

BRINQUEDOTECA – UM ESPAÇO DE BRINCADEIRAS E APRENDIZAGENS

PLAYROOM - A SPACE OF PLAY AND LEARNING

Gicele Faissal Carvalho¹, Lucas da Silva Mendes², Karina Miranda Granito da Silva²

¹Docente do UNIFESO, Teresópolis, RJ, ²Discentes do Curso de Graduação em Pedagogia do UNIFESO, Teresópolis, RJ.

Resumo

Este projeto de extensão vem atender às demandas presentes na educação sobre práticas inovadoras no processo de ensino e aprendizagem com a montagem de uma brinquedoteca num espaço não escolar, a Casa São José, que atende a crianças da comunidade da Beira Linha com idades de cinco e seis anos. Também pretende promover a formação de professores brinquedistas e desenvolver atividades que possibilitem informações diversas em várias áreas do conhecimento, assim como auxiliar as crianças com dificuldades de aprendizagem. No ato de brincar, podemos auxiliar na aprendizagem da criança, deixando de ser tratado o brincar apenas como passatempo e sendo visto como estratégia para envolver as crianças com o ensino desde os primeiros anos, trabalhando a aprendizagem através do lúdico. Sendo assim, a questão problematizadora que nos levou à realização deste projeto vem trazer uma reflexão sobre: Como as atividades lúdicas na brinquedoteca podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo no processo de ensino e aprendizagem das crianças? As leituras de Kishimoto, Vygotski, Santos e Santos, Souza e Damasceno, Mahoney e Almeida, e outros foram fundamentais para a apropriação do conhecimento nas discussões e reflexões sobre o tema.

Palavras-chaves: Brinquedoteca; Formação de professores brinquedistas; Práticas pedagógicas inovadoras; Construção do conhecimento.

Abstract

This extension project meets the demands of education on innovative practices in the teaching and learning process with the setting up of a playroom in a non-school space, Casa São José, which serves children from the Beira Linha community aged 5 and over. 6 years. It also intends to promote the training of toy teachers, and to develop activities that enable diverse information in various areas of knowledge, as well as helping children with learning difficulties. In the act of playing, we can assist in the child's learning, ceasing to be treated only as a hobby and being seen as a strategy to involve children with teaching from the early years, working on learning through play. Therefore, the problematic question that led us to the realization of this project, brings a reflection on: How can the playful activities in the toy library contribute to the cognitive development in the teaching and learning process of children? The readings by Kishimoto, Vygotski, Santos and Santos, Souza and Damasceno, Mahoney & Almeida, and others, were fundamental for the appropriation of knowledge in discussions and reflections on the theme.

Keywords: Toy library; Training of toy teachers; Innovative pedagogical practices; Knowledge construction.

Introdução

A proposta de realizar este projeto de extensão foi criar uma brinquedoteca num espaço não escolar como a Casa São José, promover a formação de professores brinquedistas e desenvolver atividades que possibilitem informações diversas em várias áreas do conhecimento, pois no ato de brincar podemos auxiliar na aprendizagem da criança, deixando de ser tratado o brincar apenas como passatempo e sendo visto como estratégia para

envolver as crianças com o ensino, desde os primeiros anos, trabalhando a aprendizagem através do lúdico.

Desta forma, o ambiente da brinquedoteca deve ser favorável ao desenvolvimento da criança, pois a mesma é desafiada a explorar, criar brincadeiras, pular, dançar com liberdade de expressão. Porém, utilizar a brinquedoteca com fins pedagógicos significa transportar para o campo do ensino e aprendizagem condições para maximizar a

construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, pois no contexto educacional a brinquedoteca pode ser uma grande aliada na Educação, auxiliando na construção do conhecimento e na aprendizagem das crianças.

A questão problematizadora que nos levou à realização deste projeto vem trazer uma reflexão sobre: Como as atividades lúdicas na brinquedoteca podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo no processo de ensino e aprendizagem das crianças?

