

## INTRODUÇÃO

Olhando as crianças brincando, pode-se reconhecer aspectos da realidade cotidiana e compreender melhor como os hábitos, costumes e cultura que passam de geração para geração. Mesmo na nossa sociedade globalizada com tantas mudanças ocorridas nas relações sócio-culturais, pode-se perceber que muitos aspectos do meio cultural e social do passado ainda persistem e, são na maioria das vezes, passados inconscientemente para nossas crianças e se refletem no seu brincar.

O lúdico para a criança é um testemunho da realidade do seu cotidiano, colocando a descoberto todos os aspectos culturais e as relações sociais existentes. Assim, o lúdico é um processo de aquisição de cultura e conhecimento. O lúdico traz implícitas as tradições religiosas, de etnia e de gênero das sociedades antigas e contemporâneas e está impregnado de significados produzidos pelo próprio homem.

Na Educação sempre existiram discussões ligadas às atividades lúdicas, como forma fundamental na formação dos jovens e crianças, facilitando os relacionamentos e as vivências dentro da sala de aula. Como uma nova forma de abordar a importância do brincar e promover a integração entre a Educação e o lúdico tem sido estimulado atualmente a implantação de brinquedotecas no sistema escola brasileiro

Diante desta realidade, que diariamente enfrentamos, nós educadores, devemos nos preparar para identificar as diferentes necessidades e dificuldades dos educandos. A realidade da Educação contemporânea difere daquela do passado, quando a escola ideal era aquela que homogeneizava e excluía. É importante que o educador tenha conhecimento de causa sobre o seu material de trabalho, que não é e nunca será neutro. Segundo a Educação da atualidade o professor é responsável pela formação de cidadãos e não apenas de mão-de-obra qualificada para o mercado.

Diante do exposto, a problemática na qual foi baseada esta pesquisa é: Quais são as formas de utilizar o lúdico que tem permeado as diversas práticas e as suas implicações didático-pedagógicas da atualidade? O lúdico é conhecimento e a quem pertence? Qual a função da brinquedoteca neste contexto? Como utilizar a

brinquedoteca e o lúdico nos distúrbios de aprendizagem?

A pesquisa o lúdico e as brinquedotecas se justificaram na necessidade e dificuldades que os educadores sentem ao utilizar essa ferramenta na Educação Infantil e no Ensino Fundamental. A partir deste fato, pode-se perceber que os conhecimentos adquiridos durante os cursos de Magistério, tanto os ministrados em nível de 2º grau quanto os de Graduação, se mostram insuficientes para os desafios enfrentados nas salas de aulas de todo o país.

O objetivo geral dessa pesquisa foi o procurar estimular a utilização das brinquedotecas e do lúdico como importante fonte de aquisição do conhecimento. Como objetivos específicos: estimular experiências sensitivas e cognitivas a partir do lúdico, desenvolver o hábito de utilizar o brincar e a brinquedoteca no processo de ensino-aprendizagem, buscar na brinquedoteca um instrumento facilitador da aprendizagem no trabalho com crianças com distúrbios de aprendizagem.

A metodologia de trabalho se enquadra numa abordagem qualitativa de pesquisa e análise. Essa revisão bibliográfica não procura esgotar o assunto, mas dar um novo enfoque para a discussão sobre o lúdico.

A Introdução abordou os aspectos gerais discutidos durante o corpo do trabalho, a justificativa, os objetivos e a metodologia usada.

No Capítulo I foi discutida a relação entre o lúdico os seus aspectos histórico-culturais, demonstrando que o brincar está relacionado com a evolução das sociedades e dos aspectos sócio-culturais. Foram apresentados e analisados alguns pressupostos do porque é importante o brincar na escola e como o lúdico pode influenciar os processos de ensino/aprendizagem no cotidiano escolar.

No Capítulo II conversamos sobre o conceito moderno e brinquedoteca, as estratégias , métodos e o papel do professor diante desse instrumento lúdico.

O Capítulo III mostrou a relação entre o lúdico e os distúrbios de aprendizagem e como as brinquedotecas podem ser um instrumento pedagógico para o trabalho com essas crianças.

Na conclusão foram apresentados os desafios do lúdico na Educação e a urgência de se direcionar a utilização das brinquedotecas para uma prática mais consciente. Conclui-se que é necessário exercitar o hábito da pesquisa de novos saberes e práticas, com a intenção de alcançar um ensino de qualidade para todos.

## **CAPÍTULO I – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **1.1 O LÚDICO COMO INTERAÇÃO SOCIAL: UMA CONSTRUÇÃO HISTÓRICO-CULTURAL**

Viver e desenvolver-se implica em transformações contínuas que se realizam através da interação dos indivíduos entre si, entre outros indivíduos e o meio no qual se inserem. Este meio é um meio que se pode ser chamado de natural e social: ele é constituído pela natureza, pelos objetos, pelas pessoas, pelas idéias, pelos valores e pelo conhecimento.

O processo de desenvolvimento do ser humano caracteriza-se por ser contínuo, estendendo-se por toda a vida do indivíduo. Ele é constituído por períodos que se distinguem entre si pelo predomínio de estratégias e possibilidades específicas de ação, interação e aprendizagem. O indivíduo se constitui enquanto membro do grupo através da construção de sua identidade cultural, que possibilita sua permanência no grupo e constrói, simultaneamente, sua personalidade, que o caracterizará como indivíduo único no grupo.

Enquanto espécie, o ser humano apresenta, ao nascer, uma plasticidade muito grande, podendo desenvolver várias formas de comportamento, aprender várias línguas, utilizar-se de diferentes recursos e estratégias para se inserir no meio e agir sobre ele. Mas o indivíduo aprende e utiliza somente as formas de ação que existirem em seu meio, assim como ele aprende somente a língua ou as línguas por ele faladas.

Isto quer dizer que a cultura é constituída do processo do desenvolvimento e aprendizagem, uma vez que determinadas estratégias de ação e padrões de interação entre as pessoas são definidas pela prática cultural. Os comportamentos e ações privilegiados em um determinado grupo são, então determinantes no processo de desenvolvimento da criança.

O mundo do jogo, da brincadeira e do brinquedo é simbólico e tem sido construído de acordo com a cultura e com os tipos de experiências cotidianas presentes nas diferentes sociedades, portanto, o seu processo de evolução pode ser considerado como cultural-histórico. O significado e a relação que cada sociedade

atribuí ao lúdico são específicos e determinados pelo momento histórico e pelas concepções filosóficas de cada povo.

Os brinquedos, jogos e brincadeiras surgiram a partir da nossa cultura e dos seus mecanismos sócio/econômico/cultural. Segundo Moyles (2002, p.154) “diferentes culturas valorizam diferentemente o brincar, e algumas não o valorizam”.

É por meio do lúdico que as crianças assimilam e estruturam o seu comportamento de acordo com as regras sociais e regulam as relações sócio-culturais, internalizando as regras de conduta e o sistema de valores de cada sociedade. Portanto as crianças brincam para absorver e interiorizar práticas sociais e culturais e acabam por perpetuar a cultura infantil e a sua manifestação, de forma livre e espontânea.

Segundo Kishimoto (1997, p.34) “entre os paradigmas construídos com referenciais já apontados, a brincadeira da criança aparece como um processo metafórico relacionado a comportamentos naturais e sociais”. Ainda, conforme a autora a “brincadeira tradicional infantil filiada ao folclore, incorpora a mentalidade popular, expressando-se, sobretudo, pela oralidade. Considerada como parte da cultura popular, essa modalidade de brincadeira guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico” (KISHIMOTO, 1997, p40).

O lúdico é uma combinação da cultura lúdica e da observação da realidade que se manifesta em diferentes contextos do cotidiano sendo fonte imprescindível no processo de aprendizagem. O lúdico é uma das primeiras formas de exploração do mundo pelas crianças, pois quando brincam trazem para as suas brincadeiras o que vêem, experimentam e apreendem do mundo ao seu redor.

