

Cursos Online EDUCA

www.CursosOnlineEDUCA.com.br

Acredite no seu potencial, bons estudos!

Curso Gratuito Brinquedoteca e Aprendizagem Infantil

Carga horária: 40hs



Conteúdo Programático:

O Brinquedo e a Brincadeira no Desenvolvimento Infantil

A Brinquedoteca: o que significa?

Contexto Histórico da Brinquedoteca

As funções da Brinquedoteca

Entendendo a Brinquedoteca

Como montar uma Brinquedoteca

Ensinando com a Brinquedoteca

As 8 Fases da Inteligência e como estimulá-la

Os melhores brinquedos e jogos para alfabetização e memória

O Lugar do Lúdico na Aprendizagem

Formação do Educador para atuar na Brinquedoteca

Bibliografia/Links Recomendados

Introdução.

O presente curso tem por objetivo compreender a contribuição da brinquedoteca na educação infantil sob um olhar pedagógico e a importância do processo de aprendizagem da criança aprender de forma lúdica e interdisciplinar, busca identificar o seu significado dentro da educação infantil e demonstrar que este espaço é construído para que haja interação e desenvolvimento cognitivo dos educandos, além de apontá-la com um recurso didático e seus aspectos pedagógicos.

Considerando a cultura de mercado atual em que é mais cômodo e prático comprar brinquedos prontos, percebe-se que em alguns momentos faltam aqueles que estimulem o desenvolvimento e a criatividade infantil. Os brinquedos eletrônicos são aqueles considerados os “do momento” e têm o papel de encantar as crianças, com sua diversidade de botões, sons e funções.

O brinquedo não necessita ter todas estas características, mas sim é necessário que estimule o raciocínio e o desenvolvimento intelectual. Além disso, é importante que haja mediação de um adulto que irá enriquecer a brincadeira das crianças, infelizmente normalmente isso não ocorre, pois os adultos não disponibilizam de tempo para brincar com seus filhos, sobrinhos, etc. Neste novo século, com a tecnologia largamente difundida, não se percebe que aos poucos, a liberdade de cada um fica mais restrita, assim como a cultura de conversar durante as refeições com os familiares e os momentos de prazer e lazer ficam cada vez mais escassos. Devido à vida tumultuada das pessoas não é mais comum ver as crianças brincarem de pique-pega, balanço caixão, passar anel entre outras brincadeiras que compõem a nossa cultura, fatores importantes no desenvolvimento físico, mental e cultural do ser humano.

Pensando neste propósito de interação e em resgatar momentos de descontração para as crianças devido à falta de tempo e recursos financeiros que os pais, por vezes, não têm, percebem a necessidade de criar uma brinquedoteca dentro das escolas, nos hospitais, creches e locais públicos, que irá desenvolver atividades lúdicas, principalmente com educandos da educação

infantil. Este espaço deve ser criado para enriquecer a aprendizagem dos alunos, resgatarem diversas culturas acerca do brinquedo, contextualizar cada atividade, proporcionar o desenvolvimento cognitivo e intelectual, transformar este ambiente, que deve ser amplo, arejado, confortável, um lugar que eles encontrarão livros infantis, jogos interativos, atividades lúdicas e músicas de vários ritmos.

A brinquedoteca deve estar repleta de brinquedos, CD's e livros em várias quantidades, de modo que os usuários possam tanto utilizá-los no próprio local ou tomá-los emprestado. Esta atitude fará com que a criança desde pequena seja responsável e aprenda a cuidar dos seus objetos.

Sendo assim, uma brinquedoteca não deve ser construída com simples o intuito de “passar o tempo”, mas sim, de aproveitá-lo juntos às crianças, sem esquecer-se da presença fundamental do educador devidamente capacitado, com espírito inovador que atenda todos os alunos, que cuide dos diversos detalhes necessários para o enriquecimento da brinquedoteca.

Este curso abordará o assunto sobre brinquedoteca em diversos aspectos, e a importância do brincar, com o objetivo de revisar a contribuição da brinquedoteca na educação Infantil sob um olhar pedagógico e a importância dos educandos aprenderem de forma lúdica e interdisciplinar, a formação do brinquedista, como surgiram as brinquedotecas e de que modo desenvolver um projeto para sua criação, utilizando como referências, Vigotski (1998) Kishimoto (1996), Santos (2002) Cunha (1992), entre outros.

A importância do brincar

O brincar é importante para o desenvolvimento cognitivo e intelectual das crianças. E brincando que eles aprendem a agir, constrói seus conceitos e princípios morais e sociais. O ato de brincar é importante para o desenvolvimento infantil, pois ao entrar em contato com os brinquedos a criança tem a oportunidade de substituir objetos reais, como por exemplo, uma cozinha de brinquedo, mesinhas, carrinhos, quadro de giz etc.

Conforme ensina Friedman (1992), as brincadeiras contribuem de forma significativa para a interação entre as crianças e os adultos, em que podem experimentar novos comportamentos e inserí-los em seu contexto social. Bons exemplos disso são as brincadeiras em grupo, como pique-pega, pique-esconde, teatrinhos, amarelinha, etc. As brincadeiras se apresentam de diversas formas, variando de acordo com os costumes regionais, gerações e também a idade das crianças. Nesse sentido, esta autora ensina que:

A brincadeira constitui-se, basicamente, em um sistema que integra a vida social das crianças. Caracteriza-se por ser transmitida de forma expressiva de uma geração a outra ou aprendida nos grupos infantis, na rua, nos parques, escolas, festas, etc., incorporada pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outra (ou de um grupo a outro); muda a forma, mas não o conteúdo da brincadeira; o conteúdo refere-se aos objetivos básicos da brincadeira; a forma é a organização da brincadeira no que diz respeito aos objetos ou brinquedos, espaço, temática, números de jogadores, etc.(FRIEDMANN, 1992)

É um tanto quanto impreciso definir o brinquedo apenas como instrumento que confere sensação de prazer às crianças, e esquecer-se de uma de suas funções primordiais, que é a de colaborar com o desenvolvimento intelectual das mesmas, nesse sentido Vygotsky (1998) afirma que:

No entanto, enquanto o prazer não pode ser visto como uma característica definidora do brinquedo, parece-me que as teorias que ignoram o fato de que o brinquedo preenche necessidades da criança, nada mais são do que uma intelectualização pedante da atividade de brincar. Referindo-se ao desenvolvimento da criança em termos mais gerais, muitos teóricos ignoram, erroneamente, as necessidades das crianças – entendidas em seu sentido mais amplo, que inclui tudo aquilo que é motivo para a sua ação.

Para este autor é importante ressaltar que as crianças possuem necessidades que variam de acordo com sua faixa etária, com seu desenvolvimento ao longo dos anos. Uma criança pequena

satisfaz seus desejos facilmente, ao passo que uma criança mais velha, em idade pré-escolar, por exemplo, passa a ter grande quantidade de desejos que podem não ser realizados de imediato. Assim, essa criança passa a criar um mundo lúdico em que se pode realizar suas fantasias, o que faz aparecer à necessidade de brincar e do brinquedo. De acordo com Vygotsky (1998)

No início da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estágio precedente de uma tendência para a satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo.

Assim, pode se considerar que o brinquedo possui papel fundamental no desenvolvimento do ser humano, criando sentimento de satisfação, felicidade, desperta a curiosidade e estimula a criatividade. Nesse sentido diz Cunha (1992)

Os brinquedos são convites para a interação; portanto, devem merecer nossa atenção especial. Eles podem seduzir, disseminar ideologias, introduzir bons ou maus hábitos e desenvolver habilidades. Certamente os brinquedos também podem ser ótimos recursos pedagógicos.

Os brinquedos são simultaneamente meio de brincar e instrumentos da inteligência e da atividade lúdica. Constituem-se como um reflexo das gerações passadas, dos parâmetros culturais desenvolvidos ao longo do tempo pelas diferentes realidades sócio-econômicas. Portanto, é no brinquedo que a criança aprende a agir, constrói seus primeiros conceitos, substituindo o que é real pelo lúdico, tudo inserido em um processo que envolve fatores como sensibilidade, percepção, atividades e interação.

O brincar na aprendizagem infantil

As brincadeiras são ferramentas indispensáveis quando se fala

em lúdico, trazem para as pessoas uma visão diferente do mundo, facilitando a criatividade e a independência, estimulando a imaginação e a forma com que as crianças se expressam. É importante ressaltar que são maneiras de ensinar a elas as regras de convívio social. De acordo com Oliveira (2007)

A brincadeira permite a construção de novas possibilidades de ação e formas inéditas de arranjar os elementos do ambiente. Os objetos manipulados na brincadeira, especialmente, são usados de modo simbólico, como um substituto para outros, por intermédio de gestos imitativos reprodutores das posturas, expressões e verbalizações que ocorrem no ambiente da criança.

É teoria correta que as crianças aprendem brincando, assim como também não resta dúvidas de que elas sejam consciente ou inconscientemente com todo e qualquer tipo de experiência. Contudo, há uma delicada diferença sobre a natureza da aprendizagem ao longo do desenvolvimento infantil. Nesse sentido Antunes (2003) leciona:

As crianças até três anos de idade, quando jogam, não percebem nessa ação qualquer diferença com o que os adultos consideram trabalho. Vivem a fase que Piaget chamava de anomia e, dessa forma, não podem compreender regras. Assim adoram ajudar a mãe a varrer a casa ou fazer bolos não porque exista valor ou utilidade nessas ações, mas porque são essas atividades interessantes e divertidas. Essa forma de pensar, entretanto, modifica-se e já a partir dos quatro a cinco anos é que buscam benefícios através do jogo, mesmo que estes sejam à elogio por sua ação. A partir dessa idade, como Piaget sugere, o jogo pode contribuir para desenvolver formas mais complexas de pensamento na medida em que são levadas a se empenharem em refletir sobre seu procedimento.

Para este mesmo autor, por esse motivo é que o jogo deve ser seguido de uma reflexão acerca de suas regras, acerca do que é ou não permitido para as pessoas que dele estão participando. É nesse ínterim que se insere a figura do educador infantil, que se transforma num elo entre a brincadeira e o seu significado, não perdendo a chance de atuar alguém que facilita o debate entre os

jogadores, que em grupo obterão sua aprendizagem. Um bom exemplo é um teatrinho com fantoches, que ao abordar valores como amizade, solidariedade, bondade, tem imensa influência ao ser assistido, mas maior poder ainda ao se discutir sobre o mesmo, e sob o que se quis transmitir. Neste contexto com Antunes (2003):

Essa relação entre os jogos e a aprendizagem significativa destacar que a boa escola não é necessariamente aquela que possui uma quantidade enorme de caríssimos brinquedos eletrônicos ou jogos ditos educativos, mas que disponha de uma equipe de educadores que saiba como utilizar a reflexão que o jogo desperta, saiba fazer de simples objetos naturais uma oportunidade de descoberta e exploração imaginativa.

Assim, o jogo se torna importante instrumento para o ensino, ao passo que desperta o interesse do aluno, auxilia no seu processo de desenvolvimento, tanto pessoal quanto social. Ele é compreendido como uma atividade cujo objetivo é desvendar os segredos da vida e construir um instante de empolgação e felicidade na difícil tarefa da aprendizagem e evolução biológica humana. Portanto, brincar nada mais é do que extrair da vida nenhum outro objetivo que não seja ela mesma.

O Brinquedo e a Brincadeira no Desenvolvimento Infantil

A tendência de uma criança muito pequena é satisfazer seus desejos (WINNICOTT 1971, p. 9) imediatamente, o intervalo entre um desejo e a sua satisfação é extremamente curto. Na idade pré-escolar surge uma grande quantidade de tendências e desejos não possíveis de serem realizadas de imediato. As necessidades não realizáveis imediatamente não se desenvolvem durante os anos escolares também não existiriam os brinquedos, uma vez que eles parecem ser inventados justamente quando as crianças começam a experimentar tendências irrealizáveis.

No início da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estágio precedente de uma tendência para satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão a

criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. A imaginação, nos adolescentes e nas crianças em idade pré-escolar, é o brinquedo sem ação.

A partir dessa perspectiva, torná-se claro que o prazer derivado do brinquedo na idade pré-escolar é controlado por motivações diferentes daquelas do simples chupar chupeta. A presença de tais emoções generalizadas no brinquedo significa que a própria criança entende as motivações que dão origem ao jogo.

No brinquedo a criança cria uma situação imaginária. A situação imaginária não era considerada como uma característica definidora do brinquedo em geral mas será tratada como um atributo de subcategorias específicas do brinquedo.

Se todo brinquedo é realmente a realização na brincadeira das tendências que não podem ser imediatamente satisfeitas, então, os elementos das situações imaginárias constituirão, automaticamente, uma parte da atmosfera emocional do próprio brinquedo.

"A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas apriori. A criança imagina-se como mãe e a boneca como criança e, dessa forma, deve obedecer às regras do comportamento maternal."(WINNICOTT,1971,p.23).

Toda situação imaginária contém regras de uma forma oculta; também demonstramos o contrário, que todo jogo com regras contém, de forma oculta, uma situação imaginária. O desenvolvimento a partir de jogos em que há uma situação imaginária às claras e regras ocultas para jogos com regras às claras e uma situação imaginária oculta delineia a evolução do brinquedo das crianças.

Ação e significado do brinquedo

Dentro da nossa experiência com crianças percebemos que é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento da mesma. Para uma criança com menos de três anos de idade é essencialmente impossível envolver-se numa situação imaginária, uma vez que isso seria uma forma nova de comportamento que liberaria a criança das restrições impostas

pelo ambiente imediato. O comportamento de uma criança muito pequena é determinado, de maneira considerável. E o de um bebê, de maneira absoluta.

É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos.

Os objetos têm uma tal força motivadora inerente, no que diz respeito às ações de uma criança muito pequena, e determinam tão extensivamente o comportamento da criança.

Ainda, segundo Vygotsky(1988), a criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação aquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que ela vê.

Na idade pré-escolar ocorre, pela primeira vez, uma divergência entre os campos do significado e da visão. No brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das idéias e não das coisas. A ação regida por regras começa a ser determinada pelas idéias e não pelos objetos.

A criança não consegue, ainda, separar o pensamento do objeto real. A debilidade da criança está no fato de que, para imaginar um cavalo, ela precisa delinir a sua ação usando um cavalo-de-pau como pivô.

Para a criança, o objeto é dominante na razão objeto/significado e o significado subordina-se a ele. No momento crucial em que, por exemplo, um cabo de vassoura torna-se pivô da separação do significado cavalo do cavalo real, essa razão se inverte e o significado passa a predominar, resultando na razão significado/objeto.

Um símbolo é um signo, mas o cabo de vassoura não funciona como signo de um cavalo para criança, a qual seu significado. No brinquedo, o significado torna-se o ponto central e os objetos são deslocados de uma posição dominante para uma posição subordinada.

O brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina desejar, relacionando seus desejos a um eu fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de

uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico da ação-real e moralidade (VYGOTSKY, 1988).

No brinquedo, a criança opera com significados desligados dos objetos e ações observadas quais estão habitualmente vinculados; entretanto, uma contradição muito interessante surge, uma vez que no brinquedo, ela inclui, também, ações reais e objetos reais. Isto caracteriza a natureza de transição da atividade do brinquedo, é um estágio entre as restrições puramente situacionais da primeira infância e o pensamento adulto, que pode ser totalmente desvinculado de situações reais.

A criação de uma situação imaginária é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais.

Brincadeira é coisa séria

A brincadeira para a criança não representa apenas divertimento, recreação, ocupação do tempo livre, afastamento da realidade. Brincar não é ficar sem fazer nada, como pensam alguns adultos, é uma atividade pela qual a criança desenvolve potencialidades, descobre papéis sociais, limites, experimenta novas habilidades, forma um novo conceito de si mesma, aprende a viver e avança para novas etapas de domínio do mundo que a cerca.

A criança se empenha durante as suas atividades do brincar da mesma maneira que se esforça para aprender a andar, a falar, a comer etc. Brincar de faz de conta, de amarelinha, de roda, de esconde-esconde, de dominó, de jogo de cambio são situações que vão sendo gradativamente substituídas por outras, à medida que o interesse é transferido para diferentes tipos de jogos, no entanto todos eles são tratados com a seriedade respectiva, seriedade que pode ser voluntária ou involuntária.

Essa seriedade do jogo infantil é, entretanto, diferente daquela que consideramos, por objeção ao jogo, a vida séria. Essa seriedade do jogo implica um afastamento do ambiente real, a criança parece esquecer o real e se torna o personagem em questão, o médico, a polícia, o ladrão, o pai, a mãe, o filho, o professor etc, já que se conhece como criança. O quadro real, amplo e social no qual está inserido, desapareceu. "Tudo acontece como se o jogo operasse um corte no mundo,

destacando no ambiente o objeto lúdico para apagar todo o resto" (CHATEAU, 1987, p21).

Nessa perspectiva a criança só tem consciência da cena que está em primeiro plano o restante desaparece ou se esconde temporariamente. O jogo, pois, constitui um mundo a parte, um outro mundo, distante do mundo dos adultos, isto é o seu mundo lúdico.

Essa absorção do papel que representa, esse afastamento do ambiente real, pode ser considerado involuntário, a criança não age com a decisão de entrar no jogo ela se projeta no imaginário da brincadeira/brinquedo. A ênfase e dada a simulação a ilusão ou faz-de-conta por certo ela cria o seu próprio mundo.

O adulto também se utiliza dessa evasão quando procura no jogo de aposta, de bilhar, o esquecimento dos seus problemas, o alívio de suas tensões. Mas essa fuga do real nem sempre é evasão, um arquiteto que faz uma barragem, primeiro executa o planejamento no papel, distante das pedras, do cimento etc, isto é, distancia-se do mundo no plano real. Idealiza, simula, imagina, cria uma outra realidade, só assim, depois retoma ao mundo real da construção propriamente dita da barragem. Assim, todo projeto, com efeito, é, em primeiro lugar, distanciamento do mundo ambiente.

Mas, esse distanciamento do mundo ambiente pode ser voluntário, quando a criança utiliza das brincadeiras de competição ou de roda, em que ela decide fazer parte, ela cria um distanciamento a um mundo onde ela tem poder, onde pode criar, um mundo onde as regras do jogo têm um valor que não têm no mundo dos adultos. O distanciamento funciona como um juramento de obediência às regras tradicionais, às regras pré-estabelecidas. Mas este é um juramento de esquecer o mundo da vida séria, onde as regras válidas são aquelas "combinadas pelo grupo".

Por isso o distanciamento surge voluntariamente. Portanto, brincar é o trabalho da criança, um ato muito sério, e por meio de suas conquistas no jogo, ela afirma seu sei, proclama seu poder e sua autonomia, explora o mundo, faz pequenos ensaios, compreende e assimila gradativamente suas regras e padrões, absorve esse mundo em doses pequenas e toleráveis.

Dessa forma, nenhuma criança brinca só para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina sua atividade lúdica; brincar é sua linguagem secreta, que se deve respeitar mesmo se não a entende, então faz-se necessário que o professor/educador fique atento, para oferecer possibilidades e situações de jogos/brincadeiras, é imprescindível que as suas aulas sejam "recheadas" de atividades lúdicas, para que a criança tenha a oportunidade de provar a sua superioridade, de expressar-se, de evadir-se do mundo real; de ser séria no seu diminuto mundo lúdico.