Para responder à questão, fomos a campo, na Casa São José, para observar e desenvolver atividades, analisando a questão que nos instigou.

Kishimoto (1997 apud SANTOS e SANTOS, 2015) concebe a brinquedoteca como um espaço de animação sociocultural, que se encarrega da transmissão da cultura infantil, bem como do desenvolvimento de socialização, integração social e construção das representações infantis.

Sendo assim, a brinquedoteca tem a função primordial de fazer as crianças felizes, mas segundo Cunha (1994 p. 29 apud SANTOS e SANTOS, 2015), também existem outros objetivos, como: (1) proporcionar um espaço onde a criança possa brincar sossegada, sem cobranças e sem sentir que está atrapalhando ou perdendo tempo; (2) estimular o desenvolvimento de uma vida interior rica e da capacidade de concentrar a atenção; (3) favorecer o equilíbrio emocional; (4) dar oportunidade à expansão de potencialidades; (5) desenvolver a inteligência, a criatividade e a sociabilidade; (6) proporcionar acesso a um número maior de brinquedos, de experiências e de descobertas; (7) dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar; (8) incentivar a valorização do brinquedo como atividade geradora de desenvolvimento intelectual, emocional e social; (9) valorizar os sentimentos afetivos e cultivar a sensibilidade.

Partindo dessa necessidade, a brinquedoteca surge como uma alternativa ao brincar infantil, promovendo o aprendizado,

sendo importante preparar o professor para a função de brinquedista, cujo papel é mediar a relação da criança com o brinquedo.

De acordo com Andrade (1998 apud SANTOS e SANTOS, 2015), em muitas situações, as crianças convidam os brinquedistas para participarem das brincadeiras; nesse caso, o papel deste profissional também inclui participar com as crianças da brincadeira como uma delas.

Nesta interação, oportuniza-se o processo de ensino e aprendizagem, em que os conteúdos vão surgindo na manipulação dos brinquedos educativos, com o intuito de extrair a aprendizagem significativa no contexto escolar, utilizando a brincadeira como meio de acesso a essa aprendizagem.

Os brinquedos educativos, ou brinquedos pedagógicos como também são conhecidos, são vistos como as principais ferramentas do educador no ensino infantil, e tem a finalidade de desenvolver os aspectos cognitivo, afetivo, social, lógico e racional das crianças. Também é entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa; este se materializa no quebra cabeça destinado a ensinar formas e cores, nos brinquedos de tabuleiros onde prevalece a compreensão dos números e operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe que trabalham noções de seqüências, de tamanho e de forma.

Para Sousa e Damasceno (2012), na brinquedoteca, as crianças brincam com um objetivo intrínseco, planejado pelo (a) brinquedista. Mesmo que estas brincadeiras sejam consideradas livres para as crianças, elas vão aprender e construir um conhecimento sem perceber. Por esse motivo, o aprendizado nas crianças por intermédio da brincadeira acontece mais rápido do que se lhes for ensinado de forma tradicional, utilizando-se apenas de conteúdos. O ensinar tem que agradar, tem que apreender a atenção do aluno e, para a criança, a melhor forma de ter sua atenção é através do lúdico.

Os sentimentos afetivos no processo de ensino e aprendizagem

Durante a aplicação das propostas de atividades, uma postura afetiva foi adotada por todos os bolsistas, pois o professor é o grande responsável por estimular e manter esse vínculo afetivo; é a sua figura que fornece segurança ao aluno no ambiente escolar e em seu envolvimento com o processo ensino-aprendizagem.

O processo ensino-aprendizagem exige respostas corporais, contatos epidérmicos, daí a importância de se ligar ao seu cuidador, que segure, carregue, embale. Através dessa fusão, a criança participa intensamente do ambiente e, apesar de percepções, sensações nebulosas, pouco claras, vai se familiarizando e apreendendo esse mundo, portanto, iniciando um processo de diferenciação”. (MAHONEY; ALMEIDA, 2005, p.22).