Através dos jogos e brincadeiras a criança amplia, estimula e aplica na vida real seus esquemas mentais na intenção de compreendê-la e interagir com seus pares. Segundo KISHIMOTO (1997), ato de brincar acaba por reproduzir a realidade como se fosse uma fatia da vida real, por esse meio a criança acaba por reproduzir a sua totalidade social.

O lúdico torna-se, de fato, um espaço de aprendizado sócio-cultural localizado em determinado tempo e espaço. Logo, o contexto social propicia o aparecimento dessa atividade infantil. Assume-se, a determinação histórica e social da infância e o lugar que esta ocupa na sociedade, sendo ao mesmo tempo, sujeitos no grupo a que pertencem e sujeitos ativos na construção do conhecimento de que partilham dentro do seu contexto social, cultural e histórico.

Muitas são as implicações sociais e culturais das atividades lúdicas. O quadro 1 demonstra algumas dessas relações.

BRINCADEIRAS/TIPOS	IMPLICAÇÕES
Brincadeiras solitárias	Há muito que explorar no mundo: forma, textura (áspero, liso, escorregadio), consistência (duro, macio) cor, gosto. Tudo deve ser explorado, sentido, cheirado, experimentado. No início do brincar, significa isso, e a presença de outra criança não oferece nenhum interesse.
Brincadeiras em paralelo/na presença do outro	Antes de mostrar interesse nas brincadeiras de outras crianças, a criança que está brincando sozinha vai querer passar boa parte do tempo brincando ao lado de seus novos amiguinhos, sem fazer esforço para estabelecer contato. Ficará contente em brincar ao lado de outras crianças, “em paralelo” e se absorverá na sua própria atividade.
Observar brincadeiras	Uma modificação muito grande acontece quando a criança passa a mostrar interesse nas atividades de outras crianças. No início, tal interesse parecerá bastante passivo, e bom espaço de tempo será gasto, simplesmente, na observação das brincadeiras. Pode-se notar, porém, que esse comportamento será bem diferente de uma olhada sem compromisso, pois a criança estará obviamente envolvida, muito absorvida em sua observação.
Brincar com os outros do próprio grupo.	Os primeiros movimentos em direção a se juntar às brincadeiras de um grupo podem, tanto ser tranquilos quanto tempestuosos; isto depende do grupo em questão e da criança que pretende juntar-se.
Brincadeiras Cooperativas	Na brincadeira cooperativa, é muito importante pertencer ao grupo. A criança tem um lugar definido, bastante diferente daquele decorrente da atividade individual que caracteriza as brincadeiras solitárias ou em paralelo e, diferente até, da simples socialização peculiar ao processo de se juntar a um grupo. A criança toma parte em atividades compartilhadas, fazendo as mesmas coisas, divide brinquedos, espera a sua vez, trabalha com os outros. A conversa é principalmente em torno da própria atividade.
Cooperação Complexa	Nesse tipo de brincadeira as crianças assumem papéis, esperam a vez, e toda a atividade depende mais do desempenho conjunto do grupo. Certas brincadeiras, como imitar papai e mamãe, por exemplo, podem durar vários dias ou semanas, com graus variáveis de elaboração e com interrupções causadas por outros interesses. A conversa gira principalmente em torno dos papéis representados.

**QUADRO 1 – Brincadeiras e sua Implicação Social**

Fonte: Maluf (2003, p.25)

## 1.2 Aspectos Teóricos: Relação entre o Lúdico e o Desenvolvimento Cognitivo

A concepção de Educação que vem se forjando historicamente, tem reiterado as idéias propostas pelos teóricos de fins do século XIX e início do século XX: a inserção das crianças nas brincadeiras, nos materiais pedagógicos e nos “treinos” de habilidades e funções específicas.

Froebel, Montessori e Decroly contribuíram, e muito, para a superação de

uma concepção tradicionalista de ensino, inaugurando um período histórico onde as crianças passaram a ser respeitadas e compreendidas enquanto seres ativos. Deve-se, no entanto, apontar para as limitações do uso de suas idéias nos dias de hoje.

Marcados por uma concepção cumulativa e progressiva de conhecimento, cuja elaboração vai se dando a partir de uma exploração empírica da realidade que parte do simples ao complexo e do concreto ao abstrato, as três propostas, apesar de diferentes, contém estratégias de ensino através das quais se pretende que as crianças aprendam noções de forma, tamanho, cor, assim como a dominar movimentos corporais e as funções básicas de aprendizagem

A maioria das escolas tem didatizado à atividade lúdica das crianças, restringindo-se a exercícios repetidos de discriminação viso motora e auditiva, através do uso de brinquedos, desenhos xerocados para colorir e músicas ritmadas.

Ao fazer isso, ao mesmo tempo em que bloqueiam a organização independente das crianças para a brincadeira, essas práticas escolares, através do trabalho lúdico didatizado, infantilizaram os alunos, como se sua ação simbólica servisse apenas para exercitar e facilitar – para um professor – a transmissão de determinada visão de mundo, definida a priori pela escola.

Essas práticas apoiaram-se também em materiais lúdicos e brinquedos que por si só deveriam ser capazes de ensinar às crianças os conteúdos programáticos. Como atividade controlada pelo professor, a brincadeira aparecia como um elemento de sedução oferecido à criança.

Neste tipo de atividade as crianças não possuem a iniciativa de definirem nem o tema, nem os papéis, nem o conteúdo e nem mesmo o desenvolvimento da brincadeira. O controle pertencendo ao adulto garante apenas que o conteúdo didático seja transmitido. Utiliza-se o interesse da criança pela brincadeira para despistá-la em prol de um objetivo escolar.

Kishimoto (1997, p.30) chama atenção para o fato de que “ao observar as brincadeiras infantis e a capacidade imitativa da criança, o século XVIII exige o conhecimento da criança como via de acesso à origem da humanidade”.

Dessa forma, entendemos que o brincar para a criança é mágico, uma forma de abstrair a realidade. É uma forma que a criança tem de mediar o mundo infantil e com o mundo adulto. As atividades lúdicas representam a imaginação da criança em ação, elaborando seus processos internos para trabalhar e compreender a realidade. O lúdico é a forma que a criança tem ao seu alcance de viver, construindo um

mundo permeado pela brincadeira onde é senhor das suas fantasias, onde descobre a si mesma e ao mundo que a cerca.

Através dos jogos e brincadeiras, a criança aprende a conhecer a si própria, as pessoas que a cercam, as relações entre as pessoas e os papéis que elas assumem. Ela aprende sobre a natureza, os eventos sociais, a estrutura e a dinâmica interna de seu grupo. É através deles, também, que ela explora as características dos objetos físicos que a rodeiam e chega a compreender seu funcionamento.

Segundo Moyles (2002, p.12). “colocar-se no lugar de outras pessoas ajuda as crianças a lidar com personagens polimorfos numa variedade de contextos”. O lúdico, na criança, deve ser encarado não como recreação, mas como um processo de recriação, pois, permite a ela recriar a sociedade a sua volta. A criança, por sua natureza, precisa praticar atividades lúdicas para compreender e se orientar nos espaços, pensar e refletir, comparar/perceber/sentir, construir sua personalidade.

O brincar acaba por fornecer essas oportunidades lúdicas e desenvolve diversas habilidades (físicas, cognitivas, sociais) que são vivenciadas e repetidas até que as crianças adquiram a confiança e o domínio na sua execução. Assim, o lúdico pode ser considerado uma forma de expressão da criança:

Na esfera do brincar, dos jogos, dos brinquedos e do faz-de-conta, as crianças já são peritas. Mas o uso intelectual desta perícia, em casa, na escola, na rua e na pracinha, vai muito além da esfera do brincar infantil, abarcando tradições adultas mais comumente associadas à vida em sala de aula, e sua experiência inicial da literatura, arte ou matemática infiltra-se tanto na forma quanto no conteúdo de seu brincar. (ARMSTRONG, 1980 apud MOYLES 2002, p.139)

Com relação ao processo de desenvolvimento intelectual da criança, muitas foram as teorias que se preocuparam em estabelecer um relacionamento entre o lúdico e a aquisição do conhecimento. Entre os principais teóricos tivemos Piaget e Vygotsky.

