

BRINQUEDO: INSTRUMENTO DE INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA

Keila Maria Veras Soares Silva¹

RESUMO

Ressaltando a importância da utilização de brinquedos no contexto educacional, por meio de um estudo bibliográfico foi possível visualizar o processo de construção das organizações cognitivas com base na utilização de brinquedos na intervenção psicopedagógica. Desta forma, faz-se um breve relato da evolução do brinquedo em decorrência das transformações culturais e sociais. Destaca-se a brincadeira como fenômeno da cultura e o brinquedo como objeto presente no universo infantil desde o primeiro momento de existência da criança. Compara-se no processo ensino aprendizagem a idéia de aprendizagem e não-aprendizagem, partindo do pressuposto que ambos se encontram estritamente vinculados com a construção do conhecimento. Destaca-se a intervenção pedagógica como trabalho de atuação em escolas, hospitais, empresas e outros espaços convenientes para a realização da mesma. Define-se o brinquedo como objeto fundamental para a formação da personalidade, bem como, instrumento pertinente à realização da intervenção psicopedagógica.

Palavras-chave: Aprendizagem, Brinquedo, Intervenção Psicopedagógica

1. INTRODUÇÃO

A brincadeira é algo imprescindível à vida humana. O ser humano brinca desde o útero materno e faz do corpo o brinquedo que será utilizado das mais variadas formas. O brinquedo, se bem utilizado no contexto educacional, contribuirá significativamente para o desenvolvimento intelectual, social e cultural da criança.

Assim, com o intuito de demonstrar o quanto é pertinente os brinquedos na concretização do processo ensino-aprendizagem, este estudo analisa-o como um instrumento ímpar na intervenção psicopedagógica e na práxis pedagógica.

Para tanto, utilizar-se-à a pesquisa bibliográfica para delinear a história e a importância da criança brincar, bem como utilização dos brinquedos no processo de intervenção psicopedagógica.

As inquietações manifestadas no presente estudo resultam da compreensão de que, para a elevação de um ensino de qualidade, urgem processos educacionais mais dinâmicos, objetivando contribuir com a qualidade educacional, e, por conseguinte, com o processo ensino-aprendizagem.

¹ Graduando do Curso de Letras do Claretiano, soares.keila@hotmail.com

2. METODOLOGIA

Utilizar-se-á revisão bibliográfica visando analisar as principais teorias sobre o uso do brinquedo como instrumento psicopedagógico, pois para FONSECA (2002) a pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites.

3. RETROSPECTIVA HISTÓRICA DO BRINQUEDO

O brinquedo tem sua história intrinsecamente ligada à história do homem, pois a presença de um influencia significativamente a evolução do outro, ou seja, as mudanças sociais, culturais, políticas e econômicas que a sociedade vive, proporcionam a evolução do homem, dos meios de produção e entretenimento.

Ao longo dos séculos os brinquedos se configuraram como objetos que viabilizam a diversão. Alguns sofreram modificações e outros, ao se considerar o tempo, apresentam-se quase que inalterados. Muitos destes brinquedos tiveram sua origem nas civilizações antigas. A bola é um brinquedo indispensável entre meninos e recentemente entre meninas. Originou-se no Japão (6500 anos atrás), confeccionada com fibras de bambu. Em Roma e na Grécia, penas de aves, tiras de couro e bexigas de boi eram utilizadas para confeccionar as bolas.

Há 40 mil anos na Ásia e na África as estátuas de argila, adoradas como deusas, influenciaram para que, no Egito de cinco mil anos atrás, surgissem as bonecas, que passaram a ser confeccionadas com pano, papel e corda. No século passado as bonecas de pano eram comuns, enquanto as de porcelana eram artigos reservados às famílias nobres. A primeira fábrica de bonecas surgiu em 1413 na Alemanha.

Os piões e os bambolês foram inventados na Babilônia há três mil anos. Os piões eram feitos de argila e decorados com imagens de animais e pessoas; na Grécia eram conhecidos como strombos e em Roma como turbas. Os bambolês eram feitos com ramos secos de parreira, pois as crianças egípcias imitavam as artistas que dançavam com aros em torno do corpo. A partir de 1959, o bambolê de plástico colorido passa a ser fabricado nos Estados Unidos.

Por volta de 1360 a.C surgem no Egito os primeiros chocalhos, com formas de animais (pássaros, porcos, carneiro, vaca etc.).