Mas, apesar do jogo ser uma atividade espontânea nas crianças, isso não significa que o professor/educador não necessite ter uma atitude ativa sobre ela, inclusive uma atitude de observação e de intervenção quando for o caso, sua atitude não passará apenas por deixar as crianças brincarem, mas, sobretudo ajudar as crianças nesse ato e compartilhar com elas, ou até mesmo por ensiná-las a brincar.

O brincar é um instrumento para o ensino de conteúdos, propiciando novas e interessantes relações entre as crianças e destas com o conhecimentos.

"Enfim, é preciso deixar que as crianças e os adolescentes brinquem, é preciso aprender com eles a rir, a inventar a ordem, a representar, a imitar, a sonhar e a imaginar. E no encontro com eles, incorporando a dimensão humana do brincar, da poesia e da arte, construir o percurso da ampliação e da afirmação de conhecimentos sobre o mundo." (BRASIL,2006,p.44).

De tão importante que o brincar se tornou na vida escolar das crianças que ganhou um lugar próprio para sua manutenção: a brinquedoteca que é um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos dentro de um ambiente especialmente lúdico.

Brincadeira é coisa séria! E garantido por Lei. O Estatuto da Criança e do Adolescente diz que é dever da sociedade garantir a todas as crianças tenham lazer, esporte e a educação. Ou seja, para que cada criança cresça feliz e com saúde é necessária muita diversão.

Direito de brincar: o lúdico na legislação brasileira

O ato de brincar é tão importante para a criança que se tornou um direito garantido na Declaração Universal dos Direitos da Criança, onde no quarto deixa claro que criança terá direito a alimentação, recreação e assistência médica adequadas. Estabelecendo de forma igualitária que a recreação é tão importante quanto à alimentação e a saúde para a criança. Sendo assim, o brincar é muito importante no processo de desenvolvimento da criança.

No sétimo princípio é estabelecido que a criança deva ter plena oportunidade para brincar e para se dedicar a atividades recreativas, que devem ser orientados para os mesmos objetivos da educação. Sendo a sociedade e as autoridades públicas responsáveis para promoção destes direitos.

No Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) no seu artigo segundo é considerado criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescentes aquela entre doze e dezoito anos de idade. Sendo assim, no artigo dezesseis a criança tem direito à liberdade, onde compreende alguns aspectos, entre eles o inciso quarto, que é o de brincar, praticar esportes e divertir-se. E no artigo cinquenta e nove cabe aos municípios, juntamente com apoio dos estados e da União, estimular e facilitar a destinação de recursos e espaços para programações culturais, esportivas e de lazer voltadas para a infância e a juventude.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação afirma que:

Brincar é um das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança, desde muito cedo, pode se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde ter determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação... A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre pessoas. (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, vol. 2, p. 22)

Como visto o direito de brincar é uma questão legal e reconhecida por lei. Mas infelizmente muitas crianças não

brincam, outras brincam, mas pouco e as razões desse não brincar se manifesta de diversas formas.

Algumas crianças são privadas do seu direito de brincar por apresentarem deficiência física ou mental, por estarem hospitalizadas, por terem que trabalhar e ajudar no sustento de seus lares.

A ausência do brinquedo, entretanto, não as impede de brincar, pois elas usam a imaginação. Contudo, sabemos que o brinquedo é um suporte material que facilita o ato de brincar.

Assim, conclui-se que ao falar da importância do brincar, o respaldo não está garantido apenas com os subsídios dos renomados autores e como subsídios psicopedagógicos, mas juridicamente também. Sendo assim direito da criança, deve ser promovido pelos educadores também.

A Brinquedoteca: o que significa?

A brinquedoteca é um local privilegiado, embora a criança tenha deveres e obrigações, ela aprende de maneira alegre e interativa. Conforme aponta Friedman (1992), na brinquedoteca a criança tem chances de descobrir-se e descobrir também suas capacidades e habilidades específicas, ao passo que ela percebe o outro e vê que não é a única no mundo, que o espaço é para cooperar, partilhar e também competir atitudes que surgem naturalmente durante a atividade lúdica. Nesse sentido Santo (1997, p.97) aponta que:

A brinquedoteca é sempre um lugar prazeroso, onde os jogos, brinquedos e brincadeiras fazem a magia do ambiente. Todas elas têm como objetivo comum o desenvolvimento das atividades lúdicas e a valorização do ato de brincar, independente do tipo de brinquedoteca e do lugar onde está instalada, sejam num bairro, numa escola, no hospital, numa clínica ou numa universidade. Cada um destes ambientes tem sua função definida e usam os jogos e brinquedos como estratégias para atingir seus fins, portanto cada brinquedoteca apresenta o perfil da comunidade que lhe dá origem.

Segundo Cunha (1992) a brinquedoteca é um ambiente planejado para incitar a criança a brincar, permitindo o acesso a uma diversidade de jogos e brincadeiras. Estimula também a

curiosidade, criatividade e o seu desenvolvimento cognitivo.

Na visão de Maluf (apud SANTOS, 1997) a Brinquedoteca significa uma alteração de padrões perante a educação e não apenas um lugar onde se encontram alguns brinquedos. É deixar antigos conceitos de lado, mudar os métodos comumente utilizados, aderir ao novo, não pelo simples fato de ser novo, mas sim por crer nos benefícios que isso pode trazer, é crer no lúdico como uma estratégia diferente para o desenvolvimento infantil.

A Brinquedoteca é uma forma de se utilizar o lúdico como uma fonte de aprendizagem, faz uso de um ambiente que também propicie isso, com cores, formas, desenhos, objetos, que ao entrar em contato, crianças, jovens e adultos possam soltar a imaginação e se sentirem livres para se expressarem sem preocupação.

Cunha (1992) aponta alguns dos objetivos de uma brinquedoteca que são:

[...] Valorizar o brinquedo e as atividades lúdicas e criativas, possibilitar o acesso à variedade de brinquedos. Desenvolver hábitos de responsabilidade e trabalho. Dar condições para que as crianças brinquem espontaneamente. Despertar o interesse por uma nova forma de animação cultural que pode diminuir a distância entre as gerações. Criar um espaço de convivência que propicie interações espontâneas e desprovidas de preconceitos. Provocar um tipo de relacionamento que respeite as preferências das crianças e assegure seus direitos [...]

Conforme Bontempo (1992) a brinquedoteca colabora bastante para a educação infantil junto à família, devido ao fato de propiciar aos pais momentos únicos de brincarem com os filhos, de modo a fortalecer laços familiares e os mesmos conhecerão melhor as preferências de seus filhos. Ainda nesse contexto a mesma autora acrescenta que:

A brinquedoteca poderá funcionar, assim, como um lugar em que pais e filhos se relacionem melhor e desfaçam dúvidas quanto a compra deste ou daquele brinquedo. Assim, dando à criança a liberdade para explorar diversos tipos de brinquedos, estaremos

proporcionando o desenvolvimento de sua habilidade de reconhecer objetos e ações, de distingui-los entre si, de tomar consciência de suas similaridades e diferenças e, finalmente, de abstrair, classificar e simbolizar. E tudo isso virá, naturalmente, de uma rica e ativa vida de brincadeiras.

A brinquedoteca procura trazer a essência do ser humano através da emoção. É um espaço criado para as nossas crianças de hoje, em nome do progresso de nossa sociedade, perderam o espaço e o tempo para brincar, é uma forma de dar prioridade a valores perdidos, para que essas crianças sejam adultas com sentimentos bons, capazes de amar, respeitar e participar do mundo ao seu redor.

Contexto Histórico da Brinquedoteca

Como surgiram as brinquedotecas – Contexto histórico

As brinquedotecas surgiram de acordo com Cunha (1992) por volta de 1934 na cidade de Los Angeles, o dono de uma loja de brinquedos começou a perceber que os seus produtos começaram a ser furtados pelas crianças. Foi então que resolveu notificar o diretor de uma escola próxima. Este chegou à conclusão de que os furtos poderiam estar ocorrendo devido ao fato dessas crianças não possuírem brinquedos e nem terem condições de comprá-los. Surgiu então a idéia de se criar um projeto, em que brinquedos eram emprestados como um recurso comunitário cujo serviço foi chamado de Los Angeles Toy Loan.

Em 1963, em Estocolmo, na Suécia, a idéia começou a ser melhor desenvolvida e ampliada, duas professoras e mães de crianças excepcionais abriram a primeira Lekotek (ludoteca) com o intuito de emprestar brinquedos e também orientar às famílias desse tipo de crianças sobre as melhores formas de brincar com seus filhos. A filosofia básica das Lekoteks era que a aprendizagem ocorresse com o manuseio dos brinquedos, daí a necessidade de oferecê-los a criança de acordo com a sua idade. A partir daí surgiram na Inglaterra, Canadá, Itália, África do Sul, Argentina, Austrália, dentre outros, novos trabalhos com as mesmas perspectivas.

No Brasil, em 1971, por ocasião da inauguração do Centro de Habilitação da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais –

APAE – de São Paulo, houve uma exposição de brinquedos pedagógicos, objetivando divulgar aos profissionais e pais as novidades e os trabalhos voltados para os brinquedos. Com isso criou-se o Setor de Recursos Pedagógicos dentro da APAE, que em 1973 implantou o Sistema de Rodízio de Brinquedos e Materiais Pedagógicos, denominado Ludoteca. Diante disso, os que eram do Setor Educacional da APAE foram catalogados e utilizados dentro das bibliotecas circulantes.

Em 1979, a pedido do Centro Nacional de Educação Especial (CENESP) – MEC, foi elaborado o livro Material pedagógico – manual de utilização, pelo MEC – FENAME (Fundação Nacional de Material Escolar), no ano de 1981 em uma nova edição com dois volumes apresentava os brinquedos como instrumentos para enriquecer o processo de aprendizagem. Ainda de acordo com Cunha (1992), nesse mesmo ano, foi divulgado no II Congresso Internacional de Brinquedotecas (Toy Libraries International Conference), realizado em Estocolmo, Suécia.

Essa participação estimulou a vontade de estender o que o brinquedo pode fazer no desenvolvimento cognitivo na vida das crianças. Assim, surgiu a idéia de brinquedoteca, que se tornou realidade na Escola Indianópolis na cidade de São Paulo e abriu suas portas para que todas as crianças a frequentassem. Em todo país foi o marco da divulgação da brinquedoteca, um momento em que vários segmentos sociais se interessaram por essa forma de trabalho infantil. O que diferenciava a brinquedoteca das toy libraries era a priorização das brincadeiras e não só do empréstimo de brinquedos. A idéia se tornou um sucesso e as brinquedotecas foram surgindo em diversos lugares. Também foi criada para o trabalho com as crianças excepcionais a brinquedoteca terapêutica, na APAE de São Paulo o que contribuiu de forma significativa para difundir a filosofia da brinquedoteca. Atualmente cada nova brinquedoteca que é criada, abre-se um novo espaço não só para crianças, mas também para os adultos trabalharem nela.

As funções da Brinquedoteca

O	QUE	É	BRINQUEDOTECA
---	-----	---	---------------

Brinquedoteca é um local reservado e equipado com diversos

tipos de brinquedos que podem ser comprados prontos ou construídos a partir das mais diversas inspirações e que proporcionam à criança um desenvolvimento harmonioso da sensibilidade, da afetividade e da capacidade de entrosamento necessário para a formação de pessoas mais sensíveis e criativas.

Isso em caso de apenas desenvolver-se a capacidade de brincar, mas a brinquedoteca também pode (e deve) servir como importante ferramenta auxiliar no tratamento de distúrbios e aceleração de aprendizagem.

Pode-se comparar uma brinquedoteca a uma “biblioteca” de brinquedos e brincadeiras. A brinquedoteca mostra que as brincadeiras podem e devem ser levadas a sério e, com isso, colaborar com o crescimento físico e intelectual das crianças.

Principais funções da brinquedoteca:

- Incentivar o ato de brincar de forma a assimilar aprendizado;
- Desenvolver a integração de grupo;
- Desenvolver concentração;
- Desinibição;
- Solucionar os problemas básicos de aprendizagem

Principais funções dos brinquedos:

As funções principais dos brinquedos de forma geral são:

- Desenvolver o olhar/percepção (cores,tamANHOS, formatos, atitudes como sorriso,choro, surpresa, etc);
- Desenvolver o tato (texturas, macio/áspero,formas, tamanhos, diversos tipos de brinquedos, pegar, apertar, torcer, etc);
- Desenvolver coordenação motora (rabiscar,seguir trilha, jogar/pegar brinquedo, etc);
- Desenvolver a audição (diversos sons eritmos).

Principais funções do brincar:

- Desenvolver comparações diversas num mesmo brinquedo ou entre vários brinquedos
- Composições (brinquedos de montar/desmontar)
- Análises diversas (cor, tamanho, etc)
- Associações (também cor, tamanho, modelo, etc)
- Medidas, cálculos,
- Criações, deduções, etc.

Funções da brinquedoteca na escola e na clinica

Apesar de ter basicamente a mesma estrutura, a brinquedoteca escolar difere bastante da clínica.

Brinquedoteca clínica

Na brinquedoteca clínica, os brinquedos e brincadeiras são direcionados para o tratamento dos distúrbios, sendo usados então de forma estritamente terapêutica. Desta forma, os brinquedos musicais (ou com sons) são mais utilizados para os casos de limitrofia e autismo, os que desenvolvem coordenação e percepção diversas são mais indicados ao tratamento de síndrome de Down e retardos e os jogos com letras e números são mais indicados aos tratamentos de distúrbios de aprendizagem.

Ainda há os indicados aos vários distúrbios como é o caso do teatro de marionetes ou fantoches, os jogos dramáticos e psicodrama, dependendo do caso atendido.

Brinquedoteca escolar

Para a brinquedoteca escolar, todos os brinquedos são direcionados ao desenvolvimento da aprendizagem, sendo que outros distúrbios aqui citados devem ser tratados por profissionais especializados, cabendo ao professor somente a orientação de brincadeiras para o desenvolvimento de aprendizagem. Portanto, todos os brinquedos e jogos de uma brinquedoteca escolar devem ser direcionados ao desenvolvimento de aprendizagem. Ao se detectar algum distúrbio mais grave, o professor deve encaminhar o aluno a um profissional para tratamento específico. Vale lembrar que cada caso (distúrbio) deve ser tratado por um tipo de profissional (Psicopedagogo, Psicólogo, Neurologista, Psicomotricista, fonoaudiólogo, psiquiatra e, em alguns casos, vários desses profissionais num tratamento que chamamos de multidisciplinar.

Entendendo a Brinquedoteca

Para entender a brinquedoteca é preciso entender como os brinquedos funcionam na aprendizagem, as diferenças entre o brinquedo e o brincar, os principais brinquedos de acordo com o desenvolvimento em cada idade e como estimular as crianças da melhor forma possível utilizando-se brinquedos e brincadeiras. É isso que perceberemos a seguir:

Diferença entre brinquedo e brincar (com noções de fase simbiótica)

Para entendermos bem a diferença entre o brinquedo e o brincar, vamos dividir este tema em duas partes. Primeiramente consideraremos o brinquedo e, em seguida o brincar, ok?

Começaremos o artigo “*A importância do brinquedo (e do brincar) no desenvolvimento da criança*” que foi publicado na revista impressa “Mãe Moderna”:

A importância do brinquedo (e do brincar) no desenvolvimento da criança

O ato de brincar é, por si só, uma fonte inesgotável de prazer e aprendizados em todos os sentidos. Brincar, além de descontrair, estimula todos os sentidos e deve ser constante na vida de crianças e até adultos. Afinal, é possível “*brincar a vida*” com muita maturidade e seriedade, é claro!

Em se tratando do desenvolvimento físico e intelectual das crianças, os brinquedos tornam-se essenciais, desde que escolhidos de acordo com suas funções e respeitando a idade a que se destinam. A maioria dos brinquedos, principalmente os chamados educativos, tem especificações quanto à sua aplicação, objetivos e a idade a que se destinam.

De um modo geral, podemos classificar os brinquedos e suas funções da seguinte forma:

De zero aos seis meses de vida

Nesta fase, o bebê precisa ser estimulado a desenvolver seus reflexos e a reagir aos estímulos tais como sons, luz, carinho...

Para ajudá-lo a desenvolver-se neste sentido, deve-se usar brinquedos bem coloridos que tenham sons facilmente diferenciáveis e, preferencialmente, que também sejam macios ao toque e fáceis de manusear. Isso ajudará o bebê a desenvolver seu tato e perceber cores e sons, o que é essencial para desenvolver inclusive a fala, audição e visão.

É uma das fases mais gostosas da infância, onde haverá certo controle dos instintos e da atividade motora, isso fará com que a criança consiga brincar bastante, distraíndo-se com os brinquedos por períodos longos e sempre curiosa em suas descobertas. É também nesta fase que a fala começa a ser desenvolvida sendo que, por volta dos dezoito meses, ela já saberá pronunciar um bom número de palavras, ainda que de forma errada.

Ainda neste período inicia-se a fase da separação simbiótica.

Fase simbiótica

Fase simbiótica varia de criança a criança, mas de forma geral, ocorre por volta de um ano e sete meses e estende-se até os 3 anos.

Neste período a criança começa a amadurecer e perceber que ela e a mãe são seres independentes. Na verdade, até o início da fase simbiótica, ou melhor, da separação da simbiose, o bebê imagina que ele e a mãe são a mesma pessoa. Quando começa a enxergar que a mãe é um ser e ele é outro, sente uma profunda dor da separação, de entender que não viverá em eterna simbiose com a mãe. Ao mesmo tempo, sente medo por começar a ver que terá que caminhar sozinho e uma série de receio e dores que se desencadeiam na criança neste período.

Então, é possível que a criança se torne mais dengosa ou irritada ou chorona ou recuse-se a se separar da mãe. Enfim, são várias as reações, por isso é preciso cuidar muito deste período, conversar muito com a criança, fazê-la entender que, apesar de independente da mãe ela é e sempre será amada. Neste período também é preciso cuidado ao levar a criança para a escola, principalmente se for pela primeira vez. Pois esta separação precisa ser bem trabalhada para não acarretar traumas e medos desnecessários.

Bem, mas este é um assunto bem complexo e não cabe aprofundar-me nele. Só dei uma explicação resumida para que

fique claro o que direi a seguir.

É preciso saber que a fase simbiótica é importantíssima e deve ser estimulada no sentido da criança ter um objeto que será como uma "extensão da mãe". Poderá ser um bichinho de pelúcia, um travesseiro, enfim, um objeto que ajudará a criança a atravessar esta fase, sentindo-se segura em todos os momentos. Também é bom estimular a criança com brinquedos como quebra-cabeça, jogos de encaixe com diversas formas e cores; se a criança ainda não andar com segurança, deve-se usar os brinquedos que ajudem a estimular seu engatinhar e, na seqüência, seu andar, tais como carrinhos e outros objetos com rodas ou que deslizem pelas superfícies, pois estimularão a criança a empurrá-los e, conseqüentemente deslocar-se.

ATENÇÃO!

Ao escolher os brinquedos, deve-se evitar os muito frágeis, com peças pequenas e fáceis de retirar, pois podem facilmente ser levados à boca, nariz ou ouvidos, causando muitos acidentes. A preferência deve ser para brinquedos bem confeccionados em material resistente e sem detalhes pequenos.