Nos encontros, durante a realização das propostas, os bolsistas encontravam, no acolhimento afetivo com as crianças, o interesse e a participação que desejavam, mesmo elaborando as atividades de acordo com o interesse e necessidade das turmas. Era visível o prazer durante as atividades do projeto.

Desta forma, pode-se pensar que mesmo quando o professor planeja uma atividade interessante para os alunos, se não houver respeito e atenção às diferenças, o resultado pode não ser o esperado.

Para as autoras citadas (p.14), o processo ensino e aprendizagem facilitador do ponto de vista afetivo é aquele que permite a expressão e discussão dessas diferenças e que elas sejam levadas em consideração, desde que respeitados os limites que garantam relações solidárias.

Enquanto o trabalho fluía, com todas as garantias do afeto permeando os encontros, os bolsistas conheciam melhor as possibilidades das crianças, colocavam os limites necessários, facilitando o processo de ensino e aprendizagem.

Sabemos que o meio influencia diretamente no comportamento e na educação da criança, desta forma, um dos desafios dos bolsistas foi proporcionar momentos de aprendizagem bem prazerosos, contribuindo para a harmonia do ambiente e das relações interpessoais das crianças.

As várias linguagens no jogo da aprendizagem

As diferentes linguagens são recursos que permeiam o desenvolvimento infantil, e os professores devem estar preocupados em desenvolver atividades que avancem nesse processo de conhecimento, tais como leituras visuais e audiovisuais gerenciadas por meio da contação de história, sendo importante proporcionar às crianças atividades lúdicas e variadas, que estimulem uma aprendizagem prazerosa, trabalhando, assim, além de atividades complementares, como pinturas, colagem e desenhos, métodos que possibilitem a compreensão da linguagem através das brincadeiras, considerando, ainda, a importância de respeitarem as individualidades e singularidades de cada sujeito.

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil:

[...] a criança é um ser humano único, completo e, ao mesmo tempo, em crescimento e em desenvolvimento. É um ser humano completo porque tem características necessárias para ser considerado como tal: constituição física, formas de agir, pensar e sentir. É um ser em crescimento porque seu corpo está continuamente aumentando em peso e altura. É um ser em desenvolvimento porque essas características estão em permanente transformação. (BRASIL 2006, p.14 apud SILVA, et al,2018, p.2)

Os indicadores de desenvolvimento da criança apresentados pelos Parâmetros Curriculares Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil trazem, no seu bojo, o quanto é importante desenvolver trabalhos com as

múltiplas linguagens, pois ampliam a compreensão da criança e as suas competências.

Desta forma, as atividades organizadas pelos bolsistas passeavam pela linguagem oral, com a contação de história; a linguagem audiovisual com os vídeos exibidos; a linguagem corporal com os jogos e as brincadeiras; e a linguagem por meio das artes visuais, como pintura, colagem, modelagem.

O jogos, o brinquedo e a educação

Diante da importância das propostas apresentadas neste trabalho com as crianças da Casa São José, entendemos que a escola é o local privilegiado para o conhecimento, a discussão e a reflexão de vários conteúdos como os desenvolvidos e relatados neste texto.

Seguindo a leitura de Kishimoto et al. (1996), os jogos e as brincadeiras tiveram papel relevante nos encontros com as crianças, e foi solicitado várias vezes por elas que as atividades tivessem essas propostas, pois quando brinca a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra no mundo imaginário.

Nas contações e leitura de histórias, o imaginário deu espaço para as criações orais e o desenvolvimento do vocabulário, pois o estímulo à comunicação faz toda a diferença no meio social e educacional. É no diálogo que se estabelecem os vínculos de afeto e, conseqüentemente, das possibilidades do reconhecimento das coisas que a crianças sabe. Sendo também o brinquedo uma ferramenta potente para desencadear várias competências e habilidades das crianças, este pode ser utilizado, também, como material pedagógico, dependendo da intenção como ele é apresentado à criança.

