicialmente estabelecido entre o leitor e a obra.

Enfim, a literatura infantil é um dos suportes básicos para o desenvolvimento do processo criativo, pois ela oferece ao leitor uma bagagem de conhecimentos e informações capaz de provocar uma ação criadora. No contato com histórias lidas ou ouvidas, a criança vai adquirindo novas experiências. Daí a importância de ler e contar histórias para crianças desde seus primeiros anos de vida e estimular a leitura para que, além de ler e desfrutar do prazer de ler, elas adquiram os recursos importantes para o desenvolvimento de sua fantasia e criatividade.

E a respeito do papel do professor? Se ele é o facilitador de oportunizar tantos recursos aos seus alunos, vamos refletir com o texto a seguir, postura e comportamento deste profissional na conduta de seus propósitos pedagógicos.

### **5.3 O papel do professor na estimulação da leitura infantil e escrita<sup>5</sup>**

É de propriedade em sua prática pedagógica, o professor facilitar a leitura e produção de textos à criança em processo de alfabetização, colocando-a em

---

<sup>5</sup> As considerações aqui mencionadas são atuais e refletidas por autoras doutora em psicologia e educação, sendo: Dra. Telma Ferraz Leal; Dra. Eliana Borges Correia de Albuquerque e Dr. Artur Gomes de Morais, em "Letramento e Alfabetização: Pensando a Prática Pedagógica."

contato com textos da ordem de narrar como contos, fábulas e lendas; textos da ordem de relatar como diários, relatos históricos e notícias; textos da ordem de descrever ações como receitas, regras de jogo e regulamentos; textos da ordem de expor como construção e divulgação do saber – seminários, conferências e temas científicos; e por fim textos da ordem de argumentar como defesa de pontos de vista, textos de opinião, cartas ao leitor, e cartas de reclamação.

Em meio a estas atividades descritas acima, não podemos deixar de falar dos jogos de alfabetização, que são poderosos para que os alunos reflitam sobre o sistema de escrita. No tópico a seguir, dissertaremos mais sobre esse assunto.

O professor tem o papel de promover atividades que envolvam essa diversidade textual e sua relação de uso na sociedade. Caso ainda não dominem a escrita, podem fazê-lo por meio de sua professora, até mesmo acompanhando as ilustrações, de forma prazerosa, garantindo o direito de lazer das crianças e dos adolescentes. É por meio de atividades como estas que meninos e meninas vão gradativamente construindo ideias cada vez mais elaboradas sobre o que é ler e escrever.

Não temos a pretensão nesta dissertação em apresentar técnicas novas ou instrumentos sofisticados. A proposta é simples e procura estar dentro das possibilidades de qualquer escola ou professor. O melhor instrumento e a técnica mais eficiente são o amor e a criatividade, unidos à preocupação com os objetivos do trabalho, com a mensagem a ser transmitida. É preciso que o professor goste de literatura infantil, pois no caso das histórias, só assim o professor saberá retransmitir com coração de criança, afinal o professor não deve ler a história com cabeça de professor.

Ainda sobre o professor, se este for um profissional comprometido, não só com o conteúdo a ser trabalhado, mas também com a qualidade desse conteúdo, seguramente estará contribuindo para que o adulto de amanhã seja mais consciente na luta pela transformação de educação e da sociedade como um todo, a fim de que haja mais justiça e igualdade de direitos para todos.

#### **5.4. Principais jogos de alfabetização que podem ser inseridos na brinquedoteca.**

Como já vimos, os jogos são práticas culturais que estão presentes em nosso cotidiano e em diferentes épocas de nossas vidas. Isso nos mostra o quanto os jogos participam da formação da nossa personalidade do indivíduo e o quanto eles interferem na forma como este aprende. Como foram descritos em capítulos anteriores, os jogos estão presentes desde os primeiros momentos de nossas vidas.

Conforme já explicado anteriormente, alguns estudiosos em diferentes épocas, como, Froebel e Quintiliano em defender e promover um ensino mais lúdico e criativo, surge a noção de “brinquedo educativo”, Kishimoto (2003, p.36) que nos mostra que:

O brinquedo educativo data dos tempos do Renascimento, mas ganha força com a expansão da Educação Infantil [...]. Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e materialização da função psicopedagógica: móveis destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, parlendas para a expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica.

Assim, ao jogarem, as crianças consolidam aprendizagens que já realizaram anteriormente, mobilizam saberes na qual vão construindo a lógica de funcionamento da escrita e assim, socializam esses saberes adquiridos com seus colegas e se apropriam de novos conhecimentos do sistema alfabético. Porém, é preciso ressaltar que nem tudo se consolida na brincadeira, pois segundo Kishimoto, o trabalho pedagógico requer estímulos externos, tomando como parceiros a sistematização de conceitos em outras situações que não os jogos.

Nesse caso, cabe ao professor continuar sendo o mediador, selecionando recursos didáticos para que possa chegar a seus objetivos, avaliando e verificando se os mesmos estão sendo suficientes para que os alunos aprendam de fato. Para cada momento de apropriação da escrita, há um jogo mais adequado para facilitar essa aprendizagem, de acordo com as orientações trazidas por Costa Val, no início deste capítulo.

