



A BRINQUEDOTECA NO CAP JOÃO XXIII

Daiane Ferreira de Freitas Silva Souza ¹

Kátia Diniz Coutinho Santos ²

Jéssica Angelo Pereira ³

Lauriana Gonçalves de Paiva Gutierrez ⁴

INTRODUÇÃO

“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.”

(Carlos Drummond)

O Colégio de Aplicação João XXIII, dentre suas inúmeras finalidades, procura proporcionar espaços diferenciados de interação e aprendizado, de modo a promover o desenvolvimento das potencialidades de seus alunos. Na busca constante desses espaços, surgiu, em 2006, o desejo de estruturar um local que propiciasse o desenvolvimento lúdico, através da interação com diversos tipos de brinquedos. O lúdico, assim, ocuparia um espaço original, preparado para estimular a criança a brincar e possibilitar o acesso a uma grande variedade de brinquedos.

A Brinquedoteca ou ludoteca, como às vezes é chamada, é um espaço que possui um conjunto organizado de brinquedos, encontrados em diversos lugares e ambientes, incluindo os brinquedos típicos de cada região, é um local privilegiado para a vivência da criança com a ludicidade e a criatividade. Neste sentido, trabalhamos com diferentes jogos, brincadeiras,

¹ Especialista em Práticas de Letramento e Alfabetização pela Universidade Federal de São João del-Rei e, Ensino de Artes Visuais pela Universidade Federal de Juiz de Fora, Pedagoga pela Universidade Federal de Juiz de Fora, Professora Substituta no Colégio de Aplicação João XXIII, dferreirasouza@hotmail.com;

² Doutora em Educação pela Universidade Católica de Petrópolis, UCP. Mestre em Educação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP. Especialista em Educação Matemática pela Universidade Federal de Juiz de Fora, UFJF. Pedagoga pela Universidade Federal do Amazonas, UFAM, Professora Efetiva no Colégio de Aplicação João XXIII, katia_kdcs@hotmail.com;

³ Mestre em Educação pela Universidade Federal de Viçosa, Especialista em Educação Básica na Secretaria Estadual de Educação de Minas Gerais, Pedagoga pela Universidade Federal Fluminense, Professora Substituta no Colégio de Aplicação João XXIII, Pesquisadora no Núcleo de Pesquisa Trabalho e Educação, jessicapereira@id.uff.br;

⁴ Doutora pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Mestre pela Universidade Federal Fluminense, Bacharel em Educação e licenciada em Pedagogia pela UFJF, , Professora Efetiva no Colégio de Aplicação João XXIII, lauriana.g.paiva@gmail.com.



livros de literatura infantil e atividades envolvendo desenhos, massinhas de modelar, dentre outras, objetivando dar asas à imaginação da criança.

O objetivo deste presente artigo é apresentar aos leitores novas possibilidades para um ensino diferenciado e lúdico, de modo que as crianças possam aprender brincando e esse momento possa se tornar significativo para todos os envolvidos.

Por meio deste trabalho, podemos compreender o ser humano como capaz de aprender, de ser e de conviver em diferentes situações de ensino e aprendizagem; entender que por meio dos jogos, das brincadeiras e brinquedos a criança satisfaz suas necessidades e aprende a se comunicar, libera suas emoções, desejos e sentimentos, desenvolve sua criatividade, adquire conhecimentos, sua autoestima e se socializa.

A Brinquedoteca é mais um espaço que contribui com a formação dos nossos graduandos para que ele perceba que no exercício da docência, a ação do profissional da Educação Básica envolve o domínio e o manejo de conteúdos e metodologias, diversas linguagens, tecnologias e inovações, contribuindo para ampliar a visão e atuação desse profissional.

REFERENCIAL TEÓRICO

No mundo em que vivemos, estamos cercados por muitas informações, desde quando estamos andando na rua e observamos tudo ao nosso redor, quando recebemos um panfleto, estamos assistindo TV em casa, entre diversas situações do cotidiano.