Modernamente, foi Vygotsky, em “A Formação Social da Mente”, que aprofundou uma análise sócio-histórica da brincadeira infantil, entendida como atividade social da criança, cuja natureza e origem específicas são elementos fundamentais para a construção de sua personalidade e compreensão da realidade na qual se insere. Possivelmente, o pensamento de Vygotsky surgiu da influência

marxista de seu tempo e sociedade, sintetizando a Psicologia e o Materialismo Histórico-Dialético.

Para VYGOTSKY (apud KISHIMOTO, 1997) a brincadeira é uma forma de contextualização sociocultural e uma forma de estruturação da linguagem e, a brincadeira, é a primeira ação da criança no sentido de ultrapassar a atividade motora e entrar na esfera do conhecimento. VYGOTSKY (apud KISHIMOTO, 1997) aponta o brincar como meio para criar situações simbólicas predominantes na primeira infância e que configuram o desenvolvimento dos processos psicológicos e a inserção social e cultural da criança, com os jogos/brincadeiras a criança consegue desvincular o significado do signo<sup>1</sup>.

VYGOTSKY (apud KISHIMOTO, 1997) indica a relevância de brinquedos e brincadeiras como indispensável para a criação da situação imaginária e indica que este só se desenvolve quando se têm à disposição experiências que se reorganizam. VYGOTSKY (apud KISHIMOTO, 1997) considera que é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva.

De acordo com VYGOTSKY (apud KISHIMOTO, 1997) a brincadeira é uma fonte de desenvolvimento que contém todas as tendências do desenvolvimento de forma condensada, enxergando, no brinquedo uma contribuição para o desenvolvimento inclusive da língua escrita, já que nele ocorre uma representação do significado.

Segundo VYGOTSKY (apud KISHIMOTO, 1997) o comportamento lúdico não é unicamente simbólico, pois dessa forma pode realizar seus desejos enquanto deixa vir à tona a sua realidade e suas experiências. Considerar o lúdico como fator de desenvolvimento é admitir a criação de uma situação imaginária que possibilite o desenvolvimento do pensamento abstrato.

No Quadro 2 há uma comparação entre as diversas teorias e o significado que, seus autores, atribuem aos jogos/brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo/afetivo. Esse quadro tem a finalidade primordial e comparar os conceitos da teoria de Vygotsky com as outras.

---

<sup>1</sup> Ela é capaz de dizer que um cabo de vassoura é um cavalo, mas não consegue generalizar, pois nem sempre pode usar o objeto como um cavalo.

TEORIA	FORMULADOR	SIGNIFICADO
Metafísica	Froebel	Os jogos e brincadeiras são os determinantes da aprendizagem da criança. Considera como sendo o processo de evolução natural da criança.
Educação Sensorial	Montessori	Considera o brincar/brinquedo como algo inferior e o jogo como uma atividade ociosa. O jogo/brincar deve ser entendido como trabalho livre direcionado. Essa pedagogia marginaliza o jogo e interessa-se por tarefas com objetivos.
Teoria da Emoção	Wallon	Defende que o brincar e o brinquedo participam juntos, na estruturação do EU e na aprendizagem da própria vida, no desenvolvimento afetivo, motor, intelectual e social. O brinquedo, nessa perspectiva, é visto como um meio que possibilita à criança conhecer e analisar o mundo e construir sua personalidade.
Histórico-Cultural	Vygotsky	O brincar possibilita lidar com frustrações e reconstrói a realidade. A constituição do pensamento infantil se deve, em grande parte, ao ato de brincar. É uma situação privilegiada de aprendizagem.
Epistemologia Genética	Piaget	Para Piaget os jogos/brincadeiras consistem apenas num processo de assimilação funcional, agem como um exercício das ações individuais. Tem a função de consolidar os esquemas estruturados e dar prazer.

## QUADRO 2 – TEORIAS E SIGNIFICADOS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

Fonte: Guimarães (2003, p. 75-78)

### 1.3 O Lúdico no Cotidiano Escolar

É na Grécia e na Roma Antiga que surgem as primeiras discussões da possível relação do jogo com a Educação, mas que foram esquecidas durante muitos séculos. A partir do século XVIII, o brincar começa a ser considerado algo típico da idade sem, entretanto, influenciar de forma efetiva a Educação. Assim, antes do século XIX a brincadeira era considerada praticamente inútil, apenas uma forma de recreação.

Deve-se lembrar que nessa época a criança era vista como um adulto em miniatura e, como tal, deveria seguir as atitudes dos adultos. No início do século XIX a concepção da criança mudou e houve a valorização da brincadeira, uma vez que nessa época a criança era tida como portadora da verdade.

A educação por meio do lúdico está distante do conceito de simples passatempo ou diversão. Dessa forma:

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a

relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil... Ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo educativo merece algumas considerações: função lúdica: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente; e função educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. (KISHIMOTO, 1997, p.36-37)

O lúdico é importante na Educação, pois é capaz de reestruturar, reorganizar e internalizar informações e conhecimentos. Dessa forma a criança assimila e internaliza o conhecimento e não se limita a registrar dados, muitas vezes desconexos. Uma das principais funções da escola e do brincar é o processo de socialização, portanto, não há melhor lugar para brincar do que na escola.

A criança aprende brincando, por isso, os educadores, principalmente da Educação Infantil, devem utilizar o jogo, a brincadeira e o brinquedo como uma ferramenta a mais no processo de ensino/aprendizagem. Os educadores precisam lembrar e reconhecer que a criança não se expressa apenas com a fala, ela também, se comunica através do corpo, dos gestos, do desenho e até com o silêncio.

Assim, nós, educadores, como parceiros das crianças, devemos ter, também, uma formação lúdica (devemos saber brincar com as crianças). Para Arbid e Hesse (1987 apud KISHIMOTO, 1997, p.49) “o objetivo da Educação é construir uma plataforma que possibilite este espaço de liberdade e mudança”.

O brincar, na escola, deve ser utilizado em um contexto que priorize o desenvolvimento das crianças, quer seja em atividades dirigidas ou não. O educador deve transformar, ao longo do tempo, o brinquedo, a brincadeira e o jogo de acordo com a evolução das crianças, propondo novos desafios.

O educador deve considerar o ato de brincar como um processo de desenvolvimento global, não apenas uma forma de recreação, sem conseqüências. Quando as crianças brincam na escola, permitem ao educador observar o seu estágio de desenvolvimento e intervir de forma adequada. As crianças, quando brincam, falam de si próprias, cabe ao educador interpretar e compreender o que dizem.

Os educadores, através dos jogos, brinquedos e brincadeiras são capazes de oferecer atividades que estimulem a descoberta, a invenção, o descobrir por si mesmo e ao mesmo tempo aproveitar as experiências e vivências das crianças. Tanto o educador como as crianças não podem ter medo de errar. O erro, também, é

uma forma de aprendizagem. De acordo com Moyles (2002, p.40) “uma das características mais importantes da aprendizagem através do brincar deve ser a oportunidade de aprender, sem ameaça, a partir de coisas que dá errado”.

O brincar, na escola, propicia o relacionamento entre as crianças e os adultos e desenvolve a linguagem de forma eficiente e concreta. A linguagem também é uma forma de brincar, um brincar com as palavras, muito importante para o desenvolvimento cognitivo e para a inserção social.

