

95/II

UNIVERSIDADE DO RIO DE JANEIRO

- Uni-Rio -

Centro de Ciências Humanas

Escola de Educação

A CRIANÇA, O BRINQUEDO E A ESCOLA

Por

Patrícia Roberta Vilela Ribeiro

Rio de Janeiro, novembro de 1995

PATRÍCIA ROBERTA VILELA RIBEIRO

A CRIANÇA, O BRINQUEDO E A ESCOLA

Monografia apresentada por solicita
ção da Professora-Orientadora Sandra
Medeiros, como requisito parcial para
obtenção do título de Licenciada em
Pedagogia.

Rio de Janeiro, novembro de 1995

AGRADECIMENTOS

À minha família, por me oportunizar dar pros
seguimento aos estudos;

À Professora-Orientadora Sandra Medeiros, por
sua confiança e estima;

À Direção e equipe do Colégio Nossa Senhora
do Rosário, por tudo que me tem ensinado;

A todas as pessoas que, de certa forma, con
tribuíram para a consecução deste estudo.

SUMÁRIO

	Páginas
CAPA	i
FOLHA DE ROSTO	ii
AGRADECIMENTOS	iii
SUMÁRIO	iv
INTRODUÇÃO	6
Capítulo I - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA SOBRE O DESENVOLVIMENTO INFANTIL	8
1.1. Fases do Desenvolvimento Infantil	8
1.2. A Importância de Conhecimento das Fases de Desenvolvimento	14
Capítulo II - O BRINQUEDO E A ESCOLA	18
2.1. O Aspecto Socializador dos Jogos Infantis	19
2.2. O Brinquedo Enquanto Fator de Estímulo da Criatividade	20
2.3. A Importância das Estórias Infantis	22
Capítulo III - A DIVERSIDADE DOS BRINQUEDOS	24
3.1. Brinquedos Artesanais	24
3.2. Brinquedos Industrializados	27
3.3. Brinquedos Eletrônicos	28
3.4. Brinquedos Educativos	29

	Páginas
3.5. Brinquedos Bélicos	30
Capítulo IV - BRINQUEDOTECA	32
4.1. Breve Retrospectiva Histórica	32
4.2. Montagem de Brinquedoteca.....	34
4.3. Exemplos de Brinquedoteca	35
4.4. Observações	36
CONCLUSÃO	37
BIBLIOGRAFIA	38

INTRODUÇÃO

Na concepção infantil, a atividade mais importante durante a infância é brincar; é o momento das descobertas, da busca pelo prazer e pelo lúdico, da espontaneidade, da criatividade no brincar e imaginar.

Através das brincadeiras e dos brinquedos a criança pode expressar pensamentos e sentimentos, bem como se comunicar com o mundo, através de gestual e linguagem próprios ou assumindo atitudes posturais com o seu corpo, estreitando a relação entre o imaginário e o real.

Para isto, necessita de um espaço adequado, onde possa ter contato com diversos tipos de brinquedo e de atividades lúdicas, de modo a desenvolver seus aspectos sociológico, psicológico, motor e afetivo, de maneira natural e espontânea.

Tal espaço é, em geral, encontrado na escola, onde o docente deve estar preparado para ser um elo de ligação na relação criança-brinquedo, a fim de tornar o processo ensino-aprendizagem mais prazeroso e significativo.

Infelizmente, inúmeras crianças vêm a escola sob um prisma de monotonia, como algo desagradável, estressante; alguns educadores e, mesmo, algumas instituições educacionais reforçam ainda mais esta visão, ministrando aulas sempre iguais, repetitivas, sem nada que possa estimular o interesse e a criatividade do educando, com propostas de atividades que levam o aluno a respostas prontas e únicas.

Assim, desde cedo a criança constrói a idéia errônea de que estudar é cansativo e desinteressante; entre brincar e estudar, escolherá a tarefa que lhe proporcionará mais prazer: brincar.

Então, por que não aliarmos o prazer de brincar ao de estudar?

O brinquedo pode - e deve - ser utilizado como instrumento pedagógico no planejamento curricular de ensino, transformando aulas anteriormente repetitivas e desinteressantes, monótonas, em pontos de convergência do interesse e do estímulo, pois através de brincadeiras bem organizadas e dirigidas, fica muito mais fácil e divertido aprender.

As fases de desenvolvimento infantil são fatores que também devem ser observados e respeitados, de modo a não ser exigido do aluno o desempenho de tarefas ou a assimilação de aprendizagens que extrapolem sua capacidade e maturidade individual, porquanto todos nós temos um ritmo próprio de crescimento intelectual.

Através dos brinquedos, das atividades lúdicas e recreativas podemos, também, avaliar o estágio de desenvolvimento em que a criança se encontra, de maneira a otimizarmos seu processo de maturação, ou seja, a ajudá-la a atingir seu desenvolvimento pleno.

Com este estudo pretendemos estimular a utilização de brinquedos como importante estratégia para facilitar a lição pedagógica e, sobretudo, chamar a atenção a respeito das etapas do desenvolvimento infantil, de modo a que seja forjado um novo conceito no âmbito da educação escolar: o de uma construção não mais isolada, mas coletiva, onde professor e aluno, em grande cumplicidade de propósitos, façam parte do todo no processo educacional.