Para Kishimoto (1996, p.8), a infância é, também, a idade do possível. Pode-se projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformação social e renovação moral. Então, no brinquedo/brincadeira, vê-se a associação do prazer às aspirações da educação, em preparar o aluno para a vida em sociedade.

Durante a realização das atividades, o brinquedo surgiu como fonte de inspiração para

fins pedagógicos, possibilitando a aproximação do prazer ao ato de aprendizagem. As letras espalhadas no chão da quadra foram os recursos para o trabalho psicomotor, o reconhecimento das cores e do alfabeto.

Assim, a brincadeira exerce papel fundamental no desenvolvimento da criança, pois as experiências obtidas na atividade lúdica permitem que ela se coloque no lugar de outra pessoa, possa prever e controlar seu comportamento e atuar mediante isso, o que produz mudanças significativas no seu desenvolvimento psíquico e cognitivo.

Sobre a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil, Kishimoto (2002, p. 150) enfatiza que:

“Crianças que brincam aprendem a decodificar o pensamento dos parceiros por meio da metacognição, o processo de substituição de significados, típico de processos simbólicos. É essa perspectiva que permite o desenvolvimento cognitivo. Uma educação que expõe o pré-escolar aos contos e brincadeiras carregadas de imagens sociais e culturais contribui para o desenvolvimento de representações de natureza icônica, necessários ao aparecimento do simbolismo. Possibilitar que o ser humano desenvolva-se pelo movimento (enativo), pelo grafismo e imagens mentais (icônico) e atinja o lógico-científico (simbólico) significa respeitar suas formas de representação do mundo”.

Portanto, os comportamentos sociais são aprendidos pela criança na interação com os adultos com os quais convive, e nesse processo, ela observa certas regras sociais e as reproduz por meio da brincadeira.

E como brincar e aprender sem jogar? O jogo liberta a imaginação, impõe limites, propõe regras, ajuda na socialização, pois ensina a (con)viver em grupos. Embora receba a mesma denominação, cada um tem a sua especificidade.

Huizinga (apud KISHIMOTO, 1996, p. 13) aponta, como características do jogo, a

liberdade de ação do jogador, a separação do jogo em limites de espaço e tempo, a incerteza que predomina, o caráter improdutivo de não criar nem bens nem riqueza e suas regras. Dentre essas características, a improdutividade do jogo não se aplica ao pensamento infantil, pois para as crianças o que importa é o processo em si de brincar, elas não têm a preocupação com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de habilidades mentais ou físicas.

Considerando a promoção do trabalho educativo por intermédio do jogo e da brincadeira diante da sua dimensão de expressão e desenvolvimento do pensamento, este pode oferecer à criança grandes possibilidades de aprendizagens, primordialmente sobre o próprio corpo, já que este é fundamental para o domínio de muitas habilidades.

O projeto, as crianças e as aprendizagens

➤ O projeto

Este projeto foi elaborado tendo como objetivo geral criar uma brinquedoteca no espaço não escolar, porém, este espaço já existe na Casa São José como espaço físico, mas nem sempre com oportunidades de brincadeiras e conhecimentos pela falta de informação sobre a importância da brincadeira no processo de ensino e aprendizagem. Por isso, um dos objetivos apontados foi a formação de professores brinquedistas,

Com um trabalho pedagógico inovador e tendo como base de leitura autores importantes como Kishimoto, Vygotski, Santos e Santos, Souza e Damasceno, Mahoney e Almeida e outros, foi possível apresentar e realizar propostas com atividades que as crianças desempenharam com muita satisfação, promovendo mudanças nos hábitos e atitudes da convivência cotidiana.

Foram dois anos de pesquisas, atividades e muito aprendizado, e o mais importante foi o envolvimento de todos, as agentes e as crianças, que incentivados pelos bolsistas, aderiram e participaram das propostas, contribuindo para

que o projeto proporcionasse aprendizagens coletivas.