Hall (1987 apud (1987 apud KISHIMOTO, 1997, p.49) acredita que “uma educação centrada na criança, baseada no brincar, deveria significar que a conversa é iniciada pela criança e levada adiante pelo professor”. Portanto:

Dentro da noção do professor como mediador e iniciador da aprendizagem, o brincar livre e dirigido são aspectos essenciais da interação professor/criança, porque o professor tanto permite quanto proporciona os recursos necessários e apropriados... Por meio do brincar livre, exploratório, as crianças aprendem alguma coisa sobre situações, pessoas, atitudes e respostas, por meio do brincar dirigido, elas têm outra dimensão e uma nova variedade de possibilidades (MOYLES, 2002, p.29 -30).

A exploração de conteúdos, experiências, vivências e desenvolvimento cognitivo/aprendizagem podem ser priorizados através do brincar dirigido (mediado pelo educador) e o brincar livre pode ser utilizado para observar, avaliar o desenvolvimento, refletir, compreender e agir em favor da criança.

Entretanto, o brincar não pode ser reduzido a um mero instrumento no processo de ensino/aprendizagem, para a aquisição de conteúdos específicos e habilidades acadêmicas. O lúdico possui um potencial enorme para o desenvolvimento global dos educandos.

O educador deve ter consciência dos limites para a utilização do jogo/brincadeira como fonte pedagógica e ter em mente os objetivos e estratégias para alcançar a real aprendizagem. As crianças precisam ser estimuladas a brincarem reconhecendo e utilizando-se de todos os recursos que os materiais, jogos e brinquedos possuam. Para Brougère o professor, para utilizar o jogo na sala de aula, deve considerar 4 fatores:

1. Organização lógica do espaço;
2. Oferecer materiais, permitindo às crianças assumirem papéis complementares nos jogos;
3. Possibilitar seu desenvolvimento de forma rica e complexa;

4. Evitar interferências nos espaços do jogo (1994 apud KISHIMOTO, 1997, p.136).

O educador deve ter cuidado para não incentivar apenas um tipo de brincadeira/jogo. A criança, principalmente na escola, começa a observar a outra a brincar depois brinca paralelamente e gradualmente. Esse processo não possui um tempo único, é diferente para cada criança e para cada etapa do desenvolvimento. Para Moyles (2002, p.176) “na escola, as necessidades básicas precisam operar juntas. É por isso que o brincar é tão vital”.

Um dos principais aspectos do aprender brincando é o fato que os erros cometidos durante o brincar não sejam vistos como erros de verdade, devem ser considerados, tanto pelo o educador quanto pelo educando, como meros enganos, libertando a criança do sentimento de incapacidade e ajudando a sua auto-estima e participação.

O brincar é o ponto de partida para o desenvolvimento do pensamento na criança. O brincar proporciona o aprender fazendo (um dos quatro pilares da Educação). Através dos jogos e brincadeira o educando é capaz de aprender novos conceitos e superar dificuldades. O educador costuma ter certa resistência à brincadeira livre da criança, interpretando-a como sem significado.

Ao educador e toda a equipe escolar cabe planejar e distribuir, de forma equilibrada, as atividades dentro dos eixos temáticos, documentando a evolução da criança, principalmente quando se trabalha com o lúdico. É importante o educador que trabalha com o lúdico, definir objetivos e metas. Dessa forma fica mais fácil observar, perceber e registrar o aprendizado efetivo das crianças. A esse respeito :

O brincar contém informações cruciais sobre o nível de desenvolvimento de uma criança, suas capacidades de organização e seu estado emocional. Para se ter acesso a estas informações, são necessárias à categorização e a mensuração (KALVERBOER, 1977 apud MOYLES 2002, p.117).

O brincar na escola possui características diferenciadas do brincar em casa, garantindo variedades de experiências e de socialização e regras de convívio. Na escola ocorrem diferentes formas de brincar e diferentes tipos de intenção/intervenção.

O Quadro 3 apresenta, de modo claro, as diferentes formas de brincar encontrada nas escolas.

FORMA BÁSICA		DETALHE	EXEMPLOS
<b>BRINCAR FÍSICO</b>	Motor amplo	Construção Destruição	Blocos de montar Argila/areia/madeira
	Motor fino	Manipulação Coordenação	Blocos de encaixar Instrumentos musicais
	Psicomotor	Aventura Movimento criativo Exploração sensorial Brincar com objetos	Aparelhos de subir Dança Modelagem com sucata Mesa de descobertas
<b>BRINCAR INTELLECTUAL</b>	Lingüístico	Comunicação/função/ explicação/aquisição	Ouvir/ Contar histórias
	Científico	Exploração/ Investigação/ Resolução de problemas	Brincar com água/ Cozinhar
	Simbólico/ matemático	Representação/faz-de- conta/minimundo	Casa de bonecas Teatro/jogos com números
	Criativo	Estética/imaginação Fantasia/realidade	Pintura/desenho/ Modelagem
<b>BRINCAR SOCIAL/ EMOCIONAL</b>	Terapêutico	Agressão/regressão/ Relaxamento/solidão/ Brincar paralelo	Madeira/argila/música
	Lingüístico	Comunicação/ Interação/cooperação	Marionetes/telefone
	Receptivo	Domínio/controle	Qualquer coisa!
	Empático	Simpatia/ sensibilidade	Animais de estimação/ Outras crianças
	Autoconceito	Papéis/emulação/ Moralidade/etnicidade	Oficinas de serviços/ discussão
	Jogos	Competição/jogos	Jogos de palavras/números

### QUADRO 3 – DIFERENTES FORMAS DE BRINCAR NA ESCOLA

Fonte: Moyles (2002, p.26)

A criança desempenha um papel importante na formulação de seu próprio conhecimento, por isto se diz que ela é agente de seu próprio conhecimento. Mas ela não o realiza sozinha: antropologicamente este processo se faz, também, através da ação dos adultos que existem no grupo.

O adulto detém um papel importante, culturalmente determinado, de transmissão do conhecimento. Qualquer cultura subsiste exatamente pela transmissão que seus membros mais velhos fazem aos recém-chegados (incluindo, portanto, os bebês e as crianças pequenas) dos conhecimentos e dos valores do grupo. Na escola, esta ação do adulto se revela como a função pedagógica que o professor tem.

As vivências na escola e fora dela são constituídas por ações e interações que configuram, o desenvolvimento da criança. Não cabe, assim, falar da

experiência extra-escolar e da experiência escolar como antagônicas. A questão relevante que se coloca é compreender como estas experiências se organizam cognitivamente na constituição do novo conhecimento.

O aluno apresenta um conhecimento que se constitui por estratégias específicas que se modificam, inclusive, em função dos conteúdos aprendidos. Para que o conhecimento se construa, há duas condições necessárias. Primeiramente, que a nova informação seja passível de ser compreendida pela criança, ou seja, precisa haver uma ligação possível entre aquilo que a criança já sabe e o que ela vai aprender. Em segundo lugar, que se estabeleça uma relação ativa da criança com o conteúdo a ser aprendido. Do ponto de vista cognitivo, os conteúdos precisam ser organizados e integrados ao corpo de conhecimentos que ela possui.

Finalizando, Moyles (2002, p.178) alerta “mostrar que o brincar tem direção e resultados educacionais sólidos deveriam convencer todos... que é uma atividade valiosa, corretamente associada a aprendizagem”.

## CAPÍTULO II - O CONCEITO ATUAL DE BRINQUEDOTECA

É importante, antes de iniciarmos a discussão sobre a importância da brinquedoteca como ferramenta pedagógica, entender qual é o seu conceito e os seus principais objetivos. A brinquedoteca é:

um espaço criado para favorecer a brincadeira. É um espaço aonde as crianças (e os adultos) vão para brincar livremente, com todo o estímulo a manifestação de suas potencialidades e necessidades lúdicas. Muitos brinquedos, jogos variados e diversos materiais que permitem a expressão da criatividade... na brinquedoteca brasileira, o trabalho está voltado para o brincar, propriamente dito (CUNHA, 1994, p.13).

CUNHA (1994) entende que a principal proposta de uma brinquedoteca é o lúdico. O brinquedo/brincadeira é ao mesmo tempo objeto e necessidade das crianças. Portanto deve ser um espaço voltado para o prazer diferente, onde crianças e jovens possam por sua imaginação para funcionar.