As crianças já chegam na escola com muitos conhecimentos e aprendizados que foram adquiridos no contexto em que estão inseridas. Esse conhecimento prévio é muito importante na formação e desenvolvimento do aluno, pois ele servirá de base para novos conhecimentos, ele poderá estabelecer relações com o que já teve contato às novas experiências que serão adquiridas durante a alfabetização. É fundamental que o professor valorize esses saberes dos alunos, deixe-os se expressarem em sala de aula e, os incentive a irem cada vez mais longe em busca de um aprendizado significativo. No 1º ano os alunos buscam entender as diferentes possibilidades do mundo que os cerca, estão curiosos, animados e com desejo de aprender mais sobre diferentes conteúdos.

A essência do brincar não é um “fazer como se”, mas um “fazer sempre de novo”, transformação da experiência mais comovente em hábito. Pois é o jogo, e nada mais, que dá à luz todo hábito. Comer, dormir, vestir-se, lavar-se devem ser inculcados no pequeno irrequieto de maneira lúdica, com o acompanhamento do ritmo dos versinhos. O hábito entra na vida como brincadeira e nele, mesmo em suas formas mais enrijecidas, sobrevive até o final um restinho de brincadeira. (BENJAMIN, 2002, p. 102).

Independentemente da idade ou do momento, o homem está sempre procurando atividades que lhe dê prazer, e isso o leva a criar diferentes, interessantes e variados jogos. Mesmo sem perceber, em nosso dia a dia estamos sempre realizando atividades lúdicas como ouvir músicas, cantar, andar pela rua brincando com os desenhos e as cores das calçadas, brincar com bichinhos de estimação, entre inúmeras outras situações.

A brincadeira refere-se à ação concreta da criança em um contexto lúdico, não precisando para a sua existência a presença de regras explícitas. Já o brinquedo refere-se ao objeto que estimula a criatividade da criança e lhe propõe um mundo imaginário, onde tanto o brinquedo quanto à criatividade substituem o real. Entretanto, segundo Anastácio (2003), para caracterizarmos o jogo, devemos observar, além da situação imaginária e da existência de regras, a presença clara de um vencedor, pois é este último elemento que distingue o jogo da brincadeira.

Segundo Vigotsky (2008) quando se tem uma situação imaginária explícita e regras implícitas, tem-se uma brincadeira e se a situação é imaginária e implícita e há regras explícitas com um vencedor tem-se o jogo.

Santos (2010, p. 16) apoiada em Vigotsky (1991) define que:

A brincadeira configura-se como uma ação lúdica de caráter imaginativo que possui regras implícitas, as quais são criadas pelos participantes no decorrer da atividade. A brincadeira caracteriza-se, portanto, pelo predomínio da imaginação sobre as regras e, segundo Vigotsky, ela surge por volta dos 2/3 anos de idade com o aparecimento da imaginação e da linguagem. Já o jogo é uma evolução da brincadeira, uma ação lúdica que exige, de maneira prévia, a existência de regras explícitas, sendo marcado pelo predomínio destas sobre a imaginação.

Brougère é um pesquisador contemporâneo de grande valor para a educação que tem acompanhado os progressos teóricos voltados às crianças e à infância, progressos estes que vêm acontecendo desde a segunda metade do século XX, pois é a partir deste período que as crianças começam a ser reconhecidas como sujeitos de direitos e passam a ser analisadas a partir de suas especificidades. O autor oferece uma visão diferenciada de criança e se dedica aos estudos das atividades lúdicas como jogos, brinquedos e brincadeiras, fazendo uma distinção dos termos:

O brinquedo é um objeto infantil e falar em brinquedo para um adulto torna-se, sempre motivo de zombaria, de ligação com a infância. O jogo, ao contrário, pode ser destinado tanto à criança quanto ao adulto: ele não é restrito a uma faixa etária. Os objetos lúdicos dos adultos são chamados exclusivamente de jogos. A brincadeira escapa a qualquer função precisa e é, sem dúvida, esse fato que a definiu, tradicionalmente, em torno das ideias de gratuidade e até futilidade (BROUGÈRE, 2008, p. 13).