Dos dois aos cinco anos

No período dos dois aos cinco anos, a criança irá desenvolver bem a fala, conseguir autonomia nas funções corporais (comer, beber, evacuar, etc) e já deverá ter coordenação em exercícios que envolvem pulos e corridas.

Então deverá ser estimulada com jogos de letras e números que irão estimular sua aquisição de leitura/escrita e seu aprendizado em matemática. Também poderá ser estimulada a desenhar, pintar e fazer recortes e colagens.

A partir dos três anos já poderá ser iniciada em algum esporte (um dos melhores é a natação), ou em alguma modalidade de dança.

Mas neste ponto é preciso verificar se a criança demonstra afinidade com a dança ou esporte. Caso não demonstre, não

deve ser forçada, pois só haverá um bom aproveitamento se partir dela o desejo de participar destas atividades.

A partir dos três anos já é possível iniciar a criança nas técnicas básicas de teatro, principalmente de fantoches. Esta atividade é muito rica porque, além de estimular a coordenação motora e a criatividade na confecção e manuseio dos bonecos, ainda permite que se invente uma estória com as personagens criadas e, na seqüência, é possível até escrever a estória criada, o que irá estimular a alfabetização.

Neste período é comum as crianças brincarem de casinha, de médico e outras brincadeiras deste tipo. Alguns pais preocupam-se com estas brincadeiras por, em alguns casos, sugerirem conotação sexual ou pelo preconceito como no caso dos meninos que brincam de casinha, bonecas ou meninas brincando com carrinhos.

Então, devo dizer que, a menos que a criança demonstre algum sério desvio, como agressividade, malícia exagerada ou atitudes estranhas à sua idade, (alterações que deverão ser tratadas por um bom terapeuta) é muito saudável fazer estas brincadeiras, por desenvolverem conceito familiar, responsabilidades, definição dos papéis dentro da família e da sociedade, além de promover a integração dos participantes.

Os brinquedos ideais para cada faixa etária

A seguir veremos os brinquedos ideais para cada fase:

Recém-nascido até os 09 meses

Brinquedos macios e coloridos, bichinhos, barquinhos e outros objetos de plástico ou borracha que podem ser usados também durante o banho (a partir dos seis meses), bichinhos de pelúcia sem olhos ou nariz de botão, móveis e chocalhos. Bichinhos de pelúcia, Chocalho original/ Chocalho infantil.

09 a 12 meses

Brinquedos com texturas, formas e tamanhos diferentes. Os mais

adequados incluem jogos de encaixe, bonecos ou carrinhos macios, ou blocos de madeira ou plástico de tamanho grande. E, novamente, bichos de pelúcia: Brinquedos com blocos, que podem ser encaixados ou colocados e deslizados pelo brinquedo cada qual com uma animação, provocando sons e efeitos sonoros que também estimulam as percepções infantis. Há trenzinhos e carrinhos que, ao serem pressionados, começam a andar, emitir luzes, música e muitos movimentos, o que também é facilitador do desenvolvimento de percepções diversas. A partir de 12 meses, pode-se incluir os jogos de montar e os brinquedos com muitos blocos (acima de 15) para encaixe e montagem. (sugestão, arca de Noé).

01 a 03 anos

Livros, blocos, jogos de encaixar, bolas, brinquedos que imitam painel de automóveis, telefones de brinquedo, bonecos, jogos de montar.

Há brinquedos com duplas e triplas funções, que desenvolvem a coordenação motora e percepção de cores, além de criatividade e outras percepções, como sugestão há o:

Relógio/telefone/quebra-cabeça. (Bloquinhos para montar em base giratória, estimulam a criatividade e coordenação motora, colocando a bolinha na esfera, ao virar, vai cair emitindo sons e luzes, engrenagens para encaixar e girar, desenvolvendo a coordenação motora e a percepção de movimento, globinho giratório, auxilia na percepção de formas e movimento . A partir dos 12 meses.

03 a 05 anos

Material de artes não tóxico (tintas, massa de modelar, entre outros) vídeos, livros de história, instrumentos musicais, quadro negro e giz, martelo e bancada, brinquedos de transporte (triciclos, carros, caminhões), karaokê infantil, fantasias, balanço, etc. Há também uma mesa de pintura que já vem equipada com todos os materiais necessários ao desenho e pintura como pincéis, tintas.

05 a 07 anos

Materiais de artesanato, corda de pular, marionetes, fantoches, livros, bicicletas, bolas, tabela de basquete e trava para gol. Brinquedos mecânicos simples como trens e carros. Componentes para brincar de casinha (utensílios para chá, fogão, panelinhas, carrinho de feira, frutas de plástico, etc.), Fantoches.

07 a 09 anos

Jogos de raciocínio e memória, jogos de visualização, os quebra-cabeças, patins e equipamentos esportivos. Uma boa sugestão é o jogo “Leilão de Arte” da Estrela que desenvolve gosto por obras de arte e ensina a lidar com lances, troco, dinheiro, etc. A partir dos 8 anos. Outra sugestão é o jogo “Palavra secreta” da Grow.

As cartas são viradas com figuras e uma fórmula. Um exemplo de uma FOCA e uma BANANA. De FOCA a criança subtrai FO, de BANANA, ela subtrai NA. O resultado é CA + BANA = CABANA. Após decifrar o segredo, é preciso ser rápido para bater no alvo e ganhar pontos. Auxilia no desenvolvimento do raciocínio. Indicado a partir dos 7 anos.

09 a 12 anos

Computador, microscópio, jogos de mesa e de tabuleiro, equipamentos para esportes diversos.

OBS: Cada idade pede um tipo de brinquedo, isso deve constar na embalagem dos brinquedos adquiridos. O importante a observar, além da faixa etária, é se o brinquedo é produzido com tinta atóxica, se tem cantos arredondados e não tem peças que se soltem com facilidade, especialmente se forem utilizados por crianças pequenas até 5 anos.

Como montar uma Brinquedoteca

As brinquedotecas podem ser feitas em várias localidades, atender diferentes tipos de pessoas e prestar serviços variados. É uma excelente idéia em locais que desejam ou já desenvolvem algum atendimento ao público infantil, como por exemplo: creches, escolas, hospitais, parques, centros culturais, paróquias, dentre outros. Para Andrade (1992), o fato de uma brinquedoteca

ser bem equipada, disponibilizar de muitos brinquedos que agrade as crianças, não é o bastante para garantir bons resultados nas brincadeiras e tão pouco assegurar a orientação das famílias. Sendo assim, é importante que se tenha uma equipe preparada, que traga consigo conhecimentos teóricos e que saiba trabalhar com o lúdico, ser animado, ter domínio com os jogos e as brincadeiras, e ser bastante claro em relação ao seu papel com as crianças no contexto da brinquedoteca. Estes requisitos irão garantir uma orientação eficaz e segura aos pais e as crianças.

A mesma autora acresce que existem brinquedoteca equipadas de maneira semelhante, mas cada uma tem sua singularidade da mesma forma, acontece com as crianças e os profissionais deste ambiente. Na elaboração de um projeto para uma brinquedoteca o primeiro passo seria montar uma equipe qualificada, fazer uma planilha de quantas pessoas atenderiam por dia, qual serviço seria oferecido e quantas horas estariam aberta ao público. Nesse sentido com Andrade (1992)

Se por um lado a qualificação e o número de membro da equipe são determinantes pelas necessidades de cada brinquedoteca, por outro existe algumas tarefas a serem executadas que impedem da qualificação profissional ou do tamanho da equipe. Em qualquer brinquedoteca você vai precisar de alguém que se ocupe dos registros dos frequentadores e dos brinquedos e das compras de material.

Neste sentido, conforme o tamanho do espaço da brinquedoteca e a quantidade de funcionários são necessários utilizar de estratégias que facilitem o funcionamento de local. Sendo assim, todos esses requisitos apresentados são de suma importância para um ensino de qualidade, visto que qualquer pessoa aprende brincando e o mediador do conhecimento poderá ensinar seus conteúdos de uma maneira lúdica e agradável. Havendo interesse dos novos pedagogos, tiveram formação acadêmica, adquirindo informações sobre diversos assuntos na área da educação. E importante ressaltar que o brincar é um direito das crianças e deve ser respeitado, brincando a mesma aprende e desenvolve sua personalidade.

O projeto é algo fundamental quando se deseja construir qualquer coisa, seja uma casa, um carro. É importante para que se possa delinear os objetivos a serem seguidos e não permite se desviar do foco. Assim, ao se criar uma brinquedoteca o projeto é extremamente útil, tanto como um guia para o trabalho que será realizado, quanto como documento para caso seja necessário solicitar às instituições ou empresas subsídios. Ao se montar o projeto da brinquedoteca é importante pesquisar sobre a região onde se deseja implantá-la, além de colher informações sobre a comunidade da qual provavelmente integrará. Nesse sentido AFLALO (1992) ainda explica:

Verifique se existem outras instituições ou entidades atuando no local ou prestando serviços, tais como: igrejas, hospitais, empresas, escolas, creches. Elas, junto com o serviço público local, serão importantes na hora de conseguir dados gerais sobre a população local. Levantamentos de faixas de idade, nível sócio-econômico, escolaridade e profissão, podem ser muito úteis para algumas brinquedotecas, na hora de vir a caracterizar e definir sua clientela.

Importante também procurar informações sobre outras instituições que possam se interessar pelos serviços da futura brinquedoteca ou se tornarem colaboradores. Antes de colocar em prática o projeto, não se pode esquecer também de delimitar quais são os objetivos que se deseja atingir, o que se espera da brinquedoteca, a que público deverá atingir, quais são as necessidades reais desse público.

Segundo a mesma autora, quando se tratar de brinquedotecas que venham a prestar um serviço específico, é importante relatar suas funções pedagógicas, o atendimento terapêutico, pesquisa e avaliação de brinquedos, etc.

Após os procedimentos mencionados anteriormente, mostra-se a importância de saber quantos serão os frequentadores da brinquedoteca, e quem serão eles. As informações colhidas sobre a população da região e os objetivos serão úteis nessa fase da implantação da brinquedoteca. Conforme AFLALO (1992)

[...] os objetivos estarão aí justamente para orientar você no

trabalho e definir o que poderia ser chamado o perfil, ou melhor, as características do público que brinquedoteca pretenderá atingir. A esta altura deverá ser decidida também a forma a ser adotada para se referir a esse público, ou seja, clientes, clientela, usuários, fregueses, membros, sócios, associados.

Embora esteja em fase de projeto é fundamental possuir uma estimativa ao menos aproximada da quantidade de pessoas que se deseja atender, para que o trabalho seja facilitado no momento de definir horários, tipo de atendimento, seleção da equipe, espaço, equipamento e custos. Esta autora acresce que através dessas informações as chances de se prestar um serviço que se adéque perfeitamente as reais necessidades do público a ser atingido serão bem maiores, além disso, servirão como orientação para a programação das atividades, conseqüentemente será a garantia de um bom atendimento.

O local e planejamento do espaço

Uma brinquedoteca não deve ser montada aleatoriamente, o local se faz de extrema importância. Na verdade o que conta mesmo para uma brinquedoteca o fato de que é os sonhos serão construídos ali, é a vontade de cada um que colabora para que o projeto se torne realidade, será a alegria das crianças ao entrar em contato com esse mundo de fantasia. Contudo, mesmo sendo um espaço mágico e de fantasias, há critérios práticos que não se pode esquecer, nesse sentido AFLALO enumera (1992) que:

A segurança do local, tanto para as pessoas como para os equipamentos, brinquedos e demais materiais. Se as condições para exposição e armazenamento dos brinquedos e materiais são adequadas. Se a iluminação e a ventilação são adequadas. Se há banheiros em condições satisfatórias. Se não existem goteiras, umidade excessiva, animais nocivos à saúde, ou qualquer outro tipo de problema que possa vir a prejudicar as pessoas ou bens da brinquedoteca. Se existem pontos de água e luz suficientes. Eles são aconselháveis tanto para o desenvolvimento de atividades da oficina e de algumas brincadeiras, como também para higiene pessoal, limpeza de brinquedos e do local. [...]

Não se pode esquecer também da área externa de uma brinquedoteca, que apesar de não ser um requisito obrigatório, deve ser considerada como um auxílio importante, para que atividades externas possam ser realizadas, como jogar, correr, pular, até mesmo para brincadeiras relacionadas ao meio ambiente.

Ao se planejar o local onde será instalada a brinquedoteca é relevante lembrar como dividir esse espaço, isso varia muito de acordo com o tipo de brinquedoteca, mesmo porque existem aquelas onde somente emprestam brinquedos sem área para recreação, existem também aquelas que emprestam os brinquedos e possuem a área de recreação, e ainda existem aquelas como, por exemplo, a brinquedoteca hospitalar a qual existe apenas um local em que são armazenados os brinquedos e o espaço para a brincadeira se torna até mesmo o quarto do paciente. Nesse sentido, AFLALO (1992) diz que na brinquedoteca deve existir áreas para:

Armazenamento e/ou exposição dos brinquedos e jogos para o uso no local. Armazenamento e/ou exposição de dos brinquedos e jogos para serem levados para casa (empréstimo). Atividades e brincadeiras internas. Atividades e brincadeiras ao ar livre. Atividades da oficina (exposição dos trabalhos e recuperação de brinquedos). Atividades de leitura, estória, música, dança. Atendimento especial (crianças, jovens ou pais). Trabalho e reuniões da equipe. Atendimento ao público (inscrições, informações, etc.). Biblioteca (publicações, vídeos, gravações, etc.). Arquivo de material administrativo. Limpeza e/ou assepsia dos brinquedos.

O que realmente conta não é o fato de o local da brinquedoteca ser grande ou pequena, se tem todas essas áreas ou não, mas sim, não deixar de lado a organização, de modo a viabilizar um serviço de qualidade, um ambiente saudável, higiênico e acima de tudo seguro, para que possa proporcionar momentos de alegria e não de dissabor.

É importante frisar que as brinquedotecas, independentemente do tipo de serviço que preste e o público que deseja atingir, necessitam de recursos financeiros para que possam funcionar.

Dessa forma, ao fazer o projeto para construção de uma brinquedoteca é de suma importância e praticidade dividir os custos no que será gasto com a construção da brinquedoteca (a exemplo de pintura, marcenaria, móveis, materiais, etc) e o que será gasto para mantê-la em funcionamento (salários, encargos sociais, materiais de consumo, reposição e reparo de brinquedos, etc).

AFLALO (1992) cita como sugestões para levantamento de fundos, as doações, venda de materiais recicláveis coletados, realização de eventos e campanhas em escolas, entidades beneficentes etc. Não esquecer que se a brinquedoteca não for funcionar junto à outra instituição será necessário elaborar um estatuto e proceder com a documentação legal necessária para sua abertura.

Agora que já entendemos o que é e para que serve uma brinquedoteca, vamos saber como montar uma brinquedoteca. Levando em conta que poderemos montar uma brinquedoteca convencional (que requer verba disponível) ou uma mais econômica com material descartável ou até reciclável e também saberemos quais os materiais essenciais para a montagem de uma boa brinquedoteca.

Como montar uma brinquedoteca convencional

Havendo verba, é muito fácil montar uma brinquedoteca convencional.

Basta listar os brinquedos já citados aqui e que, posteriormente, serão citados em lista específica e ir a algumas lojas fazer orçamento e comprá-los.

Porém, vale lembrar que não se deve procurar o mais barato e sim o de melhor qualidade.

Para cada tipo de brinquedo, há duas ou mais opções de marcas e preços e deve-se analisar, antes de tudo, a qualidade, durabilidade e segurança dos brinquedos; em seguida, deve-se perceber as diferentes faixas etárias ao qual são indicados e, somente, no final, deve-se comparar preços.

Desta forma, será possível montar uma brinquedoteca duradoura

e segura.

Como montar uma brinquedoteca com material descartável/usado:

Aqui o que mais vale é a criatividade, pois tudo pode virar brinquedo. Copos descartáveis (de café, chá, iogurte, etc.) podem virar bonecos, trenzinhos, carrinhos, etc. Garrafas podem virar animais se confeccionados com lã e botões. Retalhos de panos diversos podem virar marionetes, fantoches, bonecos, etc.

As vantagens deste tipo de brinquedoteca são o preço, pois se consegue muitos brinquedos com um mínimo de investimento e também, o melhor é que se pode pedir a ajuda dos alunos para esta montagem.

Então, a própria montagem da brinquedoteca já servirá como treinamento e tratamento para os alunos que se divertirão e desenvolverão coordenação motora, integração de grupo e diversas percepções ao auxiliarem na montagem.

A seguir experimentaremos criar alguns brinquedos com material descartável ou usado:

Cãozinho (poodle):

Material:

1 garrafa de refrigerante (ou suco) de 250 ml, lã grossa, cola, um pedaço de feltro (ou outro tecido) vermelho e três botões, sendo dois médios para os olhos e um menor para o nariz.

Passar cola em volta da garrafa toda, (se preferir, vá passando aos poucos a medida em que vai enrolando a lã), enrolar a lã começando do fundo para o gargalo, tomando o cuidado de cobrir toda a extensão. Fazer três chumaços de lã, amarrando-os ao meio, cortando as extremidades e formando assim, três pompons, colá-los um em cada lado do gargalo formando duas orelhas e o terceiro formando o rabo do cãozinho. Colar os botões médios no lugar dos olhos e o botão menor no lugar do nariz. Recortar um pequeno pedaço de feltro (pano) vermelho e colar no lugar da boca como boca mesmo ou como uma língua,

como preferir.

Esperar secar e terá um cachorrinho de lã.

Querendo variar, basta fazer orelhas de cartolina recobertas de algodão para fazer um coelho ou de lã para fazer um gato. Irá variar somente o formato e tamanho das orelhas, lembrando que tanto gato quanto coelho têm “bigodinhos” que poderão se feitos com pedaços de palitos de dentes ou fios de vassoura de piaçava.

Com cartolina ou papel cartão é possível confeccionar diversos brinquedos como carros, cubos, dados, barcos, e tudo o que a imaginação trouxer. Basta desenhar os moldes, recortar, dobrar e colar.

Alguns moldes são:

Ainda com cartolina pode-se confeccionar uma cara de cavalo e encaixá-la em um cabo de vassoura. Com papel cartão e uma bela paisagem ou foto de revista é possível criar um quebra-cabeças.

Basta colar a figura na cartolina ou papel cartão, esperar secar bem e, depois, recortar as peças em tamanhos e formas diferentes.

Pode-se desenhar as formas e tamanhos antes de recortar ou, se tiver uma boa coordenação motora, pode ir diretamente ao recorte sem desenhar.

Esta técnica pode ser adaptada para se produzir letras e números para serem usados em alfabetização.

Porém, estes jogos de letras e números costumam ser bem baratos se comprados já prontos então, a menos que a intenção seja integrar a classe e desenvolver uma atividade a mais, o mais viável é comprar os jogos prontos.

Ainda é possível desenhar-se e confeccionar-se marionetes, fantoches e muitos outros brinquedos.

Material indispensável para montar uma brinquedoteca

Não pode faltar numa brinquedoteca:

- Jogos como damas;
- Dominó;
- bolas de diversos tamanhos e cores, etc;
- Lousa com giz ou pincel;
- Lápis de cor, giz de cera, canetinhas coloridas;
- Sulfite;
- massas de modelar.