Santos (1997, APUD MALUF 2003, p. 20) dá destaque para o fato da brinquedoteca não significar apenas “uma sala com brinquedos, mais em primeiro lugar, uma mudança de postura frente à educação. É mudar nossos padrões de conduta em relação a criança. É abandonar métodos e técnicas tradicionais; é buscar o novo... É acreditar no lúdico como estratégia do desenvolvimento infantil”.

Durante todos esses anos, a Brinquedoteca tem surgido com as mais diferentes funções que vão desde a pedagógica até a comunitária/social. Reforça-se:

Diversos tipos de brinquedotecas têm surgido como resultado do esforço de proporcionar condições adequadas para que a criança brinque bem, apesar das dificuldades que possam existir. Apesar de qualquer deficiência, apesar de estar hospitalizada, apesar de viver em situação de pobreza, a criança precisa brincar; caso contrário, o seu desenvolvimento global poderá ficar comprometido (CUNHA, 1994, p. 81).

Assim, de acordo com MALUF (2003) os principais objetivos de uma brinquedoteca quer esteja instalada em uma escola ou não, podem ser resumidos em:

- Estimular o desenvolvimento infantil por meio do lúdico;
- Promover o desenvolvimento global das crianças;
- Desenvolver a solidariedade entre as crianças e entre crianças e adultos;
- Possibilitar o acesso a diferentes brinquedos e brincadeiras.

A brinquedoteca, conforme foi colocado pode ser entendido como espaços onde o brincar é o tema principal, não as suas finalidades ou especificidades, pois em todo o foco é o lúdico. É enfática quando conclui que a brinquedoteca

É, obviamente, proporcionar aprendizagem, aquisição de conhecimentos e desenvolvimento de habilidades, de forma natural e agradável, pois na brinquedoteca, a construção do conhecimento ainda é uma deliciosa aventura, na qual a busca pelo saber é espontânea e prazerosa. Lá, realmente, a criança pode viver plenamente a sua dimensão, a dimensão da criança que explode em curiosidade e entusiasmo (CUNHA, 1994, p.15).

De acordo com Rodari (1997, APUD MALUF 2003, p. 20) por meio das brinquedotecas “avaliamos nas crianças o seu desenvolvimento, através do acompanhamento, da observação diária, no que se refere a socialização, a iniciativa, a linguagem, ao desenvolvimento motriz e buscamos através das atividades lúdicas o desenvolvimento das suas potencialidades”. Lembramos que:

A brinquedoteca não existe para "distrair" as crianças. Sua missão é bem maior; sua preocupação reporta-se a formação do ser humano integral e ao período de vida no qual ele esta sendo cultivado. Os horizontes da infância têm que ser bem vividos e seus territórios bem explorados se quiserem assegurar as crianças oportunidades para desenvolverem amplamente seu potencial. Talvez não cheguem a ter oportunidades posteriores porque, na luta pela sobrevivência e pela conquista de um "lugar ao sol", dificilmente há lugar para a sensibilidade (CUNHA, 1994, p. 114).

## **2.1 Brinquedoteca: Um Espaço para o Jogo e a Brincadeira**

O próprio título demonstra o que a brinquedoteca é para a Educação. É um local de onde se pode brincar como forma de estudar/aprender quer seja de forma livre ou dirigida pelo educador. É um espaço reservado para os processos lúdicos que levam a criança ao conhecimento e os principais meios para isso são a brincadeira e o jogo.

De acordo com Rodari (1997, APUD MALUF 2003, p. 20) por meio “das brinquedotecas avaliamos nas crianças o seu desenvolvimento, através do acompanhamento, da observação diária, no que se refere a socialização, a iniciativa, a linguagem, ao desenvolvimento motriz e buscamos através das atividades lúdicas o desenvolvimento das suas potencialidades”.

Dentro de uma brinquedoteca pode haver diferentes locais para o desenvolvimento de atividades lúdicas diferenciadas: jogo, teatro, brincadeiras musicais, trabalho com sucata, brinquedos pedagógicos e outros. O caráter lúdico das brinquedotecas é reforçado quando se coloca que:

...objetos, sons, movimentos, espaços, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação e que funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo-a. Na brinquedoteca, todos os recursos são válidos para estimular a brincadeira (CUNHA, 1994, p.29).

Para a existência de uma brinquedoteca dentro de uma escola é preciso que exista espaço e material diversificado disponível e os brinquedos não podem faltar. Não apenas ditos pedagógicos, mas os que são fonte para as brincadeiras simbólicas como bonecas, carrinhos, bolas e até sucatas.

Os brinquedos nem precisam ser novos, basta estarem em bom estado e não oferecerem risco às crianças. Os brinquedos dentro das brinquedotecas são uma forma de:

Alimentar a vida interior das crianças é a proposta da brinquedoteca. Dar oportunidade para que, brincando, liberem sua capacidade de criar e de reinventar o mundo, de liberar sua afetividade e de ter suas fantasias aceitas e favorecidas para que, através do mundo mágico do "faz-de-conta", possam explorar seus próprios limites e partir para a aventura que poderá levá-las ao encontro de si mesmas (CUNHA, 1994, p.09).

São os brinquedos que realizam a ponte entre as ações dos educadores e as representações dos sonhos infantis. As brinquedotecas são espaços que se destinam à desmistificação do lúdico na Educação. A brinquedoteca como um local de estímulo à criatividade, precisa ser organizada de tal forma que chame a atenção das crianças e as convidem a exploração e interação com os mais variados objetos disponíveis.

Deve-se lembrar que as brinquedotecas precisam possuir um acervo de brinquedos e brincadeiras que possam propiciar tanto o divertimento quanto o conhecimento. Comenta-se

...para que os brinquedos realmente representem desafios para a criança, devem estar adequados ao interesse, às necessidades e às capacidades da etapa de desenvolvimento, na qual ela se encontra. Para que a brinquedoteca possa ser útil, precisa ter um acervo adequado à sua clientela (CUNHA, 1994, p.32).

## 2.2 Métodos e Estratégias

A Educação cabe localizar as manifestações lúdicas infantis, pensando sobre seus benefícios fisiológicos, psicológicos e cognitivos e das suas possibilidades de utilização como instrumentos de ensino/aprendizagem e, a partir daí, apresentar propostas para a sua utilização, principalmente, na Educação Infantil, devido ao seu caráter específico.

Aprender pelo lúdico implica em planejar, experimentar, avaliar, optar entre alternativas, coordenar ações, interagir com outras pessoas e objetos, em fim, uma série de procedimentos cognitivos que devem ser favorecidos e considerados no processo de ensino/aprendizagem lúdico.

Embora a ação e a compreensão sejam um processo indissociável, em muitos casos, a ação se processa em frações de segundo, quase que imperceptível ao próprio sujeito que sequer identifica um processo mental. Faz parte da educação lúdica a apreensão sintética entre a ação e a reflexão, no intuito de evitar dicotomias desnecessárias.

O processo de ensino/aprendizagem na educação lúdica precisa contemplar tanto o conteúdo quanto a forma, permitindo ao aluno aprender e internalizar o conhecimento de tal forma que possa ser capaz de entendê-lo e agir sobre ele, utilizando-o quando se fizer necessário.

As situações lúdicas são contextos favoráveis para que esse tipo de ensino/aprendizagem aconteça, pois permitem uma ampla gama de situações e experiências que solicitam do aluno respostas e levantamento de hipóteses, bem como a sua execução para testá-las. Como forma de desenvolver diferentes estratégias para a utilização da brinquedoteca:

A proposta básica é dar total liberdade a criança para escolher seus brinquedos e suas brincadeiras, e dar mais vida ao trabalho desenvolvido. Algumas atividades diferentes podem ser programadas. Eventos como Teatro infantil, feira de troca de brinquedos, curso de confecção de pipas, curso de confecção de roupas de bonecas, oficina de conserto de brinquedos, laboratório de invenções, festas de aniversário, campeonatos de jogo de dama, xadrez ou de montagem de quebra-cabeças e gincanas de todos os tipos. O importante é manter o entusiasmo e o clima de criatividade, trazendo sempre novidades e mobilizando a vontade de participar (CUNHA, 1994, p. 71).