As pipas aparecem por volta de 1000 anos antes de Cristo com o objetivo de localização, serviam como instrumentos de sinalização.

O chaturana, atualmente denominado de xadrez origina-se da Índia. Ficou conhecida na Europa no século XI, graças aos soldados que formavam os pelotões das Cruzadas. As regras deste jogo permanecem inalteradas desde 1550.

As bicicletas, brinquedo que desperta muito interesse entre as crianças, é um entretenimento no séc. XV para o artista Leonardo da Vinci, pois este adorava desenhar projetos deste magnífico brinquedo. Em 1790 a bicicleta é popularizada pelo conde francês Sivrac. Inicialmente eram feitas de madeira, não tinham correntes ou pedais e eram embaladas pelos pés. Ganharam pneus e correntes depois de 100 anos.

No séc. XVIII, os mecanismos contidos na arte da fabricação de relógios, foram utilizados pelos relojoeiros para a construção das caixas de músicas e no séc. XIX criaram a dama chinesa e o ursinho de pelúcia. A dama chinesa (um dos jogos mais conhecidos na china), apesar do nome, foi criada na Europa e existe na Suécia desde 1880. O primeiro ursinho de pelúcia foi chamado de Teddy Bear, fabricado na Alemanha em 1903.

Nos primeiros anos do séc. XX, constroem-se os carros que em 1956, na Inglaterra, passam a ser fabricados em tamanho pequeno, o que facilitou as vendas, pois seu preço diminuiu.

Em 1930, foi inventado pelo carioca Geraldo Décourt o futebol de botões, em 1949 o Lego pelo dinamarquês Olé Kirk Christiansen, em 1974 na Alemanha o Playmobil e em 1968 o Odyssey 100 (vídeo game).

No séc. XXI o entretenimento é marcado pelos jogos virtuais disponibilizados nas redes da internet, no entanto é pertinente destacar a presença dos brinquedos construídos outrora; sejam eles artesanais ou industrializados, possuem espaço garantido nas brincadeiras das crianças.

4. O BRINCAR E O BRINQUEDO

O brincar é inerente ao ser humano. Através da brincadeira a criança desenvolve-se física, intelectual e emocionalmente. Ela descobre o mundo que a cerca e relaciona-se com ele, criando possibilidades de aprendizagem, pois “brincar é intrínseco à vida e ao aprendizado” (ZATZ 2006, p. 13).

Desde pequenas as crianças brincam com seus pais, com seu corpo e aos poucos introduzem objetos e outras pessoas que não os pais em suas brincadeiras, o que os possibilita se relacionarem, se comunicarem e compartilharem com seus pares suas necessidades, angústias e desejos, assim a criança aprende a expor suas idéias e sentimentos.

Brincar, para a criança, é tão importante quanto o trabalho para um adulto, merecendo consideração e respeito. Quando a criança brinca, fantasia e constrói um mundo particular de encantos e conflitos e “é por meio desta brincadeira que ela compreende e abarca a complexidade do mundo ao seu redor” (ZATZ 2006, p. 14).

Os brinquedos estimulam a curiosidade, a autoconfiança e o desenvolvimento da criança, que com eles testa limites, extravasa medos e possibilita a relação com o meio.

5. INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA

O processo ensino-aprendizagem não é um processo unilateral, linear, que se encaminha para uma única direção, é um processo dinâmico, multifacetado que envolve aspectos importantes para a formação do aprendente*. Entender o processo ensino-aprendizagem, a partir de uma concepção pluricausal, é imprescindível para a atuação do psicopedagogo, uma vez que, segundo MRECH (apud KISHIMOTO, 2001, p. 110):

A causa do processo de aprendizagem, bem como das dificuldades de aprendizagem, deixa de ser localizada somente no aluno e no professor e passa a ser vista como um processo maior com inúmeras variáveis que precisam ser apreendidas com bastante cuidado pelo professor e psicopedagogo.

A partir destas variáveis, é pertinente que o psicopedagogo modifique a maneira como ele concebe o processo ensino – aprendizagem, pois “o processo de ensino-aprendizagem, do ponto de vista psicopedagógico, apresenta sempre uma face dupla: de um lado a aprendizagem e do outro a não-aprendizagem” (MERCH apud KSHIMOTO, 2001 p. 112).