E, acima de tudo, muitos brinquedos e jogos para alfabetização e realfabetização.

E entenda-se como alfabetização a desenvoltura tanto na escrita quanto na leitura e também na sequência de números e contas matemáticas.

E a realfabetização, sendo tudo isso com ênfase no ensino diferenciado e vivenciado de forma mais abrangente do que a alfabetização. Os melhores brinquedos/jogos para alfabetização são:

- Memória;
- Sequência lógica (montagem de estórias);
- Jogo de alfabetização (montagem de estórias escritas);
- Formas geométricas;
- Dominó de multiplicação (ou letras);
- E outros nesta linha.

Ensinando com a Brinquedoteca

USANDO

A

BRINQUEDOTECA

Já sabemos o que é e como montar a brinquedoteca, está na hora de sabermos como usá-la da melhor forma, extraindo dos brinquedos e brincadeiras o mais alto grau de aprendizagem e aproveitamento.

Vamos ao assunto!

Como desenvolver a brincadeira

Tipos de brincadeiras

Como já percebemos, algumas brincadeiras como casinha,

médico, teatro, jogos em geral são essenciais para o desenvolvimento das crianças e, para cada faixa etária, há um brinquedo ou brincadeira que mais se recomenda. Mas...

Como desenvolver estas brincadeiras?

E como diferenciá-las na escola e em casa?

1 - Tanto na escola quanto em casa, é importante que haja sempre um adulto comandando as brincadeiras, principalmente quando as crianças são menores de 3 anos. Ideal é que, mesmo acima dos 3 anos sempre estejam acompanhadas de um monitor de brincadeiras.

2 - Para formar grupos, prefira sempre separar as crianças por tamanho e por maturidade. A idade é a que menos interfere, já que cada criança amadurece ao seu tempo, por isso, selecione os grupos levando em conta o tamanho físico e a maturidade.

3 - Havendo uma criança muito imatura (ou tímida) ou muito amadurecida (ou hiperativa) em relação aos outros, não se deve ignorar o fato, deve-se tentar organizar a brincadeira de modo que todas se integrem. Sendo assim, quando houver uma mais madura se sentirá útil se for colocada como assistente da professora (ou mãe) que estiver coordenando a brincadeira. Porém, isso deve ser feito de forma bem natural para não despertar inveja ou competição entre as crianças.

Uma boa forma de lidar com isso é dizer a todos que o: "'fulano" será meu assistente de brincadeiras durante este mês, assim poderemos brincar mais tempo, já que estaremos mais organizados. Ao final deste mês, vou eleger outro assistente, mas isso vai depender de como vocês vão se portar, ok? E o importante é saber que todos vocês serão assistentes em algum mês, por isso, todos devem colaborar, combinado?"

Desta forma estará estimulando a todos a um bom comportamento já que todos vão querer ser assistentes um dia e, se iniciando com o assistente mais maduro (ou hiperativo), dará tempo aos outros de se enturmar e amadurecer também. Se a classe for muito numerosa, pode-se trocar de assistente a cada

quinzena ou semana.

No caso da criança imatura (ou tímida), deve-se proceder da seguinte forma: não insistir se ela recusar-se a brincar com os outros, respeitar seu tempo e, se for muito tímida, pode-se até permitir que fique sentada junto com a professora (ou mãe) até que sinta vontade de ingressar na brincadeira com os outros.

Detalhe importante sobre integração de cada um dentro do grupo:

Cada criança reage de uma forma, mas há um prazo para esse entrosamento, ou seja, se após dois ou três dias de atividades, a criança continuar se isolando, deverá ser encaminhada para avaliação terapêutica.

Outro detalhe importante:

O adulto, seja mãe/pai ou professor(a) deve evitar brincar junto com as crianças. É importante que o adulto coordenador das brincadeiras esteja observando todo o desenrolar e também estimulando quem estiver desatento, além disso, se entrar na brincadeira junto com as crianças, acabará sendo visto por elas como uma criança a mais e, com o tempo, não terá autonomia para controlar a turma seja em casa seja na escola.

Isto não significa que o adulto tenha que ficar a um canto só dando ordens, apenas deve observar todas as crianças em conjunto e comandar as brincadeiras direcionando-as ao seu objetivo.

Estas são as principais informações. Cabe a cada educador ou profissional de saúde, desenvolver brincadeiras e jogos coordenados de acordo com a classe ou a turma de pacientes atendidos, levando em consideração a idade, grau de escolaridade, maturidade e necessidades de cada criança, além de outros itens como distúrbios ou limitações apresentadas pelas crianças participantes.

Em casa a idéia é a mesma, o que muda é que a quantidade de crianças é menor, geralmente um ou dois filhos e alguns coleginhas e o espaço também costuma ser menor, por isso, as

brincadeiras devem ser desenvolvidas levando-se em conta o espaço e número de crianças. E o melhor é desenvolver brincadeiras que estimulem integração de grupo como o teatro de fantoches e marionetes ou jogos de grupo. Os específicos de alfabetização ou controle de hiperatividade ou algo nesta linha deverão ser reservados ao uso da brinquedoteca escolar e, em casos mais graves, na clínica.

Como usar a brinquedoteca na solução dos problemas de aprendizagem

Trataremos aqui de crianças que apresentam problemas de aprendizagem ou, no máximo, algum distúrbio leve. Os casos mais graves deverão ser encaminhados a terapia com um profissional e nunca ser tratado pelo professor ou pai.

Como resolver os “*problemas*” de matemática:

Muitas vezes, o aluno não aprende matemática por fatores psicológicos, além dos vários outros motivos, por isso, uma sugestão é evitar palavras que dificultem a aprendizagem como, por exemplo, resolver problemas. Portanto, vamos substituir o termo “problema” por questão, resposta, etc.

Fica assim: *“Vamos encontrar a resposta”, “Vamos resolver esta questão matemática” ou outro termo que não lembre algo ruim.*

Para desenvolver a aprendizagem da matemática:

1 - Matemática concreta (ideal para qualquer das 4 operações básicas):

Escolher o material a ser usado, podem ser palitos, feijões, pedrinhas, etc. desde que sejam materiais iguais entre si. Escolher o tipo de operação (adição, subtração, divisão ou multiplicação). Reunir os alunos na brinquedoteca, distribuir o material escolhido e seguir da seguinte forma:

Adição

Ex: $2 + 4 = ?$ (separar 2 palitos + 4 palitos = 6 palitos), ficará assim a montagem: II + IIII = IIIII.

Subtração

Ex: $8 - 3 = ?$ (Separar 8 palitos, contá-los, retirar 3 palitos, contar os que sobraram, a resposta é 5 palitos).

Fica assim $\text{IIIIIIII} - \text{III} = \text{IIII}$

Multiplicação

Ex: $3 \times 3 = ?$ (separar 3 montinhos de 3 palitos, contar cada montinho e depois contar todos os palitos juntos, a resposta é 9).

Fica assim: $\text{III III III} = \text{IIIIIIII}$

Divisão

Ex: $12 : 2 = ?$ (Separar 12 palitos, dividir em dois montes, contando a cada palito colocado em cada monte)

Pode-se variar o material e as operações.

2 - Matemática humana:

Ideal para fazer adição e subtração.

Não é bom para divisão e multiplicação, por motivos óbvios:

O procedimento é parecido com este primeiro, mas serão usados os próprios alunos para as operações, por isso, deve-se organizar bem para não virar bagunça. Pode-se numerar as crianças de zero a nove, obviamente, os números se repetirão se a classe for superior a este número mas é bom que haja números repetidos para facilitar as operações.

Pode-se também, ao invés de numerar os alunos, separá-los em grupos de acordo com a operação a ser realizada. Desta forma o procedimento será parecido com o realizado com palitos, somente usando alunos.

Um exemplo: $2 + 1 = ?$

Separar dois alunos de um lado, mais um aluno de outro,

enquanto os outros alunos fazem a contagem.

3 - Matemática em geral – Supermercado:

Os próprios alunos podem levar de suas casas embalagens vazias de produtos de limpeza, alimentação, etc. Em um grupo pequeno, uma boa idéia também é propor que levem embalagens vazias de produtos de limpeza e levem embalagens cheias de sucos, bolachas, sanduíches, além de frutas. Será bem divertido se, depois desse exercício, a classe puder tomar lanche com os objetos “adquiridos” no supermercado. Mas atenção, esta idéia só funcionará bem com grupos pequenos (até seis alunos). Em classes numerosas é aconselhável que todas as embalagens sejam vazias para evitar disputas e tumultos.

Após todas as embalagens serem arrumadas em um lugar específico que pode ser mesa ou espalhados pela brinquedoteca em lugares delimitados, os alunos serão divididos entre compradores e vendedores. Para ficar bem organizado, é bom que haja apenas um ou dois vendedores para que o professor possa fiscalizar bem as compras e os trocos.

Havendo possibilidade, pode-se usar aqueles jogos com dinheirinho que já são elaborados exatamente para isso, se não tiver esse recurso, pode-se confeccionar, juntamente com os alunos, as notas de dinheiro que serão usadas na brincadeira.

Este jogo é importantíssimo não só para ensinar operações matemáticas, mas integração de grupo, atenção e, acima de tudo, preparação para a vida real (lidar com dinheiro, fazer compras, dar e receber troco, respeitar sua vez na fila, aprender a pedir um alimento ou objeto no balcão, diferenciar produtos, comparar preços, etc). É um dos mais completos exercícios para crianças de todas as idades.

O ideal é que todas as crianças possam ser vendedores e compradores para aprenderem bem todas as fases de uma negociação, portanto, este exercício pode e deve ser repetido varias vezes até que todos tenham assimilado bem o processo.

Brinquedoteca usada na alfabetização:

Em primeiro lugar, deve-se lembrar dos brinquedos essenciais ao desenvolvimento da alfabetização. São eles, os jogos de letras e números, (podem ser em formas de dominós ou cubos ou em pedras/peças individuais). Estes realmente não podem faltar.

Além desses indispensáveis, pode-se acrescentar quebra-cabeças, jogos de memórias e até mesmo bolas diversas, principalmente as menores e já entenderemos o que uma bola pode ter em comum com aprendizagem.

Há muitos jogos que se pode fazer para estimular a alfabetização usando uma bola. Colocarei aqui um deles que é o mais completo.

Colocando as crianças em círculo, pega-se uma bola pequena ou media, não muito pesada (na falta de bolas pode ser um balão ou até uma roleta de jogo colocada no centro do círculo). Cada criança que pegar a bola deverá falar uma letra na seqüência crescente ou decrescente. Começando com AEIOU, e posteriormente com oABC. Quando estiverem bem treinadas, poderão falar as letras em ordem decrescente.

Na evolução deste exercício, pode-se montar sílabas e, no estágio mais avançado até palavras, sempre dando a palavra a quem pegar a bola. E tomando cuidado para que as crianças todas peguem a bola e digam as letras durante o jogo. Pois há casos de crianças tímidas que evitam pegar a bola e de crianças mais agitadas que querem pegar a bola e conseqüentemente “a palavra” o tempo todo e é preciso organizar para que todos possam participar.

Como desenvolver este exercício:

A primeira criança pega a bola e diz “a”, a segunda que pegar deverá dizer “e” e assim por diante até terminar o “aeiou” que deverá ser recommçado várias vezes até ser bem memorizado. O mesmo deverá ser feito com o ABC.

Quando as crianças já estiverem bem treinadas, pode-se

introduzir uma nova fase neste exercício que é a associação da letra falada com a escrita. Assim, cada criança que pegar a bola e disser a letra, deverá aguardar que a professora escreva esta letra na lousa e todos deverão repetir a letra em voz alta.

Desta forma, a sequência é esta:

A criança pega a bola e diz “a”, a professora repete e escreve na lousa “a”, todos olham para a letra escrita na lousa e repetem em voz alta “a”. A criança que falou a letra “a” joga a bola para outra que pegará e dirá “e”, a professora repetirá “e” e escreverá na lousa “e”, todas as crianças repetirão “e” e assim por diante.

Ao memorizarem bem, as letras, cada criança que pegar a bola dirá a letra e irá até a lousa para escrevê-la. E todos deverão reconhecer se a letra está escrita certa ou errada.

Nesta sequência repete-se depois com as letras do ABC. Neste ponto já estarão aptas a participarem de uma nova fase de alfabetização, a junção das letras formando sílabas. Para este estágio a bola será deixada de lado, pois há outra forma mais eficaz de fixar as composições das sílabas e, finalmente, com palavras completas.

Uma forma bem divertida e possível de desenvolver quando a classe é grande, é confeccionar várias letras iguais em cartolina ou feltro e distribuir aos alunos para que usem presas na roupa, cada um com uma letra, tomando o cuidado para ter mais vogais do que consoantes já que as palavras usadas em alfabetização geralmente precisam de mais vogais para serem compostas.

Esta também pode ser uma divertida atividade se for desenvolvida em conjunto com os alunos, ou seja, os alunos participarem da confecção das letras. A confecção é assim, desenha-se as letras na cartolina ou pano, recorta-se e usa-se um alfinete ou esparadrapo para fixar a letra na roupa das crianças. Pode-se também confeccionar as letras com um furinho do tamanho de um botão e prender as letras pelo botão das roupas mas isso só dá certo quando as crianças usam uniforme e os botões estão colocados de forma alinhada, caso contrário, cada criança prenderá a letra em um ponto da roupa e o jogo não

dará certo.

O ideal é conseguir prender com esparadrapo para evitar acidentes com alfinetes e desalinhamento com os botões. Confeccionadas e colocadas as letras, formam-se grupinhos de cinco ou seis alunos ou, se a classe for pequena, pode-se trabalhar com todos ao mesmo tempo. Cada criança deverá dizer sua letra para o grupo e depois de todos dizerem deverão discutir que palavras acham que poderão montar com suas letras.

Vale experimentar várias formas, um ao lado do outro até conseguirem montar uma palavra. Pode ser pequena usando somente alguns do grupo ou grande usando todas as letras do grupo. Em caso de divisão em grupos, ganhará o grupo que conseguir montar mais palavras usando as letras disponíveis.

Uma variação deste exercício é, em caso de grupos, pode-se pedir emprestada alguma letra que esteja faltando para completar uma palavra. Neste caso, o jogo deixa de ser competição para tornar-se integração, portanto há duas formas de desenvolver esta alfabetização, de forma competitiva como relatado na primeira sugestão e integrativo como relatado na segunda opção.

Ainda sobre a alfabetização, pode-se utilizar os jogos prontos de letras e números que podem ser usados de forma convencional com as crianças montando as palavras ou pode-se montar como jogo de duplas distribuindo as letras para as duplas e as palavras sendo montadas de acordo com as letras que são tiradas pelos participantes ou pode-se ainda jogar como dominó com cada participante encaixando a letra que melhor couber para formar as palavras. A cada palavra criada, obviamente se inicia outra seqüência para não virar uma bagunça de letras.

Para desenvolver a memória e fixação das matérias

Além dos jogos apropriados para isso (memória, mico, etc) e do antigo telefone sem fio que também é muito eficaz, pode-se incentivar a memorização usando uma brincadeira bem simples mas eficaz que consiste em definir tema, dar seqüência e encenar ao final. Define-se o tema do dia, dependendo da

matéria a ser estudada. Suponhamos que o tema do dia seja uma aula de história sobre o descobrimento do Brasil.

Pode-se escalar um aluno para ler o tema ou passar a palavra (leitura) a todos para que cada aluno leia um trecho. Após a primeira leitura, faz-se um debate, onde cada um diz o que entendeu do texto lido.

O próximo passo é reler o texto para fixar bem o enredo. Em seguida, o professor divide os papéis, quem será personagem principal, quem será coadjuvante ou figurante. Entenda-se como personagem principal os alunos que realizarão a história, coadjuvantes os alunos que colaborarão para que os principais desenvolvam a história e como figurantes os alunos que servirão apenas como apoio de cena.

Essa forma de escalação facilita, inclusive, o aproveitamento dos alunos pois os mais tímidos podem colaborar como figurantes, os mais extrovertidos podem desenvolver os principais papéis e os intermediários, estes alunos que, geralmente, são atenciosos, prestativos mas não tão extrovertidos, podem ser aproveitados para papéis com poucas falas mas com responsabilidade de manter o enredo das cenas.

Exemplo:

Em 22 de abril de 1500 chegava ao Brasil 13 caravelas portuguesas lideradas por Pedro Álvares Cabral. A primeira vista, eles acreditavam tratar-se de um grande monte, e chamaram-no de Monte Pascoal.

A partir desta única frase já é possível escalar o “elenco”, definindo quem será Pedro Álvares Cabral, quem estará nas caravelas, quais serão as principais cenas, etc.

Lembrando que, somente 30 anos depois, a partir de 1530, com a expedição organizada por Martin Afonso de Souza, a coroa portuguesa começou a interessar-se em colonizar o Brasil. Aí também temos uma ótima sequência de cenas.

Enfim, independente do tema, esta forma de estudo propicia o experimento cinestésico (sinestésico) e faz os alunos gravarem

de forma definitiva qualquer matéria, por mais difícil ou chata que seja.

Experimente e poderá comprovar na prática como esta teoria funciona.

Os melhores brinquedos e jogos para alfabetização:

- Jogos;
- Memória;
- Revistas de colorir;
- Formar palavras; (baralho educativo, cubos de letras e números, etc)
- trilha;
- dama;
- Quebra-cabeças; etc.

Como usar estes brinquedos e jogos na alfabetização

Memória

Sem duvida, um dos melhores jogos de memória é o mico, por ser um jogo que pode ser usado de varias formas, em grupo, em duplas ou até individualmente, neste caso, a criança pegando as cartas e o professor orientando-a.

Este jogo além de treinar a memória, quando é jogado de forma convencional, permite desenvolver a alfabetização se usado de outra forma mais criativa pois, geralmente as cartas contêm a figura e o nome do animal, assim é possível jogar formando os pares e aproveitando para citar o nome dos bichos e ir escrevendo na lousa, frisando as letras que compõem os nomes.

Por exemplo:

Ao tirar a carta do gato, a criança (ou classe) diz “gato”.

O professor pergunta e quem é ou par do gato?

As crianças deverão responder “gata”.

O professor deverá então sugerir:

“E onde será que está a gata?

Vamos ver quem vai encontrá-la?

Ao encontrarem cada par, o professor poderá escrever na lousa os nomes dos bichos que encontraram seus pares.

Quando os alunos estiverem mais familiarizados com os bichos e a alfabetização, poderão eles mesmos ir à lousa para escrever os nomes dos bichos que encontraram seus pares, ou seja, a criança que achou o par de algum bicho poderá ir à lousa para escrever o nome do bichinho que conseguiu “casar” as cartas. Portanto este jogo que parece tão simples e, geralmente, tem um preço bem acessível, é um dos mais versáteis e úteis para a alfabetização.

As revistas de colorir são boas para crianças muito pequenas em fase de pré alfabetização e podem ser usadas como treinamento de coordenação motora, pintando dentro do desenho sem borrar e também para ir ensinando as primeiras letras já que a maioria das figuras vem com o nome do desenho escrito, ou até palavras pois algumas contêm estorinhas completas dentro da revista que vão sendo relatadas a cada figura. Desta forma pode-se ir lendo a estória para a criança enquanto ela vai pintando os desenhos.