Observar as crianças brincando em sua forma e conteúdo é uma excelente estratégia que pode ser aplicada no espaço da brinquedoteca, pois a partir dessa observação o educador pode estabelecer ações e refletir sobre elas para que desenvolva atividades lúdicas de acordo com as necessidades das crianças:

Ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo educativo merece algumas considerações: função lúdica: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente; e função educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo... A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos (KISHIMOTO, 1997, p.37-38).

Ide (apud KISHIMOTO, 1997, p.100) avalia “os jogos educativos ou didáticos estão orientados para estimular o desenvolvimento cognitivo e são importantes para o desenvolvimento do conhecimento escolar elaborado, para calcular, ler e escrever”.

Entretanto, apesar da função pedagógica da brinquedoteca não podemos esquecer que o lúdico é importante para a criança por a forma de apreensão mais primordial que existe e tem para a criança um alcance inimaginável, portanto a brinquedoteca também deve servir para a criança “apenas brincar”.

A aprendizagem é um processo múltiplo, isto é, a criança utiliza estratégias diversas para aprender, com variações de acordo com o período de desenvolvimento. Desta forma, todas as estratégias são importantes, não são mutuamente exclusivas e vão encontrar a sua significância na própria relação dos indivíduos entre si e deles com o meio. Pode-se dizer que existem algumas estratégias que são importantes durante toda a infância, como: observar, levantar hipóteses sobre os fatos e as coisas e testá-las.

Para que a educação pudesse alcançar esses novos desafios seria preciso :

- Utilizar os conhecimentos socialmente constituídos, partindo do que as crianças já sabem, tendo por limite apenas as suas necessidades cognitivas;
- A construção de um espaço onde as crianças pudessem compartilhar e confrontar-se com outras realidades pela interação com outras crianças e adultos;

- Garantir situações de aprendizagem de tal forma que as crianças pudessem desenvolver suas capacidades de autonomia, de afetividade, cognitivas e sociais;
- Organizar-se em torno de um espaço de socialização, envolvendo a escola e a comunidade inseridas em uma política sócio-educativa de apoio.

A educação organizada em torno da brincadeira, poderia cumprir sua função social e pedagógica, ampliando o repertório de experiências cognitivas, rumo à autonomia e a cidadania.

### **2.3 O Papel do Professor**

Dentro do processo educacional lúdico, o educador deve ver o jogo e a brincadeira como uma espécie de metalinguagem: sobre a amarelinha, por exemplo, o aluno deve aprender além das técnicas de execução, a discutir as regras e as estratégias, apreciá-los criticamente, analisá-los esteticamente, avaliá-los eticamente, ressignificá-los e recriá-los.

O papel do educador frente ao desenvolvimento infantil é o de proporcionar experiências variadas e enriquecedoras para que os alunos possam praticar novas formas de aprendizagens, fortalecendo a auto-estima e as suas diferentes capacidades. É o educador que vai auxiliar o aluno na construção do seu conhecimento, por isso é que na Educação contemporânea o papel do educador é o de mediador.

É por isso que Kishimoto (1997, p.29) afirma que “dentro da noção do professor como mediador e iniciador da aprendizagem, o brincar livre e dirigido são aspectos essenciais da interação professor/criança, porque o professor tanto permite quanto proporciona os recursos necessários e apropriados...”.

Ide (apud KISHIMOTO, 1997, p.95) completa: “respeitar o interesse do aluno e trabalhar a partir de sua atividade espontânea, ouvindo suas dúvidas, formulando desafios à capacidade de adaptação infantil e acompanhando seu processo de construção do conhecimento”.

Diante desse contexto, o papel do educador não pode ser mais o de apenas informar, mas de agir sobre o processo de construção do conhecimento para

desenvolver estratégias que auxiliam os alunos a atingir os objetivos. A educação pelo lúdico pode ser uma importante aliada nesse processo.

As brinquedotecas, dessa forma, se introduzem nas escolas como um local onde esse novo papel do educador pode ser desenvolvido livremente. Assim, criar espaços dentro da educação formal para o lúdico pode ser entendido como um dos muitos papéis do educador contemporâneo.

O educador será o elemento integrador entre o processo de ensino-aprendizagem e a bagagem lúdica que as crianças trazem para a escola. Será ela que organizará os espaços, distribuirá os tempos, formas e, principalmente vivenciará com o aluno os seus progressos e conquistas.

A ação pedagógica implica, portanto, numa relação especial em que o conhecimento é construído. Para tanto, exige do adulto uma ação adequada às de desenvolvimento e aprendizagem de seus educandos. Esta relação não pode ser reduzida a uma atitude autoritária de quem detém o conhecimento e o transmite. Deve ser, antes, a atitude criativa de quem detém o conhecimento formal e possibilita a formulação deste conhecimento pelo aluno.

A ação pedagógica para o educador e o educando passa necessariamente pela relação que cada um estabelece com o próprio conhecimento. Sem dúvida, quando o professor ensina algo ele não está somente ensinando um conteúdo, mas ensina também a forma pela qual a criança entra em relação com este conteúdo pela própria maneira como ensina, como avalia e o que considera como aprendizagem.

Para o exercício desta ação pedagógica lúdica, é importante que o educador domine não somente o conhecimento a ser ensinado, mas compreenda o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança para poder adequar seu método às possibilidades reais de compreensão e construção de conhecimento que a criança apresenta em cada período desse processo.

O papel do educador será o de acompanhar a criança durante a prática da atividade, mediando às situações, facilitando sua integração ao ambiente e participando do mesmo como elemento estimulador em todas as oportunidades, cuidando para que tudo esteja em harmonia, sendo importante que a criança faça suas próprias descobertas, através da manipulação, observação e exploração da atividade proposta, desta forma ela poderá estabelecer relações e fazer associações, assimilar conceitos e integrá-los à sua personalidade.

A intervenção do educador no momento certo é muito importante, pois através dela poderá estimular na criança a reflexão, possibilitando a expressão de suas idéias e, conseqüentemente, a estruturação do conhecimento. Caberá ao educador propiciar a utilização dos jogos e brincadeiras, de tal forma que possibilite à criança descobrir, vivenciar, modificar e recriar regras.

## CAPÍTULO III - DISTÚRBIOS DE APRENDIZAGEM E O LÚDICO

Os distúrbios de aprendizagem vêm sendo estudados há muito tempo e, de acordo com cada época tem abordagens diferentes no contexto escolar. Os avanços na área da psicologia e educacional colocam os distúrbios de aprendizagem de forma mais complexa, buscam alternativas para que essas crianças se insiram, de forma verdadeira, na escola formal.

Entretanto, apesar dos diferentes conceitos, um ponto é comum entre eles: englobam tanto aspectos físicos quanto emocionais e psicológicos. As principais causas das dificuldades de aprendizagem podem ser resumidas em: físicas, neurológicas, emocionais, cognitivas, socioeconômicas.

Hoje se brinca muito menos e a escola aparece como um dos locais fundamentais para que o brincar ocorra. As crianças têm permanecido muitas horas dentro das escolas e para as crianças com problemas de aprendizagem isso pode se tornar uma tortura.

Quando uma criança que apresenta um distúrbio de aprendizagem ingressa na escola isso irá se evidenciar e pode prejudicar, se não for trabalhado com essa os aspectos que a levam ao fracasso. Uma boa forma de intervenção é freqüentar uma escola que tenha bastante espaço para brincadeiras e também uma boa brinquedoteca.

