



O brinquedo educativo enquanto estratégia de desenvolvimento infantil

Maria Cristina Delmondes Nascimento¹

Resumo: Este artigo tem como objetivo apresentar e discutir um relato de experiências sobre as contribuições da brincadeira para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Mais especificamente relatar a experiência do projeto Meu brinquedo, minha história, levado a cabo na escola doutor Francisco de Alencar Lima em Araripina, estado de Pernambuco. Desta forma, é inicialmente feita uma discussão sobre o brinquedo e o brincar e, como esta estratégia é tratada na literatura, como uma ferramenta capaz de estimular o desenvolvimento infantil e implicar em maior facilitação da aprendizagem escolar. Concluiu-se que a utilização da brincadeira e de elementos lúdicos do universo das crianças como um recurso escolar, implica em maior motivação, o que torna a aprendizagem mais atraente. Entretanto, sem a capacitação dos educadores envolvidos e, disponibilização dos recursos pela escola, pode acontecer maior dificuldade na implementação de tais ações educativas.

Palavras-chave: Aprendizagem, Brincadeira, Desenvolvimento infantil.

The Educational Toy as a Child Development Strategy

Abstract: This article aims to present and discuss an account of experiences about the contributions of play to learning and child development. More specifically relate the experience of the project My toy, my story, carried out in the school doctor Francisco de Alencar Lima in Araripina, state of Pernambuco. In this way, a discussion about toy and play is initially made and, as this strategy is treated in the literature, as a tool capable of stimulating child development and implying greater facilitation of school learning. It was concluded that the use of play and play elements of the universe of children as a school resource, implies greater motivation, which makes learning more attractive. However, without the training of the educators involved and the availability of resources by the school, it may be more difficult to implement such educational actions.

Keywords: Learning, Play, Child development.

¹ Doutora em Educação pela Universidade Hispano Guarani - PY; Mestre em Ciências da Educação; Especialização em Políticas Públicas e Docência do Ensino Superior pela Faculdade de Formação de Professores de Araripina - FAFOPA; Especialização em Educação Ambiental - FAFOPA; Especialização em Gestão Escolar pela instituição Faculdade Regional de Filosofia Ciências e Letras de Candeias; Possui graduação em Ciências Biológicas pela Universidade Federal do Vale do São Francisco; Graduação em Licenciatura em Pedagogia pela Faculdade Evangélica do Piauí; Graduação em Engenharia Agrônoma pela Faculdade de Ciências Agrárias de Araripina; Coordenadora Pedagógica; Professor do departamento pedagógico do Instituto Educacional Ruymer Gomes, professora Efetiva da rede municipal de ensino (ARARIPINA). E-mail: cristina_delmondes@hotmail.com.

Introdução

Brincar é uma atividade própria da infância, que vem sendo cada vez mais estudada no campo científico, de forma a caracterizar as suas especificidades, identificar as relações existentes com o desenvolvimento dos alunos e implicações na sua saúde e, nos processos de aprendizagem. Este artigo discute uma prática relacionada ao uso do brinquedo em sala de aula, com base em pressupostos teóricos, trazendo a baila, evidências sobre as contribuições que o brinquedo e as brincadeiras oferecem para uma melhor dinâmica de sala, melhor motivação e suas consequências para uma melhor aprendizagem no contexto escolar.

Está amparado em pressupostos que nos direciona a que, tanto o desenvolvimento humano, quanto a aprendizagem, são influenciados por um contexto que é ao mesmo tempo histórico, social e cultural. Portanto é pertinente citarmos os construtos de Vygotsky (1991), bem como a contribuição de autores tais como Leontiev (1994), Friedmann (1996), Bomtempo (1997), Brougère (1998), Blatchford (1998), Elkonin (1998), Dohme (2002), Dias Facci (2004) e Biscoli (2005), entre outros.

A maneira como as questões são abordadas, implica em influências na forma de compreender dos resultados das pesquisas. Por isso, é importante que, inicialmente, discuta-se algo sobre a inserção das questões existentes sobre o brinquedo educativo, as brincadeira e os jogos.