Para Brougère (1998) o brincar se caracteriza por uma atividade eminentemente social e como tal necessita ser aprendida. Dessa forma o jogo é designado de forma diferenciada por cada cultura, dependendo do contexto histórico social e político da sociedade que o funda.

Lima (2008, p. 89) destaca que:

Nos jogos coletivos, as crianças testam, avaliam todos os seus aspectos: afetivo, emocional, moral, social, cognitivo e motor. A tensão e a incerteza são características que estão presentes nos jogos de competição; a criança precisa aprender a lidar com a frustração da derrota, com a alegria da vitória, trabalhar com os conflitos, submeter-se à regra, buscar o consenso, cooperar, estando ou não em situação privilegiada.

Entretanto, devemos enfatizar a observação de jogos de regras, porque eles nos ajudam a compreender os processos de construção do conhecimento que resultam quando as crianças vivenciam o jogar. Esses jogos implicam sempre num desafio, pois, possuem um conjunto de regras, compartilhadas por todos os participantes, um objetivo a ser atingido e um resultado que depende das ações utilizadas durante o jogo. Ao sentir-se desafiado, o aluno busca, constrói meios para atingir um resultado favorável. Dessa forma, a experiência do prazer de vencer contribui para o crescimento da auto estima e, possivelmente, tem ressonâncias importantes no desenvolvimento de habilidades de abstração, inferência, percepção de regularidades que constituem um solo para o desenvolvimento de ideias.

RECURSOS UTILIZADOS NAS AULAS DA BRINQUEDOTECA

Nessa parte do artigo reunimos algumas fotos dos momentos lúdicos trabalhados com os alunos do 1º ano, entre elas estão o uso de blocos de montar, dominó, jogos educativos de alfabetização, quebra-cabeça, alinhavo, tangram, livros de literatura infantil e brincadeira livre.



Figura 1: Blocos de Montar

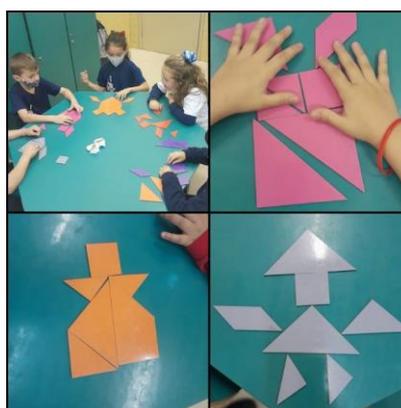


Figura 2: Tangram



Figura 3: Jogo educativo



Figura 4: Jogo educativo



Figura 5: Alinhavo



Figura 6: Jogo educativo



Figura 7: Tangram



Figura 8: Brinquedo livre, Dominó, Livro de literatura infantil, Quebra-cabeça e massinha

No início de cada aula da Brinquedoteca, reunimos os alunos e estabelecemos uma conversa inicial exploratória sobre o que iremos trabalhar no dia, nesse momento fazemos o levantamento prévio do conhecimento das crianças e as deixamos participarem oralmente falando se já conhecem o material que utilizaremos e compartilham suas experiências.

No segundo momento, separamos as crianças em grupos de 4 a 5 integrantes, a cada aula vamos mudando os grupos fazendo com que os alunos tenham contato com todos da sala. Entregamos o material do dia e eles podem explorar e desenvolver o trabalho em equipe, respeitando o próximo, esperando a sua vez, compartilhando ideias e pontos de vista, entre outros.

Kamii (1991a) afirma que jogos em grupo exigem interação social entre os jogadores.