Para essas crianças com problemas de aprendizagem o lúdico exerce um papel importante. É altamente necessário para o processo de ensino-aprendizagem. Os alunos com distúrbios de aprendizagem podem brincar com brinquedos comuns. Situa-se a brinquedoteca de tal forma que para atender as:

crianças com dificuldades escolares não precise de uma equipe tão especializada quanto aquela que atende excepcionais, mas certamente precisa de uma professora especializada ou de uma boa pedagoga. O diagnóstico psicopedagógico irá subsidiar a indicação dos jogos e brinquedos, mas a escolha final da criança devera sempre ser respeitada. Muitas vezes, vemos crianças que tem determinadas dificuldades na escola não apresentarem as mesmas dificuldades em seu desempenho na brinquedoteca. A descontração, a afetividade e, principalmente, a ausência de cobranças que caracterizam o ambiente de uma brinquedoteca faz com que elas acabem manifestando capacidades que em clima de tensão não conseguem manifestar. (CUNHA, 1994, p.88)

O quadro 4 demonstra como materiais simples podem ajudar essas crianças, quando presentes nas brinquedotecas ou nas salas de aula.

MATERIAL/ATIVIDADE	EXEMPLOS DO POTENCIAL LÚDICO
Argila, massa de modelar, madeira, areia, água, blocos grandes	Crianças agressivas e disruptivas podem obter satisfação ao ser legitimamente construtivas e destrutivas. Esses materiais permitem a sociabilidade: embora às crianças muitas vezes trabalham sozinhas, eles pelo menos garantem que elas trabalhem em paralelo ou mesmo cooperativamente com os colegas.
Mini-mundos	As crianças mandonas e impicantes em geral ficam satisfeitas ao controlar seu mini-mundo de garagem, fazenda ou casinha. As crianças aquisitivas podem fazer pequenos itens com sucata e ficar com eles. A imaginação se desenvolve a partir das experiências reais e correntes na esfera da fantasia e do futuro.
Marionetes, telefones, TV, espelhos	Todos ideais para as crianças com necessidades de linguagem de qualquer tipo. Dois telefones (pode ser de brinquedo) vão encorajar a interação. Uma televisão (sem tubo de imagem), ou uma caixa grande com uma tela cortada, vai encorajar apresentadores de telejornal e da previsão do tempo que, se tiverem disponível as roupas adequadas, também podem se vestir para a ocasião. As crianças com dificuldades de articulação se beneficiam imensamente ao brincar diante de um espelho, especialmente se tiverem um adulto para modelar as palavras e os sons.
Classificação/materiais naturais e manufaturados	Escolha para as crianças com dificuldades perceptivas e para aquelas com problemas de retenção.
Jogos de cartas, de tabuleiros e da memória	Ajudam à motivação e a concentração, desenvolvendo o autocontrole, especialmente se, nos primeiros dias, forem jogados na companhia de um adulto. Os dois últimos jogos auxiliam particularmente a memória, assim como os jogos com palavras.
Ursinhos, bonecas, super-heróis, família de bonecos	Brinquedos macios ajudam as crianças solitárias ou perturbadas, transmitindo conforto e companhia. Esses materiais podem ajudar a criança a elaborar um problema em segunda mão, assim como os livros e as histórias, fazendo com que elas estejam no controle.
Aparelhos e recursos locomotores dentro e fora da sala.	Eles freqüentemente dão à criança letárgica ou hiperativa chance de experimentar sentimentos de bem-estar físico e mental.
Lojas, "cantinho da casa", figurinos	Ajuda as crianças mais jovens a resolver confusões do "eu, você, eles", aprender cooperação, coordenação das necessidades pessoais e alheias, usarem a linguagem, a imaginação, a paciência, as experiências e a concentração. A criança tímida ou abusada pode "ser" outra pessoa durante alguns momentos.

#### **QUADRO 4 - Material/Atividade e seu Potencial Lúdico**

Fonte: Moyles (2002, p.147-148)

Por desconhecimento, receio ou mesmo preconceito, a maioria dos portadores de deficiência costumam ser excluídos de atividades que utilizam jogos e brincadeiras. Entretanto a participação nessas atividades pode trazer muitos benefícios, principalmente no campo afetivo, de integração e inserção social.

Garantindo as condições de segurança, o professor pode fazer adaptações, criar situações de modo a possibilitar a participação dos alunos com necessidades educacionais especiais. Uma criança na cadeira de roda pode participar de uma

corrida se for empurrada por outra e, mesmo que não desenvolva a sua motricidade, estará sentindo as emoções de uma corrida. A aula não precisa se estruturar em função desses alunos, mas o professor pode ser flexível, fazendo as adaptações necessárias.

A atitude dos alunos diante das diferenças é algo se construirá na convivência e dependerá muito da atitude que o professor adotar. É possível integrar essa criança ao grupo, respeitando as suas limitações e, ao mesmo tempo, dar oportunidades para que desenvolva suas potencialidades.

As atividades que recorrem ao lúdico podem favorecer a construção de uma atitude digna e de respeito próprio por parte do deficiente e a convivência com ele pode possibilitar a construção de atitudes de solidariedade, de respeito, de aceitação, sem preconceitos.

Para que haja possibilidade de escolher os jogos, brinquedos ou materiais adequados, para que se possa trabalhar uma determinada dificuldade ou estimular uma determinada função, e indispensável que eles tenham sido classificados previamente. De nada serve termos um milhão de jogos se não soubermos onde encontrá-los e quais as suas características.

Atrair a atenção da criança é fundamental para os educadores que se utilizam da ludicidade como uma ferramenta de ensino, sendo estes ambientes propícios. Em outras palavras, a brinquedoteca é um espaço rico a ser explorado em parceria com os alunos.

Segundo Kishimoto (1997, p.97) "... os jogos colaboram para a emergência do papel comunicativo da linguagem, a aprendizagem das convenções sociais e a aquisição das habilidades sociais"

A brincadeira, mais que um comportamento específico, define uma situação onde esse comportamento adquire uma nova significação. Portanto, segundo a tese de Brougère (apud KISHIMOTO, 1997) a brincadeira é uma mutação do sentido, da realidade: nela, as coisas se transformam em outras. É um espaço à margem da vida cotidiana que obedece a regras criadas pela circunstância. Nela, os objetos podem se apresentar com significado diferente daquele que possuem normalmente.

A ludicidade propicia à criança o desenvolvimento das estruturas cognitivas, a construção da personalidade, o intercâmbio do cognitivo e do afetivo, o avanço nas relações interpessoais, o conhecimento lógico-matemático, a representação do mundo e o desenvolvimento da linguagem, leitura e escrita.

Ao representar, a criança utiliza, como forma de relacionar significantes e significados, sua expressão corporal, plástica, musical, gráfica e dramática. A cada vez que a criança vai se inserindo nesse universo de representações, o brinquedo, o jogo simbólico e o desenho passam a ser uma necessidade. É neste processo que a criança vai penetrando nos espaços da alfabetização.

### **3.1 A Brinquedoteca como Ferramenta Pedagógica**

Freqüentemente, em cursos, palestras, encontros de formação ou atualização de professores, o tema da brincadeira infantil aparece vinculado estritamente, ao mesmo tempo em que compõem quaisquer propostas curriculares para essa faixa etária, independentemente de sua concepção educacional e das crianças para as quais são dirigidas.

Nesses momentos, pode-se constatar a existência de várias tendências pedagógicas, que interpretam essa atividade infantil das mais diferentes maneiras, fato que resulta em propostas de trabalho também diversas. Ante a diversidade encontrada e a busca em compreender a escola como instituição com possibilidades de desenvolver um trabalho criativo e ao mesmo tempo formador de crianças sujeitas de seu próprio acontecer histórico, é fundamental encontrar respostas mais elaboradas a respeito do lúdico.

O lúdico é um importante componente metodológico. Dessa forma, a brinquedoteca surge como mais uma ferramenta para se alcançar os objetivos propostos pelos sistemas educacionais. As atividades lúdicas, desenvolvidas dentro das brinquedotecas, acabam por soltar a imaginação e aproximam as crianças, formando um vínculo importante entre educador/criança e criança/criança.