Inserindo a brincadeira no cotidiano escolar

Parece haver certa evidência entre a relação que perpassa os temas brincadeira e aprendizagem. Spodek e Saracho (1998) já confirmaram isto, quando enfatizaram que, a introdução da brincadeira no currículo escolar, implica em um maior estímulo ao desenvolvimento cognitivo, criativo, físico, social, tendo consequências na melhoria da linguagem da criança. Entretanto, para o sucesso dessa atividade, Bomtempo (1997) ressalta ser necessário a capacitação dos professores envolvidos, e acima de tudo, que estes estejam conscientes de que tais atividades são promotoras da aprendizagem na criança. Já que as crianças, tendem a projetarem nas brincadeiras, algo sobre as suas ansiedades, seus desejos e frustrações, além de sua visão de mundo (FRIEDMANN, 1996; MELLO, 1999; DOHME, 2002

e MELO E VALLE, 2005), seria importante que os professores pudessem pois, observar as crianças enquanto brincam, para só depois constatarem o tipo de estratégias necessária a facilitar a sua aprendizagem (BOMTEMPO, 1997). A observação cuidadosa das crianças enquanto brincam, tende a ser um procedimento que auxilia os educadores a reconhecerem melhor os alunos com que vão trabalhar.

Bomtempo e cols. (1986) colocam que, apesar de estudos já discutires há algum tempo sobre a importância da brincadeira, na prática, ainda substitui-se os jogos por atividades mais lúdicas, consideradas menos didáticas.

Na década de 80 Glickman (1980) estudou a inclusão da brincadeira inserida no currículo escolar americano. Este autor concluiu esta não tem base em estudos, mas em interesses sociais e políticos. Mais recentemente, Schneider (2004) refletiu sobre esta problemática, contribuindo com a ideia de que os interesses políticos quanto a brincadeira na educação, devem implicar em uma necessária formação docente especializada e, no investimento em melhores condições para a prática da brincadeira na escola, tal como o incentivo a construção de brinquedotecas, assim como de outros espaços destinados ao brincar.

No Brasil, Wajskop (1996) estudou as concepções dos professores quanto ao brincar e constatou que a brincadeira é vista não como promotora da educação, mas como uma diversão apenas, desvinculada do aprendizado.

Kishimoto (1998) analisou as escolas quanto a disponibilidade de brinquedos infantis em São Paulo. Observou que é proibido brincar quando em outras atividades. A autora demonstrou que falta material adequado, espaço, horários, além de adequada formação para as professoras. Biscoli (2005) ao analisar sobre a produção científica brasileira quanto a relação entre brincadeira e educação, demonstrou que os estudos no Brasil dão maior ênfase ao brincar como um recurso na pré-escola. Leif e Brunelle (1978) ressaltam a importância da percepção do professor sobre a brincadeira, constatando que este necessita mais que uma formação adequada, o interesse genuíno pelo brincar. As pesquisas devem auxiliar os adultos sobre os significados que as crianças aportam às suas experiências.

Spodek e Saracho (1998) distinguem no modo participativo, a interação do professor que visa a aprendizagem das crianças durante a brincadeira. O professor deve aproveitar a brincadeira para, dessa forma, inserir a aprendizagem de conteúdos escolares, conduzindo as atividades para situações não lúdicas, porém, evitando ao máximo uma desvalorização do brincar, tentando manter a espontaneidade e a criatividade.

Uma tendência que surge é a da ludoeducação, que assume um educar através da brincadeira e da descontração. Trata-se de uma técnica ou estratégia por meio da qual, põe-se em prática conceitos construtivistas, uma vez que a aprendizagem se dá através da atividade e da participação do aluno, de forma mais relaxada e divertida. facilitada por meio de brincadeiras e jogos que ajudam no desenvolvimento emocional e relacional, não apenas entre as crianças, mas entre as crianças e seus professores (DOHME, 2002).

Alves (2001) coloca de forma simples o tema afirmando que, “Professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando a matéria. Professor bom é aquele que transforma a matéria em brinquedo e seduz o aluno a brincar” (p. 21).

Algumas vezes não é possível alcançar um determinado rendimento escolar esperado, ou ainda, acontecem algumas dificuldades de aprendizagem, relacionadas a aspectos do desenvolvimento do aluno, tal como um déficit, quando comparado com sua idade cronológica. Ainda assim, a brincadeira pode servir como uma ferramenta-estímulo dos processos de desenvolvimento e de aprendizagem. Dohme (2002) e Cordazzo (2003), apresentam certos tipos de brincadeiras atrelados aos respectivos benefícios para o desenvolvimento. Ao que parece, algumas brincadeiras que estimulam mais o desenvolvimento físico e motor, a saber: os jogos de pegar, procurar ou perseguir.