As interações com outras crianças são importantes por duas razões. Primeiro, porque o ponto de vista de uma criança é mais similar à visão de uma criança que o de um adulto. Segundo, porque uma grande parte da vida social da criança se passa com seus colegas e não com adultos. (KAMII a, 1991, p. 25).

Para a autora, basta dizer que jogar em grupo envolve regras, possibilidade de tomar decisões, aprender com o outro, buscar soluções para desafios, ter convicção de suas próprias ideias, ser capaz de defendê-las, de selecionar informações, encontrar estratégias pessoais para solucionar problemas, demonstrar disponibilidade de aprender sempre mais. Jogar em grupo é essencial para o desenvolvimento da autonomia da criança.

Ela ainda enfatiza que, o objetivo do emprego dos jogos em grupo é de estimular o desenvolvimento da autonomia, e não ensinar as crianças a jogá-los, ou seja, os jogos em grupo devem ser usados na sala de aula não pelo fato de se ensinar a criança a jogá-los, mas para promover sua habilidade de coordenar pontos de vista. Os jogos em grupo são um dos meios mais naturais de preservar e estimular a capacidade que a criança tem de desenvolver-se. Os jogos em grupo proporcionam várias oportunidades para a elaboração de regras, observação de seus efeitos, transformações e comparações com diferentes procedimentos.

Segundo a autora, é fundamental que o professor estabeleça critérios para selecionar e analisar jogos que farão parte do currículo, da prática escolar. Após analisar o tipo de desafio que o jogo coloca para a criança, será muito útil ao professor que ele considere o que aqueles desafios significam do ponto de vista teórico. Somente assim, “unindo teoria e prática, poderá construir um trabalho cada vez mais profundo e equilibrado, com jogos relevantes para o desenvolvimento das crianças” (DEVRIES, 1991, p. 7). O professor precisa ficar atento ao interesse das crianças durante a realização do jogo e valorizar o pensamento crítico, a criatividade e o desenvolvimento social das crianças.

Por meio das atividades lúdicas propostas, podemos observar que os alunos se envolveram, interagiram com os colegas, ampliaram seus conhecimentos e se desenvolveram ainda mais em diversas áreas e conteúdos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo pode auxiliar na compreensão das práticas cotidianas que se dão no espaço escolar e os recursos pedagógicos que podem contribuir na produção de conhecimentos no 1º ano do ensino fundamental. Essa pesquisa abrirá caminhos para debates sobre a aprendizagem lúdica na alfabetização, como forma de refletir e repensar metodologias de ensino buscando inovações e melhorias.

Vale ressaltar que, esse novo cenário educacional, em que as crianças chegam mais cedo ao Ensino Fundamental, aponta a urgência das Universidades investirem em espaços de

discussões, visando à formação do professor para que ele possa atender com qualidade o novo público ingressante e também aos que já fazem parte do contexto escolar. Sobretudo, na integração entre a formação inicial, a formação permanente e a prática docente. Para tanto, é fundamental que as instituições educacionais promovam momentos de reflexões coletivas dentro da própria escola para que o docente possa de fato refletir sobre sua prática e ser desafiado a buscar novas metodologias inovadoras. Nesse sentido, o professor é instigado a uma constante observação da sua prática ou contexto que está inserido, com o intuito construir um conhecimento novo, adequado às demandas sociais e que possam estar preparados para integrar suas práticas pedagógicas.

A experiência do brincar e jogar cruza diferentes tempos e lugares, passados, presentes e futuros, sendo marcada ao mesmo tempo pela continuidade, pela mudança, pelo conjunto de práticas, conhecimentos e objetos construídos e partilhados pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais vividos (BORBA, 2007, p. 33-34).

É importante enfatizar que, com este trabalho, pretendemos levantar os limites e possibilidades oriundos da vivência de brincadeiras e jogos nas aulas da Brinquedoteca, com os alunos do 1º ano do Ensino Fundamental, do Colégio de Aplicação João XXIII. E, apontar que tais movimentos da teoria em direção à prática e da prática à teoria podem contribuir para processos de mudanças nas relações cotidianas da escola.