➤ Público-alvo: crianças

Na Casa São José, os trabalhos foram realizados com crianças na faixa etária entre cinco e 13 anos, das turmas do Pré I ao 4º ano. Todos os participantes eram moradores do bairro do Alto, a maioria da comunidade da Beira Linha, e alguns bairros do entorno, no município de Teresópolis, RJ.

Durante as atividades, todas as crianças foram receptivas e participativas, aproveitando as oportunidades para conhecer e experimentar as novidades.

➤ As aprendizagens

O projeto foi iniciado em 2018 e as estudantes bolsistas atenderam crianças entre seis e 13 anos, realizando atividades com temas variados, atendendo às solicitações da coordenação da Casa São José, visando, principalmente, às relações interpessoais.

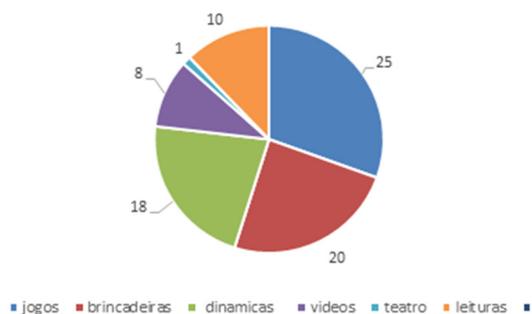
Em 2019, a continuidade do projeto ficou sob a responsabilidade de novos bolsistas, que atenderam crianças na faixa etária entre cinco e nove anos, mudando as características das atividades propostas. Essas tiveram temas entre sentimentos e emoções e dificuldades de aprendizagem.

Como as turmas são formadas por diferentes grupos, de idades e de escolarização, acontecem, muitas vezes, conflitos de ideias e de atitudes, contornados com propostas lúdicas, envolvendo temas como jogos colaborativos, leituras de histórias, dinâmicas de grupos, brincadeiras, contribuindo na formação de educadores brinquedistas, apresentando práticas educativas lúdicas

Os títulos das temáticas desenvolvidas foram: Rodas de Conversa sobre Identidade; Cultura; Inclusão; Psicomotricidade; Educação Ambiental; Folclore; Dificuldades de aprendizagem.

Sobre as atividades realizadas, foram exibidos vídeos, jogos confeccionados pelos bolsistas e com as crianças, dinâmicas, apresentação de teatro, roda de leituras, jogos e brincadeiras psicomotoras.

Atividades realizadas durante o projeto



Como identificado no gráfico, os jogos foram mais utilizados, visto que, nesta fase, a criança aprende com mais facilidade quando o professor utiliza o lúdico.

Conforme Vygotsky (1998), a arte de brincar pode ajudar a criança a desenvolver-se, a comunicar-se com os outros que o cercam e consigo mesmo.

Entende-se, então, que por meio do brincar, a criança desenvolve a capacidade de criar, ter autoestima, imaginar e vários outros aspectos que contribuem para o seu desenvolvimento como pessoa plena, pois o jogo, sendo utilizado com uma estratégia de ensino em ambiente escolar, deve proporcionar à criança a construção do conhecimento científico, favorecendo a vivência de situações reais ou imaginárias e, além disso, fazer com que a criança possa buscar soluções para os desafios que possam surgir durante o jogo, levando-a a raciocinar e tomar suas próprias decisões.

É importante que o professor busque sempre ampliar seus conhecimentos sobre o lúdico e que utilize, com mais frequência, técnicas que envolvam jogos, proporcionando o desenvolvimento integral de seus alunos.

Analisando o alcance do aprendizado pelas crianças, o resultado do trabalho foi muito gratificante, pois todas as turmas participaram com entusiasmo, interagindo, apontando os seus conhecimentos prévios e, depois das atividades, refletindo positivamente sobre o que foi apresentado.