A seguir, uma tabela com a classificação dos jogos que mostram esses momentos de apropriação da linguagem escrita e que deveriam fazer parte da brinquedoteca.

#### 5.4.1 Classificação dos jogos<sup>6</sup>

| Tipo de Jogo                | Objetivos  | Exemplos de jogos, de acordo com a sua finalidade   |
|-----------------------------|--|---|
| Jogos de análise fonológica | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreender que, para aprender escrever, é preciso refletir sobre os sons e não apenas sobre os significados das palavras.</li> <li>- Compreender que as palavras são formadas por unidades sonoras menores.</li> <li>- Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons iniciais das palavras (aliteração) ou finais (rimas).</li> <li>- Comparar as palavras quanto às semelhanças e diferenças sonoras.</li> <li>- Perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais.</li> <li>- Identificar a sílaba como unidade fonológica.</li> <li>- Segmentar palavras em sílabas.</li> <li>- Comparar palavras quanto ao tamanho, por meio da contagem do número de sílabas.</li> </ul> | <p>Bingo dos sons iniciais<br/>           Caça rimas<br/>           Dado sonoro<br/>           Trinca mágica<br/>           Batalha de palavras</p> |

<sup>6</sup> In: Jogos de alfabetização; MEC, UFPE, CEEL, 2009.

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>Jogos para reflexão sobre os princípios do sistema alfabético</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreender que a escrita nota (representa) a pauta sonora, embora nem todas as propriedades da fala possam ser representadas pela escrita.</li> <li>- Conhecer as letras do alfabeto e seus nomes.</li> <li>- Compreender que as palavras são compostas por sílabas e que é preciso registrar cada uma delas.</li> <li>- Compreender que as sílabas são formadas por unidades menores.</li> <li>- Compreender que, a cada fonema, corresponde uma letra ou conjunto de letras (dígrafos), embora tais correspondências não sejam perfeitas, pois são regidas também pela norma ortográfica.</li> </ul> | <p>Mais uma<br/>Troca letras<br/>Bingo da letra inicial<br/>Palavra dentro de palavra<br/>Forca<br/>Pare<br/>Transformando 1</p> |
| <p>Jogos para consolidação das correspondências grafofônicas</p>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Consolidar as correspondências conhecendo todas as letras e suas correspondências sonoras.</li> <li>- Ler e escrever palavras com fluência, mobilizando, com rapidez, o repertório de correspondências grafofônicas já construído.</li> </ul>   | <p>Quem escreve sou eu<br/>Desafio<br/>Troca de letras<br/>Jogo da Velha<br/>Transformando 2</p>                                 |

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

“O lúdico influencia muito o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, a sua curiosidade é estimulada, ela adquire iniciativa e autoconfiança que proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.”  
Brinquedoteca: *o lúdico em diferentes contextos*. Santa Marli Pires dos Santos (org.) Petrópolis, RJ: Vozes 1997 p. 44-51

O desenvolvimento deste estudo permite aos leitores avaliar os resultados diretamente ligado ao desenvolvimento infantil que se dá através do brincar e de todo o contexto de atividades propostas lúdicas e pedagógicas neste ambiente de trabalho.

Conforme descrito na introdução, os moldes sugeridos pela abordagem criativa de Reggio Emilia no desenvolvimento de capacidades e habilidades no processo de criatividade, com esta linha de pensamento, foi escolhida a linguagem de uma Brinquedoteca para favorecer os conteúdos necessários para o ingresso de crianças no primeiro ano para o desenvolvimento do processo de alfabetização.

Com o panorama descrito sobre os conceitos teóricos existentes na espontaneidade do brincar e atividades lúdicas como estratégia de aprendizagem venho concluir que o espaço da Brinquedoteca é um ambiente propício a ampliar o repertório das crianças, tanto no aspecto pedagógico: apropriar-se do sistema de escrita, conquistar os princípios alfabéticos e ortográficos que possibilitam as crianças lerem e escreverem com autonomia, como também no aspecto cognitivo: atividades que o desenvolve o cérebro que aprende, recorda, percebe e pensa sobre toda a informação captada pelos cinco sentidos.

Em consonância a todos os propósitos necessários para um saudável letramento; além da criatividade, os conceitos de Piaget me ajudaram muito a concluir a importância do respeito a cada faixa etária e maturidade da criança.



Ainda que esta criança seja parte de um grupo heterogêneo, é possível na Brinquedoteca acompanhar a evolução individual de cada uma delas.

As crianças que hoje ingressam no primeiro ano do ensino fundamental, após terem vivenciado esta experiência rica na Brinquedoteca Escolar, foi observado que estão vindo com um repertório mais rico e despertas para o novo conhecimento.

Vale ressaltar que os recursos expressivos utilizados na Brinquedoteca favorecem a aprendizagem, iniciando a criança a conviver com as diferentes manifestações da escrita na sociedade (rótulos, embalagens, revistas próprias para a cultura da escola, textos informativos, notícias, e livros etc.) que se prolongam por toda a vida. Estes são objetos de grande importância ao letramento e conseqüentemente, ótimos suportes para a criança adquirir a leitura e a escrita.