Assim sendo, finalizamos essa etapa acreditando que as conclusões que aqui chegamos até o momento nos revelam que há necessidade de avançar nas pesquisas com crianças em que elas possam participar como atores, respeitando seus direitos de ser criança.

Acreditamos também que, os cursos de formação de professores precisam constar nos seus currículos teorias que deem subsídios aos professores para o entendimento do potencial do jogo como recurso pedagógico no contexto educacional. Bem como, teorias críticas que reflitam sobre a infância e reconheçam a criança como ator da sua própria história.

Dessa maneira, é preciso permitir que as crianças manifestem seus desejos, suas necessidades e seus interesses e que através do jogo essa crença se torne possível. Portanto, assim como defende Delgado e Muller (2005), sobre a perspectiva da Sociologia da Infância, estamos abrindo um espaço legítimo para perceber como as crianças negociam, compartilham e criam culturas com os adultos e seus pares e negando o conceito da criança como passiva às doutrinas dos adultos.

Nesse contexto, cria-se um cenário em que os professores também aprendem com seus alunos, especialmente, “a rir, a inverter a ordem, a jogar, a representar, a imitar, a sonhar e a imaginar... Dessa forma, abriremos o caminho para que nós, adultos e crianças, possamos nos reconhecer como sujeitos e atores sociais plenos, fazedores da nossa história e do mundo que nos cerca” (BORBA, 2007, p. 44).

Por fim, utilizamos uma citação de Walter Benjamin, que enfatiza em seu livro “Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação” que “onde as crianças brincam, existe um segredo enterrado”, (BENJAMIN, 2002, p. 168). Que tal participarmos mais do mundo da criança e tentarmos descobrir esse segredo?

Palavras-chave: Brinquedoteca; Ludicidade, Jogos, Brincadeiras.

REFERÊNCIAS

- ANASTÁCIO, M. Q. A. Tecendo fios que constituem a matemática escolar: um olhar do pesquisador. In: REUNIÃO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM EDUCAÇÃO, 28., 2005, Caxambú. **Anais eletrônicos...** Caxambú: ANPEd, 2010. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/28/textos/gt19/gt191170int.rtf>>. Acesso em: 10 jan. 2011.
- BENJAMIN, W. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: 34, 2002. 176 p.
- BORBA, A. M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. 2. ed. Brasília: MEC, 2007. p. 33-45.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2008. 110 p.
- _____. A criança e a Cultura Lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103-116, Jul./Dez. 1998. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007>. Acesso em: 16 jan. 2011.
- DELGADO, A. C. C; MULLER, F. **Sociologia da infância: pesquisa com crianças**. Educ. soc., Campinas, vol. 26, n. 91, p. 351-360, maio/ago. 2005.
- DEVRIES, R. Bons jogos em grupos: o que são eles? In: KAMII, C.; DEVRIES, R. **Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget**. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991. p. 3-12.
- KAMII, C.; DEVRIES, R. **Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget**. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991. 355 p.



_____. Por que usar jogos em grupo? In: KAMII, C.; DEVRIES, R. **Jogos em grupo na educação infantil**: implicações da teoria de Piaget. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991a. p. 13-48.

LIMA, J. M. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2008. 157 p.

SANTOS, L. A. T. dos. **O brinquedo na educação infantil como promotor das culturas da infância e humanização**. 2010. 170 f. Dissertação (Mestrado em Educação)- Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade Estadual Paulista, Presidente Prudente, 2010. Disponível em: <http://www4.fct.unesp.br/pos/educacao/teses/2010/larissa_trindade_santos.pdf>. Acesso em: 9 nov. 2010.

VIGOTSKI, L. S. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. **Revista Virtual de Gestão de Iniciativa Sociais**, Rio de Janeiro, n. 8, p. 23-36, jun. 2008