Jogos de formar palavras (baralho educativo, cubos/dados de letras e números, etc)

Estes jogos também são úteis ao período de alfabetização pois facilitam o aprendizado.

O baralho educativo assemelha-se ao baralho comum só que as cartas apresentam letras e podem ser juntadas formando palavras, desta forma, joga-se o baralho em duplas ou grupos e vão se formando as palavras de acordo com suas retiradas do monte. Vence quem, obviamente, formar mais palavras.

Os cubos são usados como dados jogados, eles mostram letras e as crianças vão dizendo o que se pode formar com as letras que foram sorteadas. O ideal é ter vários cubos/dados, no mínimo 3 de cada letra para ter muitas opções de palavras. Aqui cabem também os jogos com pedras que contêm letras. Os números também são usados desta forma só que montando-se as somas e outras operações matemáticas.

Os jogos de dama e trilha podem ser usados para desenvolver a concentração, a integração de grupo, mas também para desenvolver a criatividade, especialmente a trilha que pode ter

em seus obstáculos uma tarefa de contar uma história ou escrever uma letra ou sílaba na lousa ou ainda dramatizar uma cena descrita no obstáculo. Para isso, pode-se confeccionar a trilha especificando as tarefas ou, mesmo utilizando-se uma trilha comprada pronta, pode-se anexar as tarefas descritas acima nas que já existirem no jogo.

Existem também vários quebra-cabeças para alfabetização que contêm peças com letras e números e podem ser montadas e memorizadas ao mesmo tempo.

Brincadeiras interessantes para desenvolver a memória e a coordenação motora

1 - (serve como teste) - Sentado numa cadeira, girar o pé direito em sentido horário, sem parar de girar o pé, fazer um número seis com a mão direita (dedo indicador).

Fatalmente, o pé irá girar na direção contrária porque estará usando a mesma área do cérebro para movimentar o pé e a mão.

Variação: a mesma sequência só que usando a mão esquerda para fazer o seis, o pé continuará em sentido horário sem problemas, pois neste caso estarão usando áreas diferentes do cérebro para comandar mão esquerda e pé direito.

Isso serve até como avaliação de alunos/filho, pois se o aluno não tiver a reação mostrada acima deve ter problemas com lateralidade ou até mais graves e deverá ser encaminhado para avaliação.

2 – Telefone sem fio

A partir de uma frase dita rapidamente, vai se passando até a última criança ouvir e repetir em seguida o que ouviu.

O objetivo, além da integração do grupo é desenvolver percepção, atenção, capacidade auditiva e de repetição;

Treinamento de fala e dicção:

Na confeitaria HÁ BANANADA e um leque furado NÃO ABANA NADA. O rato roeu a roupa

do rei de Roma - Treina o "R" Cecília tropeçou na calçada quebrando o salto de seu sapato. - Treina o "S", "C", "Ç", etc., com diversos sons.

As 8 Fases da Inteligência e como estimulá-la

AS	FASES	DE	INTELIGÊNCIAS	ESUAS	SUBDIVISÕES
----	-------	----	---------------	-------	-------------

Além dos brinquedos (e brincadeiras) de acordo com a faixa etária, há outra forma de classificação, para desenvolvimento da aprendizagem.

Estudo feito, a princípio por Howard Garnir (Psicólogo cognitivo e educacional ligado ao departamento de Educação da Universidade de Harvard (EUA) e conhecido em especial pela sua teoria das inteligências múltiplas, tendo como principal publicação o livro "Frames of. Mind", onde ele desenvolveu teoria dividindo a inteligência em 7 fases e definiu as melhores formas de estímulo. São elas:

- inteligência linguística
- inteligência lógico-matemática
- inteligência corporal-cinestésica
- inteligência musical
- inteligência visual-espacial
- inteligência interpessoal
- inteligência intrapessoal

Howard seguiu estudando outras inteligências, uma chamada NATURALISTA, que está associada à capacidade humana de reconhecer objetos na natureza e a sua relação com a vida humana; e, outra considerada a TRANSCENDENTAL, que está ligada ao entendimento além do corpóreo, o transcendente, é a inteligência dos místicos, religiosos, etc.

A partir da teoria de Howard Gardner, o professor Nílson José Machado, da USP, propôs a inteligência Pictórica.

Sendo assim, incorporou-se as inteligências inter e intra pessoal como apenas pessoal e acrescentou-se a naturalista e a pictórica. A transcendental até o momento não é considerada como científica. Temos, portanto, a soma de oito inteligências, sendo que duas delas estão incorporadas (inter e intrapessoal).

Vamos entender melhor cada uma delas:

Gardner defende que essas inteligências têm sua origem e limites genéticos próprios e substratos neuroanatômicos específicos e apresentam processos cognitivos próprios, com variados graus, mas apesar de funcionarem de forma independente uma das outras, elas raramente funcionam isoladamente. Analisando de forma resumida, ele entende que os funcionamentos das diversas inteligências atuam sozinhos, porém, para exercermos as atividades, geralmente precisamos usar as habilidades de varias inteligências. Um artista plástico, por exemplo, precisa das inteligências corporal/cinestésica e a espacial para criar suas esculturas e/ou telas.

Inteligência lingüística - O processamento básico da inteligência linguística aponta para uma sensibilidade para os sons, ritmos, significados das palavras e uma percepção especial das diferentes funções da linguagem. É a facilidade que se tem (ou deve-se ter) para usar a linguagem para transmitir idéias e também estimular e convencer a quem ouve sobre a relevância do que se relata. Gardner cita os poetas como portadores desta habilidade bem desenvolvida, porém creio que se deva incluir aí os romancistas, os contistas, escritores em geral e também todos os que conseguem expressar-se de forma satisfatória na comunicação de suas idéias.

Inteligência lógico-matemática - Gardner classifica esta inteligência como uma sensibilidade para padrões, ordem e sistematização. É a habilidade para lidar com séries de raciocínios, para reconhecer problemas (ou desafios numéricos) e resolvê-los. Gardner cita esta inteligência como própria dos cientistas e matemáticos, porém, explica que, apesar de um mesmo sujeito poder apresentar as habilidades matemáticas e científicas, os ideais que movem as áreas são diferentes. O cientistas se dispõem a explicar a natureza e os fenômenos desta e os matemáticos necessitam tornar concreto o mundo do abstrato. Crianças que têm facilidade para cálculos, contas e conseguem relatar as praticas de seu raciocínio podem ser consideradas como tendo esta inteligência desenvolvida.

Inteligência corporal/cinestésica - Refere-se à habilidade para resolver

situações ou produzir resultados usando parte ou todo o corpo. De forma mais explicada, trata-se de pessoas que aprendem mais com a vivência prática do que com as teorias. Pessoas assim são encontradas com frequência nas Artes em geral, especialmente as artes cênicas ou plásticas (incluindo dança) e nos esportes. A criança que apresenta esta inteligência corporal/cinestésica demonstra graça nos movimentos e expressa-se com desenvoltura diante de estímulos verbais, musicais ou atléticos.

Inteligência musical - É a habilidade para entender, apreciar, compor ou reproduzir uma música (isso inclui ler partituras no caso específico de músicos profissionais). Esta habilidade está ligada ao reconhecimento de diversos sons, percepção de temas musicais, sensibilidade para ritmos, texturas e timbre, e habilidade para compor ou produzir e/ou reproduzir música. É fácil reconhecer uma criança pequena que tem essas habilidades pois, geralmente, ela percebe os sons a sua volta, diferencia-os e canta bastante para uma plateia ou para ela mesma.

Inteligência espacial - É a capacidade para perceber o mundo visual e espacial de forma precisa, manipulando formas ou objetos mentalmente e, a partir daí, criar equilíbrio e composição, numa representação visual e/ou espacial. É a inteligência dos artistas plásticos, dos engenheiros e dos arquitetos. Em crianças pequenas, que demonstram habilidade para quebra-cabeças e outros jogos espaciais e a atenção a detalhes visuais são consideradas portadoras dessa inteligência desenvolvida.

Inteligência interpessoal - Pode ser percebida como uma habilidade para entender e responder adequadamente a variações de humor, temperamentos, motivações e desejos de outras pessoas. Esta inteligência é essencial na personalidade de professores, políticos, terapeutas de forma geral (psicoterapeutas, psicólogos, terapeutas ocupacionais, entre outros) e também vendedores. Crianças pequenas que demonstram habilidade para distinguir pessoas e, geralmente extremamente sensíveis às necessidades e sentimentos alheios, percebem-se logo cedo aptas a lideranças e são consideradas portadoras desta inteligência desenvolvida e, posteriormente, passam a ter habilidade para perceber desejos e intenções de outras pessoas e, em grau bem desenvolvido, podem reagir de acordo com esta percepção. .

Inteligência intrapessoal - É a correspondente interna da inteligência interpessoal, ou seja, é a facilidade de conseguir acesso aos próprios sentimentos, sonhos e idéias, para identificá-los e usá-los na solução de problemas e conflitos pessoais. Significa o reconhecimento das necessidades, desejos e inteligências próprios, a capacidade de analisar-se e conhecer-se a fundo e saber usar esta imagem de si mesmo de forma efetiva. Pelo fato desta inteligência ser a mais introspectiva de todas, a única forma de reconhecê-la ou identificá-la desenvolvida num indivíduo é analisando-se as manifestações das inteligências cinestésicas, musicais e lingüísticas.

Como já foi citado, a inteligência chamada naturalista foi incluída entre as inteligências múltiplas e está associada à capacidade humana de reconhecer objetos na natureza e a sua relação com a vida humana. E, a estas, juntou-se a inteligência pictórica sugerida e defendida pelo pesquisador brasileiro, pernambucano de Olinda, e professor da USP, Nilson Jose Machado. Caracteriza-se pela habilidade em representar um desenho e/ou pintura. Os grandes pintores, cartunistas, desenhistas, enfim, pessoas que criam desenhos ou personagens que falam por si mesmos, devem ser considerados dotados desta inteligência desenvolvida.

O desenvolvimento das inteligências

Gardner defende que, em princípio, todos os indivíduos têm habilidade para acionar todas as inteligências, porém a linha de inteligência, a forma como lidar com ela e a maneira de expressá-la ao mundo dependerá de vários fatores como: fatores ambientais, culturais, genéticos, neurobiológicos entre outros. Ele defende também que cada destas inteligências demonstra uma forma própria de pensar, ou processar as informações..

Ele defende ainda que alguns talentos só se desenvolvem porque são valorizados pelo ambiente e variam de acordo com cada cultura que valoriza certos talentos e ignora outros e esses costumes vão passando de geração a geração. Portanto, partindo-se deste pensamento, é possível constatar que todas as inteligências podem ser desenvolvidas se forem estimuladas de forma correta.

Como detectar o desenvolvimento das inteligências em crianças

Gardner chama de habilidade de padrão cru os estágios de desenvolvimento de inteligências.

Os bebês já apresentam capacidade para perceber diferentes informações, percebendo o mundo e as pessoas ao seu redor. Os bebês já possuem potencial para desenvolver sistemas de símbolos, ou simbólicos.

Aproximadamente dos dois aos cinco anos de idade, ocorre o segundo estágio de simbolizações. As inteligências se revelam através dos sistemas simbólicos. Nesta fase a criança já demonstra sua habilidade (ou inabilidade) em cada inteligência por intermédio do uso e compreensão dos símbolos: a inteligência espacial por intermédio dos desenhos, a musical por intermédio dos sons, a linguística por intermédio das conversas ou histórias, e assim por diante.

Depois de ter adquirido alguma competência no uso das simbolizações básicas, a criança caminha para o estágio seguinte para poder adquirir níveis mais altos de destreza em domínios valorizados em sua cultura. Passam então a compreender os sistemas simbólicos e aprendem os sistemas de segunda ordem, a grafia dos sistemas (a escrita, os símbolos matemáticos, a música escrita etc.). Nesta fase, os vários aspectos da cultura têm grande importância no desenvolvimento das crianças que irão aprimorar os sistemas simbólicos mais eficazes encontrados nas atividades mais valorizadas pelo seu grupo cultural. Assim, uma cultura que valoriza os esportes terá maior número de crianças se desenvolvendo nesta área, outra cultura que valoriza as artes, obviamente, terá maior número de crianças aptas a esta área e assim por diante.

Ao atingir a adolescência e a idade adulta, as inteligências passam a se perceber por intermédio de ocupações vocacionais (ou não-vocacionais) Nesta fase, o indivíduo adota um campo específico e focalizado, e se realiza em papéis que são significativos em sua cultura. É o que podemos chamar de indivíduo focado.

Teoria das inteligências múltiplas e a educação

Ao analisar a importância das diversas formas de pensamento, os estágios de desenvolvimento de inteligências e as relações existentes entre esses estágios (no sentido de conhecimento e cultura), Gardner enfatiza sua teoria aplicada à educação.

Quanto às avaliações, Gardner propõe uma distinção entre avaliação e teste. Segundo ele, a avaliação favorece métodos de levantamento de informações durante atividades diárias e comuns ao indivíduo avaliado, enquanto que os testes (ou testagens) geralmente acontecem fora do ambiente conhecido do indivíduo alvo do teste. Gardner afirma que é importante que se tire o maior proveito das habilidades individuais, estimulando os estudantes a desenvolverem suas capacidades intelectuais, e, a avaliação deve ser usada para informar o aluno sobre a sua capacidade e informar o professor sobre quanto este aluno está aprendendo, ao invés de simplesmente classificar, aprovar ou reprovar o aluno. Também propõe que, se cada inteligência tem um certo número de processos específicos, esses processos têm que ser medidos com instrumentos que permitam entender a inteligência em funcionamento e deve ser feita em ambientes conhecidos, utilizando materiais conhecidos pelas crianças avaliadas.

Ele também sugere avaliação das diferentes inteligências de acordo com manifestações culturais e ocupações adultas específicas. Desta forma, a habilidade verbal, mesmo na pré-escola, deve ser avaliada percebendo-se a habilidade para contar histórias ou relatar acontecimentos, ao invés de ser medida com testes de vocabulário

Quanto a habilidade espacial, ele propõe que não se meça isoladamente, mas observando as crianças durante uma atividade de desenho ou enquanto montam ou desmontam alguns objetos. E também propõe que a avaliação, seja parte do processo educativo, e do currículo, ocorrendo durante o processo, informando a cada período a maneira como o currículo deve se desenvolver e não sendo apenas um produto final do processo de educação.

Gardner relata dois pontos importantes sugerindo a necessidade de individualização. O primeiro é o fato dos indivíduos apresentarem perfis cognitivos muito diferentes uns dos outros, por isso, as escolas deveriam oferecer educação favorecendo o potencial individual de cada aluno, ao invés de oferecer uma educação padronizada. O segundo ponto é que enquanto na Idade Média um indivíduo podia pretender tomar posse de todo o saber universal, hoje em dia essa tarefa é totalmente impossível, sendo mesmo bastante difícil o domínio de um só campo do saber. Por isso, havendo necessidade de se limitar a variedade de conteúdos, que cada um possa escolher os conteúdos que lhe agradam de acordo com seu perfil intelectual individual.

Neste ponto devo discordar pois vivo este aprendizado multidisciplinar e, mesmo não tendo a pretensão de obter todo o conhecimento do mundo, sei que posso atuar sim e bem em diversas áreas. Como eu, existem muitas pessoas que atuam em muitas áreas e estão sempre dispostas a aprender mais. Então, creio que Gardner não foi muito feliz nesta afirmação pois, desde que um indivíduo sintam-se bem buscando conhecimentos diversos e até divergentes entre si, nada pode impedi-lo de fazer isso. Portanto, esta afirmação e sugestão de limitação de conteúdo ao meu ver está fora de questão, só estou citando porque faz parte do estudo desenvolvido dessas inteligências.

Gardner ainda propõe, a respeito do ambiente escolar que se prepare os indivíduos de forma a prepará-los com conhecimentos de diversas disciplinas básicas para que os alunos utilizem seus conhecimentos no seu dia-a-dia de acordo com a comunidade onde vivem e a vida que levam e não fiquem limitados aos conhecimentos de raciocínios verbais e lógicos que, geralmente, as escolas se limitam a ensinar.

COMO ESTIMULAR AS INTELIGÊNCIAS

Vamos agora entender melhor a teoria de Gardner (lembrando que a inteligência pictórica foi introduzida por Nilson Jose Machado).

Tabela do Desenvolvimento da Inteligência em 8 fases		
Inteligência	Habilidade	Como estimulá-la
Lógica/ matemática	Números, conhecer e resolver problemas lógicos, raciocínio	Quebra cabeças resolução de problema, desenvolvimento do pensamento crítico
Linguística	Palavras e comunicação	Conversar com a criança, contar histórias, Procurar significado de palavras
Corporal- Cinestésico	Corpo, músculos coordenação manual, visomotora e tátil	Jogos e atividades motoras, mímica, interpretação
Musical	Tonalidade ritmo, sensibilidade a sons, voz	Cantar com a criança, fazê-la aprender a ouvir a musicalidade dos sons, coral, jogral
Espacial-Visual	Formas diferentes, criar imagens mentais, lateralidade bem definida	Jogos para lateralidade, acima abaixo, em volta, enigmas visuais, palavras cruzadas
Pessoal - Inter e intrapessoal	Inter - comunicação e relacionamento, empatia. Intra - Auto conhecimento, reflexão, idéias	Auto conhecimento e reconhecimento dos sentimentos. Teatro, jograis, criar histórias
Pictórica	Cores, desenhos e sinais visuais, pinturas	Desenho livre, percepção de cores e formas
Naturalista	Percepção de Ecossistemashabitats. Despertar a curiosidade	Passeios para conhecimento e sensibilização. Horticultura

Como podemos perceber, exceto a inteligência naturalista que é melhor assimilada em contato com a natureza (ao ar livre), todas as outras atividades propostas ao desenvolvimento das inteligências podem (e devem) ser realizadas dentro da brinquedoteca. Daí podemos entender a importância da brinquedoteca no ensino.

Como desenvolver as atividades propostas na tabela de múltiplas inteligências

A seguir entenderemos melhor como usar cada técnica no desenvolvimento das inteligências.

Inteligência Lógica/ matemática

Neste item não há muitos segredos

Usando-se os quebra-cabeças, as resoluções de problemas e estimulando-se o desenvolvimento do pensamento crítico, pode-

se chegar ao conhecimento de números, conhecer e resolver problemas lógicos. Isso significa que quanto mais estimularmos o uso de jogos (que incluem quebra-cabeças) de raciocínio mais estaremos estimulando a capacidade dos alunos em desenvolver habilidades para a matemática e os assuntos relacionados a cálculos e lógica. A definição de “problema” é devida a tradução do estudo neste contexto.

Linguística

Como o nome já diz, envolve as palavras e a comunicação. Para desenvolvê-la deve-se conversar com as crianças, contar histórias e incentivar que elas também contem histórias, fazer jogos de “procurar significado de”. Todas estas atividades são fáceis de desenvolver e podem ser enriquecidas dentro da brinquedoteca de varias formas, como por exemplo:

Ao incentivar conversas durante o período de permanência na brinquedoteca pode-se apontar objetos que forem citados na conversa. Exemplo:

Professor - João, conte-nos o que fez hoje antes de vir para a escola.