A não – aprendizagem encontra-se intrinsecamente vinculada ao processo ensino aprendizagem. A criança recusa-se a aprender em um determinado momento, mas não significa que ela permanecerá para sempre sem vontade de aprender. É bastante comum a idéia de que a criança “não quer aprender”. Na verdade, a situação é bem mais complexa no que diz respeito ao processo de aprendizagem, levando-se em consideração fatores diversos que influenciam a vontade de aprender. O aprender é ensinar, é compreender o mundo, é soltar as amarras que impossibilitam o aprendente de ventilar outros horizontes e conduzí-los a um mundo de construção e reconstrução do conhecimento.

Para muitas crianças a construção e reconstrução do conhecimento é muito dolorosa, o que implica introduzir uma contribuição ao enfoque pedagógico através da intervenção psicopedagógica.

Segundo SÁNCHEZ (2004, p.18) “A intervenção, portanto, é de caráter intencional e planejado, exigindo certo nível de estruturação e de formalização”. Em decorrência, pode-se

dizer que a realização da intervenção configura-se através de ações que promovam condições adequadas para o desenvolvimento da aprendizagem.

O campo da intervenção psicopedagógica é amplo, “já que a IP também se refere aos problemas do desenvolvimento, à orientação em geral, à educação e a outros muitos campos que são objetos de estudo de outras disciplinas próximas” (SÁNCHEZ, 2004, p.17), além das possibilidades de atuação em escolas, hospitais/ clínicas, empresas ou outros lugares que se fizerem necessários.

6. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A imaginação, a fantasia, a criação, a brincadeira, são aspectos inerentes à criança, determinados pelo adulto como estágios que toda criança vivência. Esses aspectos possibilitam à criança criar novas possibilidades de aprendizado, pois é através do brincar que ela, criança, aprende e constrói conhecimento.

A cultura infantil é produção e criação, as crianças produzem e são produzidas através da cultura. Outra característica desta infância é a possibilidade de dá sentido a objetos, coisas que muitas vezes para os adultos não tem mais valor, é uma infinita e rica possibilidade de prazer e aprendizado. Ela é quem decide o que é útil ou não, e a partir desta relação com o meio e objetos ela conhece o mundo.

Os brinquedos são excelentes instrumentos que trazem em seu bojo um saber em potencial, pois não viabilizam um saber pronto e acabado, ao contrário, disponibilizam condições indescritíveis de conhecimento. É um objeto que ativa o imaginário da criança, desencadeia as relações e possui uma historicidade pronta para vir à tona.

Segundo MRECH (apud KISHIMOTO, 2001, p. 128):

Quando se lida com brinquedos, jogos e materiais pedagógicos deve-se atentar a uma enorme quantidade de estruturas de alienação no saber que cercam estes objetos. É precisa que elas sejam identificadas com precisão, para que o processo de intervenção psicopedagógica se realize mais facilmente.

Percebe-se que o uso do brinquedo a partir do ponto de vista psicopedagógico exige uma identificação da matriz simbólica anterior, ou seja, a percepção do contexto em que está inserido, o que dá suporte para o entendimento sobre as necessidades e dificuldades imediatas do aprendente.

O psicopedagogo criará espaços que possibilitem às crianças manipularem os objetos de acordo com seu ritmo, atendendo suas necessidades e interesses.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através de um estudo bibliográfico foi possível visualizar o processo de construção das organizações cognitivas com base na utilização de brinquedos na intervenção psicopedagógica.

As origens do brinquedo e fundamentações sobre a intervenção psicopedagógica, bem como, a utilização dos brinquedos como instrumento de intervenção psicopedagógica, servem como sustentáculo para as discussões elencadas neste estudo.

Os brinquedos permitem que as crianças vivenciem situações frustrantes e a partir da brincadeira modifiquem as situações dolorosas através de suas expectativas da realidade, pois o brinquedo constitui uma excelente ferramenta terapêutica.

A utilização destes objetos favorece a compreensão sobre a importância para a construção da prática pedagógica nos espaços educacionais, bem como contribuir na prática docente o que, conseqüentemente, contribuirá para a consolidação de espaços educacionais mais próximos do discente, uma vez que o objetivo é criar condições de aprendizado onde o psicopedagogo possa utilizá-las em suas atividades de intervenção, e assim, orientar educadores, pais, etc. no trabalho com crianças com dificuldades de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 5.ed. São Paulo: Cortez, 2001.

SÁNCHEZ, Jesús Nicasio García. **Dificuldades de aprendizagem e intervenção psicopedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

ZATZ, Silvia. **Brinca Comigo!: tudo sobre brincar e os brinquedos**. São Paulo: Marco Zero, 2006.