Na perspectiva pedagógica, a ludicidade no processo ensino-aprendizagem precisa estar em sintonia com as teorias de base, pois o educador precisa ter conhecimento para ter fundamentação prática, pois o professor torna-se:

... um profissional capaz, apenas, de transmitir um saber pronto, estabelecido para o desenvolvimento social e intelectual do aluno. Conseqüentemente, faz-se uma opção por métodos e técnicas que não aceitam a atividade assimiladora da inteligência na construção dos conhecimentos. Estes fatos, na maioria das vezes, levam a 'fracassos' sucessivos na primeira série do primeiro grau e as crianças que 'fracassam', por sua vez, são encaminhadas para avaliações psicológicas... (IDE apud KISHIMOTO, 1997, p. 93).

Conforme Cunha (1994, p.89) coloca “, a brinquedoteca deve ter o acervo de brinquedos catalogados e classificados segundo um sistema de classificação que permita a localização do brinquedo certo para determinada situação”. Prossegue lembrando que:

A necessidade de criar condições para que a aprendizagem aconteça fez com que os educadores tivessem que voltar sua atenção para a preparação das situações que irão facilitar interações, através das quais a criança possa aprender por si mesma. As "situações-problema" contidas na manipulação de brinquedos e materiais desafiam o pensamento e as habilidades da criança. Se os estímulos estiverem adequados ao estágio de desenvolvimento em que ela se encontra, as experiências vividas constituem-se em aprendizagens ricas e duradouras. Para criar essas situações estimulantes, o educador precisa não somente de conhecimentos teóricos sobre o nível do desempenho da criança, mas também de experiências práticas relativas as possibilidades de exploração que os brinquedos podem oferecer (CUNHA, 1994, p.90).

As atividades desenvolvidas dentro da brinquedoteca servem para ajudar a interiorização de conteúdos, de significados e de condutas, mas dependem do comprometimento do educador. A brinquedoteca na escola deve se organizar de tal forma que passe a ocupar ela, também um espaço do fazer escolar, baseado no lúdico.

As atividades exploratórias e criativas das crianças que ocorre durante as brincadeiras são importantes e pode-se constatar modificações no desenvolvimento infantil que se evidenciam com maior riqueza diferencialmente em função das várias faixas etárias e das diferentes intervenções de cada professor. A brincadeira torna-se, de fato, um espaço de aprendizado sócio-cultural localizado em determinado tempo e espaço. Logo, o contexto escolar propicia o aparecimento dessa atividade infantil.

## CONCLUSÃO

O educador deverá estar consciente dos objetivos que deseja atingir e a relação da atividade proposta com os mesmos. A observação da participação da criança durante a brincadeira poderá ser de grande valor para o processo pedagógico. Conseqüentemente, à estruturação do conhecimento. Caberá ao educador propiciar a utilização dos jogos e brincadeiras, de tal forma que possibilite à criança descobrir, vivenciar, modificar e recriar regras.

Os professores necessitam desenvolver competências para formular questões, equacionar problemas, lidar com as incertezas, testar hipóteses, planejar, desenvolver e documentar seus projetos de pesquisa e trabalho. A prática e a constante reflexão sobre ela são fundamentais para que os educadores possam dispor de amplas e variadas perspectivas pedagógicas em relação aos diferentes usos da informática na escola.

O ser humano está sempre aprendendo e se desenvolvendo, por isso não é preciso preparar para a aprendizagem ela ocorre a qualquer momento, em qualquer hora. A escola começa a educar quando incorpora em sua prática a idéia de que se aprende aprendendo, experimentando, tentando, vivendo. Cabe ao professor, como principal agente facilitador do conhecimento, acreditar que se aprende fazendo e sair da passividade, da espera por cursos e por iniciativas da hierarquia administrativa.

É fundamental que se faça uma clara distinção dos objetivos que se pretendem com a inclusão do lúdico no contexto escolar, tendo o cuidado de oferecer oportunidades a todos os alunos para que desenvolvam suas potencialidades, de forma democrática e não seletiva, visando o aprimoramento como seres humanos.

A escola, na busca por uma Educação mais lúdica, deve contribuir para a construção de um estilo pessoal de cada aluno ao participar dos jogos e brincadeiras. Na promoção do lúdico, há a possibilidade de se utilizar danças, esportes, jogos e brincadeiras bem como o nosso vasto patrimônio cultural, valorizando e reconhecendo-o como um antídoto ao preconceito, à discriminação e o estereótipos sociais.

As atividades lúdicas têm o poder, quando bem usadas, de revolucionar o processo ensino/aprendizagem, transformando as escolas em ambientes

integradores, dinâmicos, prazerosos. A escola, como estão constituídas hoje, quer no seu espaço físico quer na sua concepção pedagógica e, porque não dizer, pela própria forma como está organizada administrativa e burocraticamente, não valoriza o jogo/brincadeira, limitando a sua utilização nas recreações e nas festividades

Para que uma Educação baseada no lúdico ocorra é necessário, que os sujeitos envolvidos nesse processo, priorizem a reflexão, a problematização, o diálogo, o trabalho sistematizado, a constante avaliação e o prazer de ensinar/aprender. Embora o jogo seja importante para a Educação, precisa estar inserido dentro de um contexto maior, no projeto político pedagógico, com objetivos.

Quando referimos à educação lúdica se apresentam muitos questionamentos e dificuldades, pois nem sempre os educadores estão preparados para utilizá-la como instrumento de aprendizagem. Se isso ocorre para os que educam crianças sem dificuldades é fácil entender como esses educadores se sentem quando sabem das possibilidades do ensinar pelo lúdico, mas se sentem inseguros e temem não serem capazes de fazer um bom trabalho.

O uso das atividades lúdicas na escola poderá favorecer a autonomia dos alunos para monitorar as próprias atividades, traçando metas, conhecendo e reconhecendo as potencialidades e limitações. A possibilidade de vivência de situações de socialização e de desfrute de atividades lúdicas é essencial para a saúde e para o desenvolvimento cognitivo, emocional e físico.

Garantir o espaço da brincadeira na Educação é a garantia de uma educação da criança em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente. A brincadeira é um lugar das relações interpessoais, da decisão e da invenção.

Não se deve reduzir e limitar o processo lúdico a mero promotor de motivação e alegria. Não que isso não seja importante, mas, é do conhecimento que os jogos e as atividades lúdicas podem ajudar bem mais no desenvolvimento global e integral da criança.

Tudo isso se faz segundo ritmo da criança e, portanto, possui um aspecto aleatório e incerto. Esse caráter aleatório dificulta organizar um programa pedagógico conciso, pois aquele que brinca sempre pode evitar aquilo que não gosta, produzindo incerteza quanto aos resultados. Este é paradoxo da brincadeira na educação: espaço de aprendizagem fabuloso e ao mesmo tempo incerto.

Mudar nem sempre é fácil, mas quando se fala em crianças, sempre compensa. Todo o processo de mudança nunca é simples. Na verdade, ainda é

muito difícil encontrar professores que afirmem estar preparados para receberem imprevistos.

Precisamos buscar uma Educação que respeite a criança e todo o seu processo de construção cognitiva, conhecendo e considerando suas etapas e particularidades. A sala de aula e a própria escola devem ser ambientes ricos de estímulos cognitivos, utilizando-se para isso dos jogos, brinquedos e brincadeiras. O Educador não pode se limitar a satisfazer comportamentos sociais econômicos, perpetuando, dessa forma, a cultura dominante.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CUNHA, Nylse H. da Silva. Brinquedoteca: um mergulho no brincar. São Paulo: Maltese, 1994.

GUIMARÃES, José Gerardo Matos. O Brinquedo e o Brincar: fatores de desenvolvimento humano. **Pedagogia Cidadã: Cadernos de Formação/Educação Infantil**. São Paulo: UNESP.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

MALUF, Ângela C. Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. São Paulo: Vozes, 2003.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.