João - Ah, eu acordei, espreguiceei depois levantei, abri a janela

Professor - Ah, é mesmo? E você abriu a janela sozinho ou a mamãe ajudou?

João - (todo orgulhoso) Ninguém me ajudou eu já sei abrir a janela sozinho.

Professor - É mesmo? Parabéns, João. E agora me respondam. E aqui na brinquedoteca, nós temos janelas?

Todos - Sim (ou não, caso não tenha) E onde está a janela? E como é esta janela? (descrever cor, tamanho, se tem cortinas, etc.)

E assim por diante, pode-se perguntar onde está a porta, teto, tapetes, enfim, ir apontando e descrevendo todos os objetos que vão sendo citados durante a conversa.

Para contar histórias, além de se apontar os objetos e brinquedos existentes, pode-se encenar as histórias contadas ou então fazer mímicas descrevendo a história. O importante é que todos os alunos participem tanto contando quanto encenando ou fazendo

mímicas e, com isso possas assimilar bem o aprendizado. Aliás, o teatro e as mímicas são as atividades principais do desenvolvimento da próxima inteligência (corporal/cinestésica).

Corporal-Cinestésico

Envolve corpo, músculos coordenação manual, visomotora e tátil, portanto é uma das mais importantes a ser estimulada. A melhor forma de estimular esta inteligência é pela experimentação de situações, vivências práticas e o teatro e as mímicas são excelentes para isso.

Para estimular o tato, um excelente exercício é fechar (ou vendar) os olhos e tentar descobrir os objetos somente com a sensação de toque. Para organizar este exercício, cada criança deve ser vendada (ou fechar os olhos) a um tempo ou, caso se queira fazer o exercício em grupo, deve haver um coordenador para cada três crianças. Mostra-se um objeto por vez para a(s) criança(s) e ela poderá tocá-lo pelo tempo que achar necessário para descobrir o que é. Uma variação deste exercício é andar pela brinquedoteca de olhos fechados (ou vendados). Este exercício pode ser feito em duplas, sendo que uma criança é vendada e a outra não. A vendada deverá ser guiada pela outra criança, mas sem tocar nela. A criança que estiver sem venda deverá acompanhar o coleginha e ir falando os obstáculos que estão a frente, indicando para onde virar, etc. Este exercício é ideal para crianças acima de cinco anos. Antes disso, o guia deverá ser o próprio professor para evitar acidentes e trombadas desnecessários.

A coordenação manual pode ser estimulada com diversas atividades como desenho, pintura, bordado, tapeçaria, confecção de bonecos e marionetes, dependendo da idade das crianças. Por exemplo, crianças pequenas até 3 anos podem ser estimuladas com desenhos, massinhas e pintura. Dos 3 aos 5 anos, além dessas atividades também é possível introduzir a confecção de bonecos e marionetes. E a partir dos 6 anos já se pode ensinar tapeçaria, bordados, e até esculturas, pinturas em telas, etc. desde que, obviamente, as crianças apresentem habilidades para isso.

*visomotor é o tipo de pensamento necessário para dar um retorno do que é visto pelos olhos, para coordenar o movimento de outras partes do corpo.

Musical

Esta inteligência irá desenvolver, na criança, a capacidade de reconhecer e entender os tons, ritmos, sensibilidade a sons, considerando a voz como também instrumento sonoro e aprendendo a usá-la para melhor se comunicar. Há muitas formas de desenvolver esta capacidade, desde bandinhas onde cada criança recebe um instrumento e, após a fase de experimentação, começa a aprender a tocar o instrumento até os corais e jograis que já são mais elaborados e ensaiados desde o início.

Também é possível treinar as crianças usando-se Cds com sons de natureza como mar, pássaros e outros sons diversos. Seja qual for o material escolhido, a técnica é a mesma, mostra-se o som ou sequência de sons, pede-se que as crianças identifiquem o tipo de som (passarinho, mar, instrumento musical, etc.), se errarem, repete-se o som até que acertem. Com o tempo e o treinamento correto, as crianças conseguirão identificar até os vários sons de pássaros (ao menos os mais comuns), os sons de águas e a diferenciação de instrumentos.

Também é importante cantar com as crianças, várias músicas infantis, cantigas de roda, fazê-las ouvir e perceber a musicalidade dos sons, ouvir estorinhas infantis que além de distraírem, geralmente mostram um texto com músicas entre as cenas e isso serve como treinamento musical também. E, com crianças a partir de 5 anos, já se pode criar músicas ou encaixar letras criadas pelas crianças em canções já conhecidas.

Esta é uma variação do exercício sugerido em teatro, onde cada criança completa uma frase e assim vão criando uma história, a variação deste exercício é que, ao invés de encenar a história criada como no exercício teatral, as crianças usarão a letra para encaixar em uma música (melodia) conhecida. Assim, a história criada deve ser curta e, se possível, com rimas para facilitar a memorização.

Fica assim:

O professor divide a classe em grupos de 4 alunos e dá o tema ou propõe que as crianças escolham o tema. Suponhamos que seja “flor”. Pede-se a cada aluno por vez (de cada grupo) que crie uma sequência de palavras que falem da flor.

Aluno 1 - A flor é bela

Aluno 2 - ela é amarela

Aluno 3 - fica na janela

Aluno 4 - e o sol ilumina ela...

As rimas estão colocadas de forma simplista porque é assim mesmo que as crianças criarão. Algumas até terão dificuldades em criar algo que rime, mas o importante é que todos participem e seja capazes de criar sem inibições. Depois de criar este versinho, as crianças vão repetir várias vezes até decorar. O passo seguinte é encontrar uma melodia que comporte esta letra. Aí ensaiarão a musiquinha e cantarão.

Isso deve ocorrer em cada grupo de forma organizada e, ao final, todos se juntarão para cantar as músicas criadas. Com a continuidade dos exercícios, as crianças terão mais facilidade na criação de letras e até melodias pois, pode-se incentiva-las a criarem pequenas melodias para colocarem as letras que irão criar. Essa forma de criação será bem mais fácil se o professor tocar um instrumento e puder acompanhar os alunos na criação das melodias. Caso não domine nenhum instrumento, somente o encaixe das letras em melodias prontas já estará estimulando bastante a musicalidade nas crianças.

Espacial-Visual

O principal objetivo é desenvolver a lateralidade (fazendo-a bem definida) e aprender a criar imagens mentais.

Vamos entender lateralidade como habilidade/capacidade de reconhecer e usar os dois lados do corpo juntos (movimentos bilaterais) ou separadamente, sabendo diferenciar esquerda e direita.

Os movimentos bilaterais podem ser desde pegar uma bola com

as duas mãos até girar o corpo para a direita e para a esquerda (pirueta) de forma sincronizada. Isso dependerá do grau de desenvolvimento de cada criança e da habilidade do professor em ensiná-la. A lateralidade também envolve a habilidade em subir/descer e noções desenvolvidas acima e abaixo.

É importante lembrar que a lateralidade é definida pelo cérebro. Cada um de seus dois lados (hemisférios) controla os movimentos da parte oposta do corpo. O hemisfério direito é responsável pelos movimentos do lado esquerdo e o hemisfério esquerdo é responsável pelos movimentos do lado direito do corpo. Sendo assim, entendemos que o hemisfério esquerdo é dominante nos destros e o hemisfério direito domina nos canhotos.

Esta é uma informação importante que deve ser verificada neste desenvolvimento da inteligência espacial-visual pois além de se desenvolver a capacidade de lateralidade é preciso perceber as crianças que têm dominância destra ou canhota e tomar o cuidado de incentivar cada criança a usar o lado que melhor tem facilidade e não forçá-la a usar o outro lado.

Há também casos em que a criança é ambidestra ou tem lateralidade cruzada e, sendo assim, pode apresentar problemas de aprendizagem, geralmente os mesmos causados pela inibição do canhotismo, que são desorientação espacial e atraso ou impossibilidade de alfabetização.

Se algum aluno começar a usar as duas mãos (ou pés) em alguma atividade que exija a predominância de uma das mãos (ou pés), a melhor atitude é não forçá-lo a escolher nenhuma das mãos ou pés e encaminhá-lo para uma avaliação que poderá ser feita por um Psicopedagogo, Psicomotricista, Psicólogo e, preferencialmente, em parceria com um neurologista.

Para começar a desenvolver a lateralidade, o melhor exercício é também o mais simples. Deve-se colocar as crianças em fileira, de preferência uma ao lado da outra para que o professor possa ver todas ao mesmo tempo. Caso a classe seja muito grande, pode-se colocá-las uma atrás da outra. O professor irá dando o comando e fazendo o exercício junto com as crianças. Levantar

mão direita, depois braço direito, depois mão esquerda, depois braço esquerdo. Repetir com os pés e pernas. O professor deve tomar o cuidado de ficar de frente para os alunos para vê-los e sempre usar o lado contrario que está pedindo às crianças que usem, pois deve ter consciência de que as crianças o vêem como num espelho, sendo assim, ao pedir que os alunos levanten a mão direita, o professor deverá levantar sua mão esquerda para que os alunos vejam o LADO que é para levantar e NÃO a mão correta. Se o professor levantar a mão direita, estando de frente para as crianças, será visto como levantando a mão esquerda e confundirá as crianças. Aqui não se trata de mostrar a mão certa do professor mas sim o lado que as crianças devem entender como direito ou esquerdo. Está bem explicado?

Com a evolução do exercício e treinamento, pode-se incrementar o exercício escondendo alguns objetos pela sala e pedindo às crianças que o localizem. Durante a procura, o professor irá relatando, para a direita, para a esquerda, para frente, dois passos para trás, e assim por diante até que as crianças encontrem os objetos.

Este exercício serve também para ensinar conceitos de acima e embaixo pois os objetos a serem escondidos podem estar acima (em cima de um móvel, por exemplo) ou abaixo (embaixo de um móvel ou objeto)

Pessoal - Inter e intrapessoal

Irão desenvolver e treinar reconhecimento dos sentimentos. Inter - comunicação e relacionamento, empatia. Intra - Auto - conhecimento, reflexão, idéias.

Já entendemos que Inteligência interpessoal -

Pode ser percebida como uma habilidade para entender e responder adequadamente a variações de humor, temperamentos, motivações e desejos de outras pessoas. E a Inteligência intrapessoal - É a correspondente interna da inteligência interpessoal, ou seja, é a facilidade de conseguir acesso aos próprios sentimentos, sonhos e ideias, para identificá-los e usá-los na solução de problemas e conflitos pessoais.

Para desenvolver estas duas inteligências em conjunto, novamente se sugere o teatro que, sem dúvida, é o mais completo treinamento de inteligências. Novamente a sugestão do teatro montado a partir de uma história criada pelas crianças é um bom exercício.

O teatro de marionetes ou fantoches também é essencial. Com crianças muito pequenas até 3 anos, o ideal é comprar os bonecos já prontos ou, no caso de confeccioná-los, deverá ser atividade somente do professor. A partir dos 3 anos já é possível que as próprias crianças confeccionem os bonecos sob orientação do professor.

Atenção, a idade sugerida de 3 anos é apenas em teoria, como já foi bem frisado, cada criança amadurece a um tempo ou idade e cabe ao professor detectar se sua turma já tem maturidade para lidar com materiais como tesouras, colas, panos, lã e se saberão lidar com moldes/desenhos, etc.

Pode-se também trabalhar com o meio-termo, com o professor preparando os moldes, recortando os bonecos e deixando para as crianças apenas a atividade de colar olhos, cabelos e outros detalhes dos bonecos.

Enfim, nesta atividade, o professor deve ter sensibilidade para detectar se sua turma está preparada para confeccionar os bonecos de forma integral, se só consegue confeccionar parte dos bonecos ou se não saberão lidar com os materiais, necessitando que todo este processo seja desenvolvido apenas pelo professor.

Pictórica

Pela definição da palavra, pictórico é o que se refere à pintura, porém, na definição de inteligências múltiplas, o termo abrange bem mais. Além de pintura, envolve o conhecimento e reconhecimento das cores e formas, habilidades para desenhos tanto os livres quanto os elaborados.

Para o conhecimento e reconhecimento de cores, pode-se usar cubos coloridos, jogos específicos para isso ou até mesmo

revistas com figuras de animais, pessoas, plantas, etc. Ir mostrando às crianças as diversas cores e nuances e incentivando-as a repetirem os nomes das cores, aproveitando para mostrar formas das figuras.

Para incentivar a produção de desenhos e traços pode-se iniciar com desenhos de pontilhados para que a criança ligue pontos, ou os de pontinhos que consiste em “bater” levemente o lápis dentro do desenho formando pontinhos que irão preencher todo o desenho formando uma “pintura pontilhada”.

Outra forma de incentivar a produção de desenhos e pinturas é contar uma história e pedir às crianças que desenhem e/ou pintem o que entenderam do enredo. Pode-se, ao contar a história, ir mostrando as figuras do livro (no caso de ser uma história de livro) ou ir mostrando figuras ou mesmo com gestos para que as crianças assimilem melhor os detalhes e possam reproduzir em forma de desenho ou pintura.

Pode-se levá-las a assistir um filme ou desenho e, ao final, pedir que desenhem o que se lembram. Pode-se também mostrar alguma figura, cartaz, revista por algum tempo e pedir que desenhem o que lembram.

Quando as crianças não demonstram habilidades para pintura ou desenho, o melhor método é usar as tintas teatrais (ou de circo), são tintas usadas para fazer maquiagem de teatro e circo e, além de divertidas, são um bom começo para desenvolver a habilidade para pintura e desenho.

Começa-se com o professor pintando o rosto dos alunos para que vejam como é o processo. No próximo estágio, cada aluno irá pintar seu próprio rosto e no estágio mais avançado, pode-se dividir a classe em grupos de 4 alunos que escolherão um tema (animal, super-herói, etc.) e pintarão o rosto do escolhido ou um dos outros.

Lembrando que, para este estágio, os alunos devem ter boa maturidade para evitar acidentes e a bagunça que, geralmente, este tipo de atividade costuma provocar. E o professor deverá estar sempre atento aos grupos, orientando-os.

Naturalista

Por intermédio de Passeios, sensibilizações e Horticultura desenvolve a percepção de Ecossistemas/habitats. Como estas atividades só podem e devem ser desenvolvidas ao ar livre, não entraremos em detalhes aqui, já que pretendemos apenas utilizar a brinquedoteca como instrumento de aprendizagem. Mas lembramos que o professor deverá também incentivar e promover passeios diversos, plantio de flores/horta e outras percepções nesta linha pois o desenvolvimento desta oitava inteligência é essencial para o desenvolvimento de todas as outras.

Na verdade, uma inteligência está acoplada à outra e somente desenvolvendo todas de forma geral, será possível desenvolver bem cada habilidade de cada aluno. Lembrando também que cada aluno deve ser visto como único, com necessidades e características próprias e cada um deverá mostrar mais habilidades para uma ou conjunto de inteligências. E, ao ocorrer isso, cabe ao professor incentivar em cada aluno o que mais hábil ele demonstra e não forçá-lo a fazer alguma atividade que ele não goste ou não demonstre afinidade/habilidade

Estas são as principais informações. Cabe a cada educador ou profissional de saúde, desenvolver brincadeiras e jogos coordenados de acordo com a classe ou a turma de pacientes atendidos, levando em consideração a idade, grau de escolaridade, maturidade e necessidades de cada criança, além de outros itens como distúrbios ou limitações apresentadas pelas crianças participantes.

Os melhores brinquedos e jogos para alfabetização e memória

O brincar é uma atividade espontânea e natural da criança e é benéfico por estar centrado no prazer, desperta emoções e sensações de bem estar, libertar das angústias e funciona como escape para emoções negativas ajudando a criança a lidar com esses sentimentos que fazem parte da vida cotidiana. Brincando a criança aprende a lidar com o mundo e forma sua personalidade e experimenta sentimentos básicos como o amor e o medo.

A brincadeira tem sido comumente apontada como espaço privilegiado do desenvolvimento da criança. Deste modo, considera-se que ela deve ocupar lugar de destaque na educação infantil. Porém, na realidade o que muitas vezes acontece é que

acaba cedendo espaço para outras atividades pelo educador como sendo mais importantes do ponto de vista pedagógico.

O objetivo na utilização dos jogos e brinquedos em sala de aula é como objeto facilitador para a aprendizagem da criança.

O jogo pode favorecer a socialização das crianças permitindo por meio das atividades realizadas a interação entre professor e aluno e entre os próprios alunos.

O jogo pode ser útil como meio construtor da personalidade humana. Por meio dos jogos e brincadeiras as crianças aprendem novas regras, desenvolvem o comportamento, passam a perceber o mundo ao seu redor e começam a participar desse mundo.

Bem sabemos o quanto é difícil ser educador no mundo contemporâneo. Muitos educadores estão marcados pela ansiedade, pelo medo, pela desvalorização da profissão, pelo baixo-salário, alunos desinteressados e não respectivos a aprendizagem, onde não se interessam pelo aprendizado de uma forma em geral.

O aluno não se sente motivado em aprender, não considera interessante mais o livro didático, a lousa e o caderno. Cada vez mais cedo as crianças entram em contato com os recursos tecnológicos, passando horas sentadas a frente do videogame, da televisão e do computador.

Sabe-se que o computador é um instrumento de aprendizagem e um ótimo recurso pedagógico e se utilizado adequadamente passa a ser um instrumento eficaz e auxiliador na educação. Mas é preciso enfatizar a importância de brincar e criar para criança.

Atualmente as crianças possuem tanto compromisso como balé, capoeira, natação, aula de computação, de inglês, de música, espanhol, onde não sobra tempo para ser criança e brincar. E nesse ritmo de atribuir muitas responsabilidades cedo demais para as crianças, vai-se imprimindo nelas uma carga de responsabilidades que ocasionará possivelmente o stress.

Por isso que atualmente, vemos tantas crianças com dificuldades de aprendizagem e de assimilar o conteúdo transmitido, com problemas emocionais, não brincam, não conseguem ser criativas e apresentam "mau comportamento" em sala de aula.

A educação por sua vez esta em constante aperfeiçoamento buscando subsídios para tornar o ato de aprender prazeroso e significativo. E a busca por novas metodologias para melhorar o resultado do ensino-aprendizagem inquieta muitos educadores pelo fato de verem tantos alunos desinteressados em sala de aula.

Muitos projetos, tantas teorias, busca por uma metodologia melhor e mais adequada, umas que são criadas e outras que são renovadas e mesmo assim os professores continuam insatisfeitos com os resultados e os alunos não se sentem atraídos pela aprendizagem.

Nesse contexto entra a ludicidade, que pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, facilitando no processo de socialização, de comunicação, de expressão, na construção do pensamento, além de auxiliar na aprendizagem.

Vygostsky atribui importante papel do ato de brincar na constituição do pensamento infantil. Segundo ele, através da brincadeira o educando reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu pensamento. "A brincadeira e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamento além dos habituais. Nos jogos e brincadeiras a criança age como se fosse maior que a realidade, é isto inegavelmente contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento. (QUEIROS, MARTINS apud VYGOSTSKY, 2002, p.6.)

Os alunos de hoje desejam uma educação prazerosa e significativa. Sendo muitas vezes mais interessantes para eles ficarem sentados horas a frente da televisão, do videogame e do computador. Com isso, trazem para sala de aula essa frustração e a desmotivação.