A linguagem parece mais estimulada nas brincadeiras de adivinhações e de roda, onde necessita-se cantar. O aspecto social parece mais estimulado nas brincadeiras de faz de conta, nos jogos com participação de mais de um grupo, jogos de mesa e, em muitas das modalidades esportivas. O desenvolvimento cognitivo, por sua vez, é melhor estimulado com jogos de mesa, na construção de brinquedos, ou em outros que necessitam raciocínio e estratégia. Quando acontecer do déficit no desenvolvimento ser detectado, ser trabalhado e estimulado para que seja sanado, o aluno estará mais preparada para a aprendizagem, onde anteriormente poderia ter apresentado dificuldades.

A brincadeira nas escolas e, de acordo com Cordazzo (2003), deve persistir, não apenas no período pré-escolar, mas também durante toda a idade escolar das crianças, por volta dos seis aos dez anos de idade. Nas escolas a brincadeira parece estar mais presente, principalmente, em intervalo entre as aulas. Blatchford (1998) afirmou que as crianças em idade escolar parecem ter poucas oportunidades de interação social que não seja na escola. Assim, o horário do intervalo nas escolas parece uma das poucas oportunidades de interação em um ambiente

seguro, que seja livre do controle dos adultos. Nestes casos as brincadeiras e relações sociais são mais livres.

Bomtempo (1997), também ressalta que é importante os professores observarem as brincadeiras dos momentos livres das crianças, de forma a se utilizarem deste recurso, como uma estratégia de aprendizagem. A observação de professores tende a auxiliar na condução dos trabalhos que visam sanar dificuldades sociais ou, déficits no desenvolvimento.

A hora do intervalo parece uma oportunidade para o estabelecimento e consolidação das amizades, através da brincadeira livre. A brincadeira parece ter um papel central nas amizades, o que ajuda como suporte para um melhor ajustamento escolar e, desenvolvimento de habilidades comunicativas e sociais.

Relato da experiência Meu Brinquedo, minha história

O trabalho foi desenvolvido pela professora em 2017, com os alunos do 3º ano do Ensino Fundamental da Escola Doutor Francisco de Alencar Lima, escola que pertence ao município de Araripina, localizada no sertão pernambucano. A instituição oferta o ensino fundamental de 1º ao 5º ano, a mesma recebe alunos de diversos lugares e situações (rural, periferia, urbana, carência financeira). No primeiro bimestre do ano letivo daquele ano foi realizado um diagnóstico dos perfis dos 24 (vinte e quatro) alunos da turma, observando os seguintes pontos: dificuldade em expressar-se oralmente (timidez); ausência no domínio de padrões simples do sistema alfabético dificultando o processo de letramento, baixa motivação para leitura (verbal e não verbal) de diversos gêneros, hostilidade em desenvolver trabalhos em equipes, comportamentos inadequados com atitudes agressivas impossibilitando ações coletivas. Diante desse contexto sentiu-se a necessidade de elaborar medidas de intervenções, então, no segundo bimestre foi elaborado uma sequência de atividades utilizando os brinquedos dos próprios alunos. Essa sequência passou a ser chamada Meu Brinquedo, minha História.

Objetivos

De forma geral, o objetivo foi avaliar a sensibilidade dos alunos e o prazer pela leitura, através de atividades lúdicas, levando o estudante a refletir sobre seus atos coletivos e individuais, possibilitando que eles participem de situações de comunicação oral e escrita, como contar e recontar histórias, podendo também escrevê-las.

Os objetivos específicos foram: a) Construir, modificar e relacionar ideias, interagindo com outros e com o mundo utilizando o brinquedo; b) Representar, simbolizar, recontar e criar histórias identificando os elementos que compõe a estrutura de uma produção literária (enredo, ação, tempo, espaço, foco narrativo, personagem); c) Propiciar momentos coletivos elencando regras de convivência e reforçando o trabalho em equipe; d) Aperfeiçoar a oralidade expressando-se com facilidade ao público e desbloqueando a timidez, e) Desenvolver ferramentas para o domínio da escrita, processo de letramento melhorando a compreensão nos demais componentes curriculares, f) Produzir e revisar textos em diferentes gêneros

Desenvolvimento

1º momento

Entrega de fichas para entrevista com os colegas da classe perguntando quais desenhos gostavam, quais as personagens dessas histórias, quais as características dos protagonistas e antagonistas (os alunos que não conseguiam transcrever as respostas faziam desenhos) seguido de elaboração coletiva na lousa de gráficos com as respostas. Entre as respostas destacaram: Ladybug, Carl o Super Caminhão, Monster high.