Se olharmos a Brinquedoteca escolar por uma visão psicopedagógica, podemos concluir que os conteúdos passados para as crianças, além de serem expostos ludicamente através dos jogos, das dramatizações, brincadeiras e brinquedos, estes ao mesmo tempo, podem revelar ao mediador em questão, sentimentos, dificuldades, problemas de aprendizagem ou de comportamento, que em especial nesses momentos surgem de forma natural. E ainda, este mediador com um olhar diferenciado pode ajudar essa criança a lidar com esses momentos.

Não podemos deixar de falar também, que para um psicopedagogo atuar, deve-se em primeiro lugar iniciar os atendimentos pelas habilidades que são melhores dominadas pelas crianças. Esse seria mais um ponto positivo para a Brinquedoteca escolar que possui atividades que podem nos mostrar tais talentos.

É importante destacarmos que durante o período de realização deste trabalho tivemos a troca da brinquedista em nosso espaço. Realizamos atividades em parceria, tenho a liberdade de solicitar e sugerir algumas

atividades que certamente aproveitarei em meu trabalho com as mesmas crianças no ano seguinte.

Encerra-se este trabalho, com a certeza de que a Brinquedoteca Escolar é um novo conceito de educação abrangendo o conteúdo programático, sem perder o toque genuíno da infância e ao mesmo tempo, desenvolvendo a linguagem, a imaginação, a interação e a aprendizagem como um todo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALEXANDROFF, Marlene Coelho: **Emoção e escrita: fios que se unem numa mesma trama**. Dissertação, de mestrado. FEUSP, 1989.

\_\_\_\_\_. **Os caminhos paralelos do desenho e da escrita**. Revista Construção Psicopedagógica. São Paulo-SP, 2010, Vol. 18, n.17, pg. 20-41.

ALZINGEN, Maria Cristina Von. **História do brinquedo**. São Paulo: Alegro, 2001.

ANDREOZZI, Maria Luiza. *Piaget e a Intervenção Psicopedagógica*. Editora Olho D`Água.

AZEVEDO, Antônia Cristina Peluso de. **Brinquedoteca no diagnóstico e intervenção em dificuldades escolares**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2004.

BENJAMIN, Walter. Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a Educação. São Paulo: Duas cidades: ED.34, 2002.

BOSSA, Nádia. **A psicopedagogia no Brasil: contribuição através da prática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 4 eds. São Paulo: Aquariana, 2010.

\_\_\_\_\_. **Brinquedo – linguagem e alfabetização**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

FERREIRA, A.T.B; PESSOA, A.C.P; ALBUQUERQUE, E.B.C; LEAL, T. F. **Jogos de Alfabetização**. Recife: UFPE/CEEL, 2009.

FRIEDMANN, Adriana. **O direito do brincar: A brinquedoteca**. São Paulo: Scritta: ABBRINQ, 1992.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 1996.

LE BOULCH – **O desenvolvimento psicomotor – do nascimento até seis anos.** Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 1982.

LEAL, Telma Ferraz, ALBUQUERQUE Eliana Borges Correia de e MORAIS< Artur Gomes, “Letramento e Alfabetização: Pensando a Prática Pedagógica.” **In Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade** / organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. –Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. 135 p.: il., acesso em 25 de setembro de 2012.

MACHADO, Marina Marcondes. **O brinquedo e a criança.** São Paulo: Loyola, 1994.

\_\_\_\_\_. **O brinquedo-sucata e a criança.** Edições Loyola, São Paulo, Brasil, 1994.

NEGRINI, A. **O corpo na educação infantil.** Caxias do Sul: EDUCS, 2002.

OLIVEIRA, Marta Kohl - **Vygotsky – Aprendizado e desenvolvimento: Um processo sócio histórico.** São Paulo, Editora Scipione, 1993.

PIAGET, Jean – **A Epistemologia Genética.** Petrópolis: Vozes, 1971.

ROSA, Nereide Schilaro Santa. **Brinquedos e Brincadeiras.** São Paulo: Moderna 2001.

SANTOS Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** Petrópolis, RJ: Vozes,1997.

VAL, Maria da Costa – **O que é letramento e alfabetização** - In MEC, SALTO PARA O FUTURO / TV ESCOLA [WWW.TVEBRASIL.COM.BR/SALTO](http://WWW.TVEBRASIL.COM.BR/SALTO): Práticas de leitura e escrita / Maria Angélica Freire de Carvalho, Rosa Helena Mendonça (Orgs.). – Brasília: Ministério da Educação, 2006.

VYGOTSKY, Lev – **A formação social da mente.** São Paulo: Editora Martins Fontes, 1991.

WALLON, Henri – **A Evolução Psicológica da Criança**. Portugal Lisboa: Edições 70, Lda, 1981.

WEISS, Maria Lucia Lemme. **Psicopedagogia Clínica- Uma visão diagnostica dos problemas de aprendizagem escolar**. Rio de Janeiro: DR&A, 2004.