Como o eixo epistemológico do construtivismo defende a aprendizagem dinâmica e prazerosa, desta forma porque não aproveitar as atividades lúdicas como ferramenta de aprendizagem.

Winnicott (2008) enfatiza a importância de brincar e de criar para a criança, principalmente nos primeiros anos de vida na

construção da identidade pessoal. Para ele a escola tem por obrigação ajudar a criança completar a transição do modo mais agradável possível, respeitando o direito de devanear, imaginar, brincar.

Para muitos o brincar é tidos como mero passatempo, mas são atividades fundamentais para a construção de conhecimentos sobre o mundo.

O lúdico é uma linguagem natural da criança, por isso torna-se importante sua presença na escola desde a educação infantil.

Através da brincadeira as crianças recriam, repensam, imitam, experimentam os acontecimentos que lhes deram origem. Favorecendo a auto-estima, auxiliando no processo de interação com si mesmo e com o outro, desenvolvem a imaginação, a criatividade, a capacidade motora e o raciocínio.

Segundo Chateau não é possível que se pense em infância sem pensar em brincadeiras e o prazer que as acompanham. Uma criança que em sua infância é privada do brincar futuramente poderá se tornar um adulto com dificuldades para pensar (CHATEAU, 1987).

Como sentido da vida de uma criança é o brincar, as brincadeiras e os jogos podem e devem ser utilizados como ferramenta importante na educação.

Seria um equívoco dizer que o lúdico na aprendizagem por si só irá sanar os problemas de aprendizagem, emocionais e de mau comportamento na educação, a intenção é mostrar que é um meio de auxiliar a aprendizagem, servindo como subsidio importante para se transmitir os conteúdos conceituais, procedimentais e atitudiais. De acordo com Martins (2002), "se a vida é um jogo e o jogo pode se transformar em brincadeira, por que não viver brincando e aprender com a brincadeira?"

O jogo, em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências.

O espaço do jogo permite que a criança (e até mesmo o adulto) realize tudo quanto deseja. Quando entretido em um jogo, o individuo é quem quer ser, ordena o que quer ordenar, decide sem restrições. Graças a ele, pode obter a satisfação simbólica do desejo de ser grande, do anseio em ser livre. Socialmente o

jogo impõe o controle dos impulsos, a aceitação das regras, mas sem que se aliene a elas, posto que sejam as mesmas estabelecidas pelos jogos e não impostas por qualquer estrutura alienante.

Brincando com sua especialidade, a criança se envolve na fantasia e constrói um atalho entre o mundo inconsciente, onde desejava viver, e o mundo real, onde precisa conviver. "É o brinquedo, como, todo material didático da escola, que proporciona condições favoráveis ao desenvolvimento sócio-emocional, cognitivo e afetivo das crianças." (PEREIRA, 2002, p.108).

Ainda que separado os jogos por faixa etária, existem expressivas diferenças entre os jogos para crianças não alfabetizadas e crianças que se alfabetizam.

Para as crianças não alfabetizadas ainda, os jogos devem ser vistos como leituras da realidade e como ferramenta de compreensão de relações entre elementos significativos (palavras, fotos, desenhos, cores, etc.) e seus significados (objetos). Nessas relações, Piaget destaca quatro etapas que, em todos os jogos, podem ser claramente delineados: os índices, relações significantes estreitamente ligados aos significados (é o caso de um animal indicando sua passagem pelo local); os sinais, relações indicadoras de etapas e marcações dos jogos (como é o caso do apito ou dos sinais de início, término ou etapas), os símbolos, relações já mais distantes entre o significante e o significado (fotos, desenhos, esquemas) e, finalmente, os signos, elementos significantes inteiramente independentes dos objetos (como as palavras e os números).

Utilizando essas etapas, a seleção dos jogos que eventualmente se empregará deverá evoluir de jogos estimuladores de índices aos estimuladores de signos, e, desta forma, jogos que estimulam o tato, a audição, o paladar (índices) devem proceder aos que estimulam ou se apóiam em sinalizações e após estes se tornam inteiramente válidos os que levam à descoberta de símbolos (pesquisar revistas, recortar, colar, desenhar, dramatizar) e após símbolos e que já pressupõem a compreensão de letras e desenhos de objetos correspondentes às palavras.

A inteligência da criança se desenvolvem basicamente por meio da sua própria experiência e interação com as pessoas e com os objetos. É necessário, então, entender o significado que tem nesta idade a experimentação, a curiosidade e a brincadeira infantil: as experiências são o alimento para desenvolvimento do seu pensamento e da sua capacidade de raciocínio. (HAEUSSLER, RODRIGUEZ, 2005, p.177).

Pensando em crianças, desde a vida pré-natal até a adolescência, convictos de que o desenvolvimento da inteligência humana não termina nessa faixa etária, ao contrário, cresce por toda vida, principalmente para as pessoas que acreditam no poder de seu cérebro e sabem construir suas próprias motivações.

Brincar é um ato tão espontâneo e natural para a criança quanto comer, dormir, andar ou falar. Basta observar um bebê nas diferentes fases de seu crescimento para confirmar tal fato: logo que descobre as próprias mãos, brinca com elas; a descoberta dos pés é outro brinquedo fascinante; diverte-se com a voz quando balbucia os primeiros sons, cospe a chupeta ou o alimento vezes seguidas atira, incansavelmente, um objeto ao chão, desafiando a paciência de quem o apanha: levanta-se e torna a cair entretendo-se com isto pula sem parar; corre sem se cansar.

O brincar é o fazer em si , um fazer que requer tempo e espaço próprios; um fazer que se constitui de experiências culturais, que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser um forma de comunicação consigo mesmo (a criança) e com os outros. (WINNICOTT apud MARTINS, QUEIROS, 2002, p.13).

É brincando que a criança conhece a si e ao mundo quando mexe com as mãos e os pés, segura a chupeta ou um brinquedo, seja levando-os à boca, sacudindo ou atirando-os longe, vai descobrindo suas próprias possibilidades e conhecendo os elementos do mundo exterior através da comparação de suas características, tais como, macio, duro, leve, pesado, grande, pequeno, áspero, liso.

Enquanto brinca, aprende quando corre atrás de uma bola, empina uma pipa, rola pelo chão, pula corda, está explorando o espaço à sua volta e vivenciando a passagem do tempo.

As segundas intenções e os benefícios do brincar

O lúdico não deve ser visto meramente como um passatempo.

Brincando a criança não apenas enriquece o desenvolvimento social durante as brincadeiras, mas também o pensar, o levantar hipóteses, solucionar problemas além de construir conhecimento e enriquecer o desenvolvimento intelectual.

Necessariamente a criança não depende de objetos para brincar, pode criar situações de faz-de-conta assim sendo, a criança pode manifestar sua independência, pois cabe a ela escolher a brincadeira, seu parceiro e de que forma ela irá desenvolver.

As funções que o brincar assumem na infância é revelar sua complexidade, sugerindo que compreenda sua importância e tem para o ser humano em qualquer idade e de desenvolvimento cultural de um povo.

Brincando as crianças podem colocar desafios e questões a serem por elas mesmas resolvidas, dando margem a hipóteses de soluções para os problemas colocados.

Muitos adultos quando referem-se à criança e ao que lhe é pertinente, referem-se de uma maneira pejorativa, desqualificada ou desconsiderada. Muitos consideram que "brincar" é o verbo da criança. Mas o brincar é a maneira como ela conhece, experimenta, aprende, aprende, vivência, expõe emoções, coloca conflitos, elabora-os ou não interage consigo e com o mundo.

Felizmente Froebel (2009) ousou olhar de forma diferenciada para as crianças e foi um dos primeiros educadores a considerar o início da infância como uma fase de importância decisiva na formação das pessoas. Onde suas técnicas são utilizadas até hoje na Educação Infantil. Para ele, as brincadeiras são o primeiro recurso no caminho da aprendizagem. Não devendo ser consideradas como apenas diversão, mas um modo de criar representações do mundo concreto com a finalidade de entendê-lo.

O corpo é um brinquedo para a criança. Através dele, ela descobre sons, descobre que pode rolar, virar cambalhota, saltar, manusear, apertar, que pode se comunicar. O mesmo brinquedo pode servir de fonte diferente de exploração e conhecimento. Uma bola para uma criança de dois anos pode ser fonte de interesse com relação a tamanho, cor e para uma criança de seis anos o interesse pode ser mais redacional: jogar e receber a bola do outro, fazer gol.

É importante que a criança possa brincar sozinha e em grupo, preferencialmente com crianças de idade próximas. Desse modo ela tem possibilidade, também, de ampliar sua consciência de si mesma, pois pode saber como ela é num grupo que é mais receptivo, num outro que é mais agressivo, num que ela é líder, num outro em que é liderada, etc. Lidando com as diferenças, ela amplia seu conjunto de vivências.

Infelizmente as crianças hoje entendem por brincadeira os jogos eletrônicos. Ficando as mesmas sem se movimentarem, onde se tornam sedentárias e obesas. Esqueceram-se do prazer que proporciona as brincadeiras tradicionais como, por exemplo, pular corda, elástico, pique alto, esconde-esconde, passar anel, mar vermelho, etc, que fazem com que as crianças se movimentem a todo tempo, gastando energia e dando liberdade para criar proporcionando alegria e prazer.

As razões para brincar são inúmeras, pois sabemos que a brincadeira só faz bem. Tanto faz bem que o direito de brincar é amparado por lei. O brincar favorece a descoberta, a curiosidade, uma vez que auxilia na concentração, na percepção, na observação, e, além disso, as crianças desenvolvem os músculos, absorvem oxigênio, crescem, movimentam-se no espaço, descobrindo o seu próprio corpo.

O brincar tem um papel fundamental neste processo, nas etapas de desenvolvimento da criança. Na brincadeira, a criança representa o mundo em que está inserida, transformando-o de acordo com as suas fantasias e vontades e com isso solucionando problemas. Mas alguns cuidados devem ser tomados com esta relação da criança com o brinquedo, como por exemplo: brincar deve ser divertido, prazeroso e não tarefa e o brinquedo devem estar de acordo com o interesse da criança.

Seguem outras sugestões de brinquedos de acordo com a faixa etária, que tiveram como fonte o livro O direito de brincar, Ed. Fund. Abring apud OLIVEIRA, 2006.

- Três meses: Chocalhos, mordedores, figuras enfiadas em cordão para instalar no berço ou carrinho.
- Seis meses: Quadros com peças coloridas, de formas diversificadas, peças que correm em trilhos.
- Oito meses: Bolas, cubos em tecidos, caixas de música com alça para puxar.
- Dez meses: Bonecos em tecido com roupas fixas, animais em tecido (não pelúcia), sem detalhes que possam ser arrancados.
- Um ano: Cavalinhos de pau, carrinhos de puxar e empurrar, blocos de construção simples, cadeiras de balanço.
- Dois anos: Veículos sem pedais, que se movem pelo impulso dos pés.
- Três anos: Veículos com pedais, triciclos, bonecas com pés e mãos articulados, jogos de memória.
- Quatro anos: Roupas de fantasia, super-heróis, máscaras.
- Cinco anos: Miniaturas de figuras simples, soldados de chumbo, maquiagem, bolsas, bijuterias, móveis do tamanho da criança.
- Seis anos: Aviões, barcos e autoramas.
- Oito anos: Jogos de xadrez, damas, simulação e mistério.

O brinquedo pode conter uma série de significados para a criança, mesmo que ela não o use, não ligue para ele, ou ele já esteja surrado e quebrado. Ele pode ser um amigo, um conforto, uma segurança e desse modo ela pode não ter condições ou vontade de se desfazer do brinquedo num determinado momento. O que nada tem a ver com ser ou não ser egoísta.

Algumas questões polêmicas surgem quando fala-se desta relação do brincar. São elas:

- Menino pode brincar de boneca e menina de bola? Alguns pais ficam aflitos com esta questão, pois acreditam que a sexualidade será definida a partir desta escolha. Neste caso, é bom informar que a criança irá definir

sua sexualidade a partir do contexto que vivenciam. Da forma como pai e mãe se relacionam, de como o papel masculino e feminino lhe são apresentados no cotidiano, como estes pais se relacionam com a criança, de como esta criança vai sendo criada.

- Arma de brinquedo produz agressividade? Agressividade é um sentimento que todos nós temos e culturalmente lidamos mal. Normalmente a associamos com violência, ou a vemos apenas pelo seu aspecto destrutivo. Não nos damos conta de que precisamos dela para procurar um emprego, para comermos, para criarmos, para fazermos um artigo para o jornal, etc. Quando uma criança diz que está com raiva, logo é atropelada pelo adulto que diz: "Você não gosta de mim não?" Como se uma coisa fosse impeditiva da outra.
- O uso de vídeo-game e computador ajuda ou atrapalha no desenvolvimento da criança? O excesso atrapalha. Uma criança que passa várias horas na frente do computador acaba não se relacionando com outras coisas e pessoas que são importantes para um desenvolvimento melhor. O bom é que ela possa ter condições de fazer várias experiências para ter uma visão de mundo mais ampla.

É preciso também que o adulto esteja atento ao uso dessa criança na internet, por exemplo, onde ela tem acesso a todo tipo de informação e de pessoas. O cuidado e avaliação constantes do adulto devem caminhar no sentido de auxiliar a criança a desenvolver senso crítico. A realidade deve ser apresentada à criança aos poucos na medida de suas possibilidades, necessidades e etapa evolutiva.

Jogos que podem ser explorados na sala de aula pelo professor

Primeiramente, é necessário que o professor possua um conteúdo programático para seguir com as atividades que possam ser exploradas com os jogos e com os brinquedos.

1 – Jogos de montar as palavras

Os jogos de montar palavras são bem vindos. Eles ajudam no desenvolvimento motor, visual, na observação e percepção, além da sequencia lógica das letras na formação das palavras.

Nesse jogo, o professor pode dividir a sala em grupos e distribuir os jogos de montar palavras. Os alunos aprenderão a construir

juntamente as palavras, como forma de brincadeira, emprestando as peças um para o outro, participando todos de forma ativa.

Também pode ser utilizado individualmente, dependerá da intenção do professor.

2 - Iniciar as letras do nosso alfabeto com figuras e em seguida mostrando a letra correspondente que inicia a figura.

O professor pode distribuir várias figuras aos alunos e iniciar mostrando a letra A, por exemplo. Quem tiver a figura que inicia com a letra A deve mostrar aos seus colegas. Nesse jogo, o aluno desenvolve a atenção, a percepção auditiva, por meio dos sons das palavras. Inicia a observar o universo da escrita.

3 -Substituir símbolos pelas letras do alfabeto e descobrir quais são as palavras.

Essa atividade também pode ser realizada nos jogos de cruzadas.

Todos os jogos e brinquedos deve ter a programação do professor e o seu controle em sala de aula para que não se perca o “foco”, o verdadeiro objetivo da brincadeira. Use e abuse da criatividade!

O Lugar do Lúdico na Aprendizagem

Desde o nascimento o ser humano vai passando por fases na busca de construção do conhecimento. A conquista do ser humano do símbolo passa por diferentes fases, tendo origem nos processos mais primitivos da infância. Como já dito anteriormente, a criança aprende pelo corpo, é através dele que se relaciona com o meio circundante.

É observando, olhando, conhecendo, tocando, manipulando e experimentando que se vai construindo conhecimento. Neste jogo o da busca do conhecimento, onde se pode brincar, jogar e estabelecer um espaço e tempo mágico, onde tudo é possível, um espaço confiável, onde a imaginação pode desenvolver-se de forma sadia, onde se pode viver entre o real e o imaginário, este é o lugar e tempo propício para crescer e produzir conhecimento. "O saber se constrói fazendo próprio o conhecimento do outro, e a operação de fazer próprio o conhecimento do outro só se pode fazer jogando." (FERNANDEZ,1990, p. 165).

No começo, a brincadeira é bastante corporal e mais tarde tende a ser mais objeto passando à subjetividade no final.

A mão na boca para a criança é ponto central para novas descobertas, pois é por este movimento que se começa a delimitar a noção de objeto. Brinca com seu polegar, com lençol com fralda e assim vai descobrindo a realidade que a cerca. O objeto, no início deste processo, não pode ser definido como objeto interno ou externo, ele não está dentro nem fora, não é sonho mas também não é alucinação, é apenas a primeira descoberta do outro, do mundo externo." Estes objetos chamados de transicionais, representam um novo estado de evolução no processo de construção do sujeito cognoscente, é a primeira relação estabelecida fora do campo simbiótico da criança com sua mãe." (WINNICOTT 1971, p. 9).

Brincar é um espaço privilegiado, proporciona à criança, como sujeito, a oportunidade de viver entre o princípio do prazer e o princípio da realidade. Cabe ressaltar que a brincadeira não traz apenas prazer, também pode trazer dor ou desconforto.

Brincando a criança vai, lentamente estabelecendo vínculos, brinca com os objetos externos e internos num processo de trocas intensas com a realidade e com a fantasia. O brincar proporciona ao sujeito liberar o medo do novo, do desconhecido. A criança brinca com o desconhecido para torná-lo conhecido, brinca com o medo para que possa dominá-lo.

Brincar é uma ação que ocorre no campo da imaginação, assim, ao brincar estar-se-á fazendo uso de uma linguagem simbólica, o que se faz retirando da realidade coisas para serem significadas em outro espaço. Quando a criança com uma peça de sucata e imagina que é um caminhão está estabelecendo uma relação de imaginação e criação está recriando a realidade.

É na exploração do mundo, do meio ambiente, na manipulação dos objetos, nas trocas com seus pares etc., que a criança vai aprendendo, vai buscando fora si o conhecimento, para mais tarde poder internalizá-lo.

É nesta buscas, nesta movimentação que novos esquemas podem ser assimilados, generalizados. O brincar permite que esta troca intensa entre o que está dentro e o que está fora ocorra, pois a brincadeira não está dentro nem fora.

Ao brincar com o objeto a criança o vai percebendo em suas diferentes dimensões, descobre seus atributos, sua utilidade,

classifica-o, podendo mais tarde modificar suas estruturas. É através do brincar que a criança vai descobrindo o que pode e o que não pode, "a criança à qual tudo é permitido e à qual todos os obstáculos são removidos não se dá condições de se estruturar logicamente a realidade, consequentemente, de representá-lo."(OLIVEIRA, 1998, p. 47).

A realidade impõe limites, são estes limites que cria condições para as estruturas mentais. O processo de construção de conhecimento passa necessariamente pela afirmação e pela negação. É através desta relação dialética sujeito/objeto que se pode criar conhecimento. Por esta razão também acreditamos que "sempre se aprende mais do que se pensa, do que se pode demonstrar verbalmente ou declarar conscientemente." (BLEGER, 1991, p. 75).

A brincadeira contribui de forma espetacular para a construção da auto imagem positiva. Pode-se superar e ressignificar diferentes objetos internalizados assumindo novos papéis ou mesmo brincando com o já caracterizado. Ao brincar, por exemplo, de casinha a criança precisa conhecer como é uma casa, quem são seus personagens, interioriza modelos, desempenha certa função social, condutas, estabelece vínculos, exercita a sua autonomia, troca com seus pares, experimenta emoções, cria e recria, assume papéis, seu corpo expressa a realidade externa, assume gestos e palavras da pessoa que representa. Vive intensamente a sua realidade interna.