2º momento

Com aviso prévio, os alunos trouxeram seus brinquedos preferidos para a aula, criaram um nome e uma característica para aquele personagem (brinquedo), como mostra a figura abaixo:



Da esquerda para a direita:

Aluno1: “O Mix, tem uma moto envenenada e é muito mal, deseja governar o mundo”

Aluno2: “O Coelho Pernalonga Puloalto, protetor das pessoas, ele é do bem”

Aluno 3: “A Abelhinha Luz, produz mel de ouro”

Aluno 4: O Ferro gigante, ele esmaga e solta fogo do peito, fica invisível e protege quem precisa”

Aluno 5: “O Turbulência, atira, e protege o planeta terra”

Aluno 6: “O homem de ferro, irmão gêmeo do Ferro gigante, ele é do mal”

Aluno 7: “O Rato Mal Feitor, ajudante do MIX”

3º momento:

De forma coletiva, criou-se um nome para o espaço onde aconteceria a história: Fazenda Doutor Francisco. Compreendendo as características de cada personagem, conhecendo o local, a turma foi dividida em três grupos para pensarem: no tema/assunto que seria abordado, a época e o enredo. As ideias de cada equipe era exposta na lousa.

4º momento:

Cada equipe elaborou as falas dos personagens em fatias de papéis offícios inclusive para o narrador-observador, tentava ler as falas para o grande grupo e, assim, a próxima equipe pode dar continuidade a história. Cada fala estava sendo exposta em cartazes, afixado na parede da sala.

5º momento

Apresentação da história em forma de teatro de fantoches (brinquedos) tendo a professora como narrador- observador sendo orientada pelas falas elaboradas anteriormente pelos alunos. A história foi dividida em 4 capítulos, sendo criada de forma coletiva pelos alunos a cada novo capítulo.



Avaliação

Ao concluir o segundo bimestre, percebeu-se um o avanço dos alunos nas áreas de oralidade, leitura, escrita, apresentação em grupo, facilidade em expressar ideias e dialogar melhor com os colegas, e conseqüentemente melhor compreensão nos demais componentes curriculares, porém o avanço ficou nítido ao concluir o terceiro bimestre, quando foi introduzido a SACOLA VIAJANTE, material que acompanhava o paradidático da caixa do PNAIC (Pacto Nacional pela alfabetização na idade certa) e um CADERNO DE REGISTRO, onde o aluno teria que ler o livro e recontar a história com suas palavras no CADERNO, registrando características dos personagens, descrição do espaço, cena que mais gostou. Ao chegar na sala, o aluno que estava com a SACOLA realizava a acolhida com sua leitura, como mostra a imagem a baixo:



Aluna realizando a acolhida da turma do 3º ano B, a mesma apresentava extrema dificuldade de leitura, escrita e expressão oral no primeiro bimestre, situação revertida ao longo do segundo e terceiro bimestre.

Portanto, a avaliação dessa sequência didática aconteceu durante o segundo e terceiro bimestres do ano 2017, destacando: participação coletiva e individual, produção escrita e oral, leitura, letramento literária e apropriação da escrita, assim, os objetivos foram alcançados com sucesso.

Anexos



Seminário de abertura no PNAIC 2017/2018. Aluno do 3º ano B da Escola Doutor Francisco de Alencar Lima realizando leitura do livro: Mania de explicação de Adriana Falcão no Seminário de abertura no PNAIC 2017/2018 no município de Araripina –PE.



Alunos do 3º ano B e a Professora Maria Cristina Delmondes Nascimento – Dezembro/2017

Considerações finais

Os resultados parecem ter evidenciado a brincadeira na atividade educativa, como uma estratégia para estimular a aprendizagem e o desenvolvimento no contexto de sala de aula. O compartilhar de experiências como essas oferecem aos profissionais da educação, uma oportunidade de utilizarem a brincadeira enquanto inovação didática para reestruturarem seus planejamentos para deixá-los bem mais atrativos às crianças, implicando numa iniciativa mais eficaz, enquanto proposta educativa para o desenvolvimento infantil.