Considerações finais

Esta leitura pode nos revelar o quanto é importante o lúdico nas práticas de ensino das crianças, porque nada mais motivador para a criança aprender do que brincando, podendo explorar sua imaginação, desejo, possibilitando o descobrimento de si mesmo, de suas capacidades, da maneira diferente de pensar do outro perante as mesmas brincadeiras, jogos, brinquedos, fazendo, assim, com que vejam que há formas de entender, de ver diferentes das suas.

A proposta da brinquedoteca na Casa São José vem com os objetivos de promover a formação de professores brinquedistas, desenvolver atividades que possibilitem informações diversas em várias áreas do conhecimento, assim como auxiliar as crianças com dificuldades de aprendizagem, entendendo que a brincadeira e o jogo são as melhores formas de ensinar uma criança, inserindo os conteúdos necessários para o seu desenvolvimento cognitivo por meio do que lhes é prazeroso.

As crianças brincam com um objetivo intrínseco, planejado pelo (a) brinquedista, e mesmo que as brincadeiras sejam consideradas livres, elas vão aprender e construir um conhecimento sem perceber. Por esse motivo, o aprendizado nas crianças, por intermédio da brincadeira, acontece mais rápido do que se lhes for ensinado de forma tradicional, utilizando-se apenas de conteúdos. O ensinar tem que agradar, tem que prender a atenção do aluno, e para a criança, a melhor forma de ter sua atenção é através do lúdico.

Compreendemos, dessa forma, a importância desse espaço neste ambiente socioeducativo, onde a brincadeira permeou novos conhecimentos e possibilitou a melhoria das relações interpessoais entre as crianças.

O projeto nos ensinou que, para educar crianças com qualidade, não se deve apenas trabalhar com conteúdos de forma tradicional, mas valer-se do lúdico para construir o

conhecimento necessário para a formação do ser crítico-reflexivo.

Referências

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) et al. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 8 ed. Rio de Janeiro: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O Brincar e suas Teorias. São Paulo, Pioneira Thomson Learning, 2002.

KOLLING, Ester. A importância do brincar no desenvolvimento da criança: vivências, lembranças e contribuições teóricas. Paidéia r. do cur. de ped. da Fac. de Ci. Hum., Soc. e da Saú., Univ. Fumec Belo Horizonte Ano 8 n.10 p. 135-158 jan./jun. 2011.

MAHONEY, Abigail Alvarenga; ALMEIDA, Laurinda Ramalho de. Afetividade e processo ensino-aprendizagem: contribuições de Henri Wallon. 2005. Disponível em <https://revistas.pucsp.br/psicoeduca/article/view/43324/28804> Acesso em 3 dez.2019.

SANTOS, Francisca Liérgia de Medeiros; SANTOS, José Ozildo dos. A importância da brinquedoteca na construção do conhecimento infantil. Disponível no site <https://pt.scribd.com/document/309525994>

Acesso em 09 mar.2018. REBES- Revista Brasileira de Educação e Saúde, v.15, n.1,p.118-126, jan-mar. ,2015.

SILVA, Edjane Freire; SILVA, Catharine Gomes Jurubeba; FEITOSA, Nayara Emmanuela Batista; FEITOZA, Sabryna da Silva Alves. A importância de trabalhar as múltiplas linguagens na educação infantil. Disponível em < <http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/2018>.

TRABALHO_EV117_MD4_SA9_ID2159_07092018230843.pdf> Acesso em 03 dez.2019

SOUSA, Guida Scarlath Ranaira Bonfim de; DAMASCENO, Daiane Pereira. A importância da brinquedoteca na aprendizagem infantil. IV FIPED. Fórum Internacional de Pedagogia. Parnaíba, Piauí. Publicado pela, REALIZE Editora, 2012.

VYGOSTKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Contato:

Nome: Gicele Faissal Carvalho

e-mail: gicelefaissal@yahoo.com.br

Apoio financeiro: PEx – Plano de Incentivo à Extensão do UNIFESO.