Para brincar, para exercer a capacidade de criar é preciso um espaço rico e diversificado. (TAILLE 1992, p. 49 citando PIAGET), nos diz que o desenvolvimento moral da criança se constitui de três fases. São elas: anomia, heteronomia e autonomia.

- Anomia se caracteriza por brincadeiras individuais. As crianças brincam com um grupo de amigos, porém individualmente. Apesar de estarem no mesmo espaço físico não significa que estejam brincando juntas, cada uma dessas crianças brincam consigo mesma. A brincadeira é com seus objetos internos e sua visão de mundo é bastante egocêntrica: somente o seu ponto de vista é percebido.
- Heteronomia na fase conhecida como heteronomia as crianças aceitam as regras do jogo, aqui já se brinca em grupo, porém, as regras do

jogo não podem sofrer modificações propostas pelos participantes do próprio grupo, as regras são vistas como imutáveis, a criança ainda não se concebe com um criador de regras, percebe-se mais como um executor, aquele que segue a regra. A regra, neste caso é percebida como algo sagrado. No decorrer desta fase, a criança vai mudando sua posição no que diz respeito às regras. É muito comum criar regras próprias e não comunicar ao parceiro a sua decisão, ela é uma regra pessoal, unilateral.

Nesta fase, a criança ainda percebe o mundo apenas do seu ponto de vista, é conhecida como a fase egocêntrica, situa-se no estágio pré-operatório que Piaget descreveu. Para estas crianças ainda é muito difícil abandonar o seu ponto de vista para entender o outro, aqui, quando se está jogando é muito interessante observar que todos querem ganhar, e por isso as regras são abandonadas para que se atinja o seu objetivo: Ganhar.

No final desta fase as crianças procuram seguir as regras com exatidão, elas são cobradas uns dos outros e em situação de conflito se faz necessário a presença de um adulto para servir de juiz.

Com o amadurecimento o sujeito já se vê como um legislador aceitando e acatando decisões coletivas. Assim, antes do jogo começar, as regras são discutidas e aceitas e o jogo inicia-se tendo por base as regras combinadas anteriormente. O jogo, segundo (HUIZINGA 1996, p. 13), "... cria-se a ordem e é ordem."

Somente jogando com dados da realidade e da imaginação que o ser humano pode lidar com as imperfeições desta realidade e reorganizá-las. O jogo proporciona ao sujeito ritmo, harmonia, ordem, estética, tempo, espaço, tensão contraste, variação, solução equilíbrio e união.

As brincadeiras folclóricas de trava língua nos permitem constatar o ritmo, a harmonia e ordem existente: Trás pratos de trigo para três tigres tristes.

O artista plástico brinca com as formas e as cores em suas telas.

Os jogos de adivinhações, ou mesmo brincadeiras do tipo "o que é, o que e" sua origem é remota e ainda hoje exerce tamanha fascinação. O escritor brinca com sua narrativa e nos envolve em um mundo fantasioso, ele brinca com a nossa imaginação. O

músico com suas melodias brinca com o som, com o ritmo. O físico nuclear brinca e descobre a força do átomo. O jogador de futebol brinca com a bola e de driblar o adversário.

A dançarina brinca com o corpo e o embala com o ritmo da música, explora as possibilidades do espaço e do tempo, tem ritmo, alegria e harmonia.

A criança brinca com seu corpo descobrindo suas possibilidades e descobre assim o tempo e o espaço, o bebê com os seus primeiros sons, a mãe brinca com ele. Por que então brincar não é coisa séria?

O jogo faz parte da cultura de um povo, em achados arqueológicos, brinquedos como pião foram encontrados. Brincar é inerente ao ser humano. Caracteriza-se um povo pelas brincadeiras de suas crianças.

Brinca-se com jogos de cartas, com dados, com dominó, jogo da memória, com jogos de tabuleiros, com jogos de imagem, brinca-se com jogos de palavras de adivinhações, brinca-se com o como com a destreza física, a rapidez do raciocínio, joga-se com estratégias, com sorte, com organização. O ser humano joga durante toda a sua vida.

Ao jogar uma partida de qualquer jogo pode-se observar as operações requeridas do sujeito. É importante observar que nos jogos e na vida, no dia a dia, as mesmas operações são requisitadas, assim ao jogar o sujeito exercita-se cognitivamente, socialmente e afetivamente, pois o seu desejo de jogar é determinante para que o possa fazer.

O jogar, não implica apenas a questão de regra, da competição, da brincadeira em si, mas envolve muito mais a forma como se vê e entende o olhar psicopedagógico sobre o sujeito que brinca se liga às modalidades de sua atuação, levando em conta a forma de utilização de sua inteligência.

Formação do Educador para atuar na Brinquedoteca

Formação do Educador para atuar na Brinquedoteca

Formação do educador para atuar na Brinquedoteca e a importância da do brinquedista

Tarefa delicada é a do profissional que se dedica à educação infantil, dentre as habilidades que devem por ele ser desenvolvidas estão a capacidade de interagir com o aluno e criar um relacionamento que favoreça o processo de aprendizagem. De acordo com Penteado (1996):

Esta relação, que existe em função de um trabalho dos alunos com o conhecimento, mediado pelo professor, o qual deve ter o papel de facilitador, frequentemente assume características desvirtuadoras de sua finalidade. Uma “boa relação” confunde-se muitas vezes com aquela em que um professor “bonzinho”, “camarada”, “amigo”, fecha os olhos para as exigências do trabalho escolar, prioriza circunstâncias particulares de existência do aluno, erigindo-as como pilares da inviabilização de um verdadeiro processo formador.

Nota-se a falta de afetividade no relacionamento entre professor e aluno nos diversos níveis de escolaridade, sobretudo nos anos iniciais. Esse relacionamento ocorre a partir de posições legalmente definidas e de papéis mecanicamente desempenhados. Nesse sentido, esta autora acresce que:

A aproximação desses agentes sociais no espaço escolar configura-se através de um “contato categórico”, no qual as interações ocorrem antes entre as categorias concebidas (de modo geral de forma estereotipada) pelos agentes, do que entre os agentes reais, históricos, postos em presença. Nessas condições o conhecimento, objeto de trabalho, destas relações, transforma-se também em categoria estanque, absoluta, que paira acima e além dos indivíduos que com ele lidam. (PENTEADO, 1996)

Devido ao fato de o processo de ensino-aprendizagem escolar não ser mecanizado, massificado, mas que se baseia em relações grupais e o conhecimento se constroem em parte através de processos pessoais, o trabalho do educador perde a sua eficácia.

Assim, segundo Penteado (1996) os benefícios que o jogo propicia tanto na formação dos professores quanto na sua atuação já profissional, é uma alternativa de aproximar esta

relação de modo a liberá-la para encontros educacionais formadores.

Segundo Andrade (1992) (apud BERGERET; CAMPAGNE; SOLE, 1989), para atuar na brinquedoteca são necessários profissionais com características ímpares, normalmente não encontradas em uma só pessoa. São elas:

Gostar de trabalhar com crianças. Ser paciente, entusiasta, determinado, comunicativo, criativo. Estar preocupado em enriquecer seus conhecimentos e se dispor para a formação na área. Ter curiosidade e disposição para descobrir brinquedos, jogos e brincadeiras novas e, ao mesmo tempo, interessar-se pela história das brincadeiras e pelo resgate dos jogos antigos. Saber que as possibilidades da brinquedoteca não devem ser entendidas somente nos aspectos econômicos – oferecer brinquedos a quem não poderiam comprá-los - mas que se referem também a possível colaboração na escolha do brinquedo, às explicações das instruções e regras, à companhia no jogo. Respeitar os caminhos das crianças e dos seus pensamentos [...]

O comprometimento dessas pessoas sejam elas profissionais ou voluntárias, é de extrema relevante para a prestação de um serviço de qualidade. Desse modo as pessoas que irão trabalhar em uma brinquedoteca devem possuir espírito de equipe, conhecer todas as funções, lidar com parte administrativa, definir horários de funcionamento e dos funcionários, além de que é necessário viabilizar meios para a qualificação desses profissionais de modo a atender as exigências para esse tipo de função.

A brinquedoteca deve ser vista como um espaço, que enriquecerá as atividades lúdicas das crianças, de modo que possibilite o manusear dos brinquedos antes mesmo de comprá-los. Um recurso que permitira às crianças que de certa forma não têm condições de comprá - los por motivos financeiros. Criar condições de brincarem na brinquedoteca e até mesmo fazerem empréstimos, leva- los para casa, de modo que criem responsabilidades em cuidar do brinquedo.

O brinquedista deve estar atento as necessidades que o educando tem de utilizar determinado brinquedo por várias vezes, respeitar os desejos a vontade dos mesmos. Procurar trabalhar com grupos pequenos, de modo que irá atender os encantos de todos por igual. Um grupo com um número maior de pessoas poderá prejudicar o fato de não estabelecer contato mais estreito umas com as outras, impede dessa forma de conhecer os nomes e um pouco da história de cada um, por exemplo, nome dos pais data de aniversários, onde moram, entre outros. Este profissional deve fazer intervenções pertinentes, oferecer dá ideias que contribuirão com a aprendizagem das crianças, sugerir aos pais que participem das brincadeiras com seus filhos, respeitando o fato de errar na escolha de um brinquedo, deixarem que elas façam suas opções de modo a se tornarem independentes. Neste sentido, Andrade (1992) afirma que:

É assim que se forma um consumidor esclarecido, é assim que se aprende a governar a vida, o que pessoa alguma pode fazer por outra”. Perceber que, algumas vezes, as sugestões expressas pelos pais visam facilitar a resolução de alguns problemas com caso, solucionar dificuldades entre irmãos e irmãs de idades diferentes, simplificar o transporte dos jogos, evitar peças que possam se perder, entre outro.

É importante estabelecer uma relação com os pais fazendo com que eles participem das atividades da brinquedoteca, conheça um pouco do brinquedo, o que pode contribuir para a aprendizagem dos seus filhos. Esta autora (1992) enfatiza que:

Respeitar o empréstimo repetido do mesmo brinquedo, pois pode significar a experimentação aprofundada, a continuação da exploração, da descoberta, em contrapartida à incitação do novo a cada dia. A troca do brinquedo a cada semana pode ser vista como um direito, não como uma obrigação.

Por esse motivo, sugere essa autora, deve-se emprestar brinquedo quantas vezes forem necessárias a mesma criança. Isso contribui com novas descobertas, com o mesmo objeto. Se a criança sentir vontade de substituir tal brinquedo, isso ocorrerá naturalmente. Elas sentem-se seguras com a presença de um adulto, mas ao mesmo tempo querem sentir que está “sozinha”.

O brinquedista irá se deparar com situações inéditas no andamento das atividades da brinquedoteca, terá que estar atento a cada detalhe e as crianças têm a sensibilidade de perceber se está ou não acontecendo alguma coisa e terá compreensão quando o mesmo não encontra solução que resolverá de imediato o problema.

O professor é um personagem fundamental no desenvolvimento do aluno, constrói diretrizes para a atividade pedagógica, intervém de forma incisiva no desenvolvimento cognitivo, além de servir como uma ponte entre a criança e o mundo. Nesse sentido, Moura (1996) afirma:

O professor vivencia singularidade do significado de jogo e de material pedagógico, na elaboração da atividade de ensino, ao considerar nos planos afetivos e cognitivos, os objetivos, a capacidade do aluno, os elementos culturais e os instrumentos (materiais e psicológicos) capazes de colocar o pensamento da criança em ação

Assim, a presença do lúdico nos cursos de formação do educador infantil é importante não só teoricamente, mas também por possibilitar o professor conhecer melhor o seu aluno, a partir dos jogos e brincadeiras que lhe oferece.

Nesse sentido, estes mesmos autores (apud SANTOS, 1997, p.14) afirmam que a formação lúdica deve favorecer ao futuro educador um autoconhecimento, saber de suas possibilidades e limitações, diminuir seus bloqueios e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto. Conforme leciona Batista et al (2000):

Quando repensamos a questão da formação do educador infantil percebemos o quanto é importante priorizar, entre outros, o aspecto lúdico nesta formação. Fazendo uma analogia histórica entre a visão que a sociedade possuía, não só a respeito da infância, mas sobre os jogos e brincadeiras, vamos perceber que tal visão foi se modificando de acordo com as transformações ocorridas na sociedade ao longo dos anos. Nesse sentido, vale mencionar que nas sociedades passadas não era só a criança

considerada um adulto em miniatura, mas também os jogos e brincadeiras tidos como fúteis e banais.

Em decorrência das grandes mudanças que vêm ocorrendo na sociedade, se fazem necessários profissionais eficazes de suprir as necessidades das crianças de hoje, que são extremamente ativas, curiosas e capazes, que constroem seu próprio conhecimento.

Relação teoria e prática

Na formação dos profissionais de Educação Infantil aprendem-se inúmeras teorias sobre o brincar e o seu desenvolvimento infantil, sem, contudo, viabilizar uma relação concreta com práticas educacionais que envolvam as crianças. Nesse contexto Wajskop (1992), mostra que:

Geralmente, as propostas transmitidas idealizam a infância, criando uma idéia, junto aos educadores, de que ora não há nada por fazer frente às brincadeiras, ora esta devem ser aproveitadas de maneira estritamente didática, transformando o jogo livre em exercício motor puro e simples.

Conforme esta mesma autora, a carência de cursos para formar profissionais nessa área contribui para que surjam educadores que de forma intuitiva, irão com as crianças junto ao mundo lúdico, contudo, eles não possuem ferramentas o bastante para enriquecer esse tipo de trabalho, por não existir sistematização e compreensão do significado educativo e cultural das brinquedotecas torna-se mais difícil a troca de experiências interessantes nas instituições de atendimento.

Por inúmeros motivos sócio-econômicos, os adultos, por vez não sabem como utilizar os muitos brinquedos que existem à disposição no mercado e com os quais as crianças estão em constante contato.

Enfatiza Wajskop (1992), que a implantação das brinquedotecas direcionadas para a pesquisa e investigação do brincar trouxe os seguintes apontamentos favoráveis para aprendizagem:

Aprender a observar: o resultado das investigações e

observações sistemáticas de crianças brincando, seja em grupos ou sozinhas, pode ser estudado, analisado e comparado com o trabalho que cada um desenvolve na sua instituição de origem. [...]

O profissional da brinquedoteca junto ao educador de cada instituição poderá trabalhar em conjunto e analisar o processo de aprendizagem das crianças que frequentam este espaço.

Explorar e conhecer para poder compartilhar: o contato com brinquedos industrializados, artesanais e de sucata, assim como o trabalho em oficinas de expressão plástica e dramática, permite ao adulto um conhecimento mais profundo dos objetos com os quais as crianças estão em contato diário. [...]

O professor irá trocar experiências lúdicas e fantasias da infância com as crianças e com o auxílio das mesmas poderá selecionar os materiais e as propostas que irão aproximar da atividade infantil.

Desse modo, o trabalho de formação dos profissionais dessa área tem como base trabalhar em grupos de reflexão sobre teorias e concepções de infância relacionadas ao brincar e a prática de jogos interativos, tendo como apoio relatos de crianças em atividades lúdicas, a exploração de objetos e as experiências pedagógicas pessoais.

Bibliografia/Links Recomendados

REFERÊNCIAS

AFLALO, Cecília. Dicas para criar e manter uma brinquedoteca. In: FRIEDMANN, Adriana et al. O direito de brincar: a brinquedoteca. 2. ed. São Paulo: Scrita: ABRINQ, 1992.

ANDRADE, Cyrce M. R. Junqueira de. A equipe na brinquedoteca. In: FRIEDMANN, Adriana et al. O direito de brincar: a brinquedoteca. 2. ed. São Paulo: Scrita: ABRINQ, 1992.

ANTUNES, Celso, 1937. O jogo e a educação: falar e dizer, olhar

e ver, escutar e ouvir. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003,

BOMTEMPO, Edda. Brinquedoteca: espaço de observação da criança e do brinquedo. In: FRIEDMANN, Adriana et al. O direito de brincar: a brinquedoteca. 2. ed. São Paulo: Scrita: ABRINQ, 1992.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil e no mundo. In: FRIEDMANN, Adriana et al. O direito de brincar: a brinquedoteca. 2. ed. São Paulo: Scrita: ABRINQ, 1992.

FRIEDMANN, Adriana et al. O direito de brincar: a brinquedoteca. 2. ed. São Paulo: Scrita: ABRINQ, 1992.

_____. A evolução do brincar. In: FRIEDMANN, Adriana et al. O direito de brincar: a brinquedoteca. 2. ed. São Paulo: Scrita: ABRINQ, 1992.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Brinquedoteca: um espaço estruturado para brincar. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/opiniao/opiniao.asp?entrID=276> Acesso em: 14 out. 2010.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. Educação Infantil: fundamentos e métodos. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires dos Santos (org.). Brinquedoteca: a criança, o adulto e olúdico. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

_____. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. 10. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch, 1896-1964. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, Gisela. Brinquedoteca: espaço permanente de formação de educadores. In: FRIEDMANN, Adriana et al. O direito de brincar: a brinquedoteca. 2. ed. São Paulo: Scrita: ABRINQ, 1992.

De Olivier, Lou (2007). Psicopedagogia e Arteterapia (Teoria e prática na aplicação em clínicas e escolas), Brasil, Wak Editora.

Chapman, C. (1993). If the shoe fits... How to develop multiple intelligences in the classroom. Palatine, Illinois: IRI/Skylight, Inc.

Chapman, C. & Freeman, L. (1997). Multiple intelligences: Centers and projects. Palatine, Illinois: IRI/Skylight, Inc.

Gardner, H. (1993). Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences. London: Fontana Press.

Gardner, H., & Portal, T. (1990). As inteligências múltiplas vão à escola: Implicações educacionais da teoria das inteligências múltiplas (representante da tecnologia. No. 4). New York: Centro para a tecnologia na instrução. (No. de serviço de reprodução do original de ERIC. ED 324 366).

Blythe, T.; Gardner, H. A school for all intelligences. Educational Leadership, v.47, n.7, p.33-7, 1990.

Gardner, H.; Giftedness: speculation from a biological perspective. In: Feldman, D.H. Developmental approaches to giftedness and creativity. São Francisco, 1982. p.47-60.

Gardner, H. Frames of mind. New York, Basic Books Inc., 1985.

Gardner, H. The mind's new science. New York, Basic Books Inc., 1987.

Gardner, H.; Hatch, T. Multiple intelligences go to school: educational implications of the theory of Multiple Intelligences. Educational Researcher, v.18, n.8. p.4-10, 1989.

Kornhaber, M.L.; Gardner, H. Critical thinking across multiple intelligences. Trabalho apresentado durante a Conferência "The Curriculum Redefined. Paris, 1989.

Malkus, U.C.; Feldman, D.H.; Gardner, H. Dimensions of mind in early childhood. In: Pelegrini, A. (ed.) The psychological bases for

early education Chichester, Wiley. 1988, p.25-38.

Walter, J.M.; Gardner, H. The theory of multiple intelligences: some issues and answers. In: Sternberg, R.J.; Wagner, R.K. (ed.) Practical intelligence: nature and origins of competence in the every world.. Cambridge. Cambridge University Press, p.163-82