Neste sentido, visa também estimular déficits e dificuldades em aspectos do desenvolvimento. Entretanto, muitos são os profissionais que não detêm habilidades para lidarem com o planejamento de atividades lúdicas associadas ao desenvolvimento dos alunos.

Quanto à aprendizagem, o uso da brincadeira enquanto um recurso motivacional, tende a tornar as atividades e conteúdos escolares mais atraente. Entretanto, de acordo com os estudos revistos, o meio escolar ainda não tem conseguido utilizar a brincadeira como um recurso facilitador da aprendizagem. Algumas barreiras e dificuldades ainda são uma realidade, tais

como a falta de recursos, de espaço e de preparação profissional. Algumas iniciativas são observadas, como é o caso da ludoeducação descrita por Dohme (2002).

A estratégia utilizada pelo projeto Meu brinquedo, Minha história, realizado no ambiente escolar com a utilização da brincadeira, ainda são iniciativas discretas. Pode-se concluir que, há um reconhecimento quanto da necessidade da introdução da brincadeira nas escolas. Porém, além desse reconhecimento é importante que tal utilização, na prática torne-se mais efetiva.

A utilização do projeto parece ter sido bastante importante e motivadora aos alunos, podendo ser utilizada como uma importante estratégia, para trazer benefícios a aprendizagem, tanto para as crianças, enquanto condição facilitadora, quanto para os professores, que podem se utilizar de mais um poderoso recurso para atingirem seus objetivos educacionais com os seus alunos.

Referências

ALVES, R. É brincando que se aprende. **Páginas Abertas**. v. 27, n. 10, p. 20-21, 2001.

BISCOLI, I. Â. **Atividade lúdica uma análise da produção acadêmica brasileira no período de 1995 a 2001**. 2005. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

BLATCHFORD, P. The State of Play in Schools. **Child and Adolescent Mental Health**, v. 3, n. 2, p. 58 – 67, 1998.

BOMTEMPO, E.; HUSSEIN, C. L.; ZAMBERLAN, M. A. T. **Psicologia do brinquedo: aspectos teóricos e metodológicos**. São Paulo: Editora da USP Nova Stella, 1986.

BOMTEMPO, E. **Brincando se aprende: uma trajetória de produção científica**. 1997. Tese de Livre-docência, Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes médicas. 1998.

CORDAZZO, S. T. D. **Caracterização das brincadeiras de crianças em idade escolar**. 2003. Dissertação de Mestrado em Psicologia, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis.

DIAS FACCI, M. G. A periodização do desenvolvimento psicológico individual na perspectiva de Leontiev, Elkonin e Vygotsky. **Cadernos Cedex**. v. 24, n. 62, p. 64-81, 2004.

DOHME, V. A. **Atividades lúdicas na educação: O caminho de tijolos amarelos do aprendizado.** 2002. Dissertação de Mestrado, Curso de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura, Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca.** 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 1996.

GLICKMAN, C.D. Play and the school curriculum: the historical context. **Journal of Research and Development Education.** v. 14, n. 3, p. 1-10, 1980.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 1998.

LEIF, J.; BRUNELLE, L. **O Jogo pelo jogo: A atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes.** Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

LEONTIEV, A.N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: Vygotsky, L. S.; Luria, A. R.; Leontiev, A. N. (Orgs.), **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Moraes, 1994.

MELLO, A. C. M. P. C. **O brincar de crianças vítimas de violência física doméstica.** 1999, Tese de doutorado. Psicologia escolar e do desenvolvimento humano. Universidade de São Paulo. São Paulo.

MELO, L. L.; VALLE, E. R. M. O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil. **Psicologia argumento.** Vol. 23, n. 40, p. 43 – 48, 2005.

SCHNEIDER, M. L. **Brincar é um modo de dizer : um estudo de caso em uma escola pública.** 2004, Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis.

SPODEK, B.; SARACHO, O. N. **Ensinando crianças de três a oito anos.** Porto Alegre: Artmed, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WAJSKOP, G. **Concepções de brincar entre profissionais de educação infantil: implicações para a prática institucional.** 1996. Tese de Doutorado, Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo. São Paulo.

●

Como citar este artigo (Formato ABNT):

NASCIMENTO, Maria Cristina Delmondes. O brinquedo educativo enquanto estratégia de desenvolvimento infantil. **Id on Line Rev.Mult. Psic.,** 2018, vol.12, n.40, p.752-763. ISSN: 1981-1179.

Recebido: 18/05/2018

Aceito 20/05/2018