Capítulo I

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA SOBRE O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Antigamente, as crianças eram vistas como adultos em miniatura, não sendo dado a elas atenção compatível; porém, desde que passaram a ser objeto de investigação por parte de inúmeros estudiosos do comportamento humano, foi possível estabelecer determinadas fases de seu desenvolvimento.

Tais fases, têm início desde o nascimento e devem ser compreendidas e respeitadas em detrimento à individualidade humana, na medida em que cada pessoa possui um biorritmo próprio de desenvolvimento; daí, circunstancialmente, algumas crianças atravessarem essas etapas mais rapidamente que outras.

1.1. Fases do Desenvolvimento Infantil

Dentre outros especialistas de renome, Freud e Piaget contribuíram significativamente para impulsionar as pesquisas relativas às fases do desenvolvimento infantil.

A. Segundo Freud:

1º: Fase Oral (0 - 1 1/2 anos) - nesta fase o comportamento infantil é comandado, basicamente, pelos instintos e impulsos; o egocentrismo constitui característica desta fase, pois o interesse da criança é o de satisfazer suas necessidades, não diferenciando o "outro", vendo-se como o "centro" de tudo e de todos, tudo pertence a ela.

Segundo COUTINHO (1992):

"Na fase oral, como o próprio nome indica, a fonte primária de prazer, emoção e de contato com o mundo, localiza-se na região da boca. O prazer advindo das atividades orais da alimentação desenvolve-se através da ligação entre o mamar e a satisfação daí decorrente. A criança, ao sair saciada pelo leite, sente-se satisfeita e, frequentemente, dorme. As sensações bucais passam a ser agradáveis em si, mesmo quando não há ingestão de leite, mas só estimulação da região da boca. É o caso da criança que se acalma sugando o bico ou quando chupa os dedos."

2º: Fase Anal (1 - 3 anos) - nesta fase a fonte dominante do prazer, para a criança, deixa de ser a boca e passa a ser a região excretória (ânus e bexiga); tal mudança ocorre acompanhando a maturação fisiológica infantil.

De acordo com a autora supra:

"Freud faz uma distinção da fase em anal-sádica e anal-erótica. Enquanto na fase anal-sádica o modo de se obter prazer é eliminativo e se expressa nas atividades de defecar, expulsar ou destruir as fezes, na fase anal-erótica, o modo para obtenção do prazer é retentivo e se expressa por atividades como a retenção e o controle das fezes e da urina."

As crianças dão valor às suas fezes, já que é algo produzido

pelo seu próprio corpo; os pais recompensam-nas, se defecam em local apropriado; caso contrário, castigam-nas se sujam suas roupas ou urinam na cama.

Os pais devem estar atentos às repreensões impostas à criança, para que ela não veja o ato de defecar e urinar como algo que só "gente feia" é que faz.

3º: Fase Fálica (3 - 7 anos) - nesta fase, a fonte dominante do prazer é a região genital; a criança descobre seus órgãos genitais, ensejando ao surgimento de perguntas sobre sexo, casamento, gravidez, como nascem os bebês etc.

Através dessas descobertas, as crianças começam a querer explorar o sexo oposto, a fazer comparações à medida que verifica a existência de diferenças anatômicas entre ambos os sexos.

A esse respeito, manifesta-se a autora em questão:

"A atitude dos adultos frente às brincadeiras sexuais de manipulação dos órgãos genitais é fundamental para que as crianças não desenvolvam, em relação ao sexo, um sentimento de culpabilidade e vergonha. Além disto, o castigo não impedirá que, secretamente, tais jogos sejam praticados."

É nesta fase que se estabelece o complexo de Édipo, por ser a ligação inicial da criança com a mãe muito forte e intensa, em continuidade durante boa parte da infância; o objeto do prazer, centralizado na figura materna que oferece conforto, proteção e segurança, exerce uma atração caracteristicamente sexual no menino, numa consequência natural deste processo.

Essa relação entre mãe e filho leva a um triângulo amoroso com o pai, com quem tem que dividir as atenções da mãe; logo, o pai passa a constituir uma ameaça para a concretização desse relacionamento e, a par

desse conflito, o menino passa a se identificar com o pai, represando seu desejo pela mãe.

COGUTINHO (1992) afirma que:

"Essa repressão tem duas conseqüências evolutivas: em primeiro lugar, propiciar a sublimação e a entrada no período de latência; em segundo lugar, cristalizar a constituição do super-ego."

4º: Fase de Latência (7 - 12 anos) - caracteristicamente, constitui período de socialização, onde a criança concentra suas energias para uma dimensão social, moral e cognitiva do comportamento, com as ligações afetivas expandindo-se para além dos laços familiares.

O desenvolvimento do auto-conceito infantil depende, em grande parte, do ambiente social; assim, a família e a escola são as primeiras, e importantíssimas, instituições que irão influir, positiva ou negativamente, na formação dessa concepção, segundo explicita a mesma autora:

"As relações sócio-afetivas na família, no grupo de iguais e, em especial, na escola, na fase de latência, serão de fundamental importância na construção da auto-estima e do sentimento de identidade, que caracterizam, essencialmente, o auto-conceito."

5º: Fase Genital (a partir dos 12 anos) - uma das características da puberdade - início da adolescência - é o crescimento, observável, dos órgãos sexuais externos, bem como do desenvolvimento dos órgãos genitais internos, responsáveis pela produção dos hormônios necessários para a reprodução.

O comportamento sexual do adolescente é movido por três particulares fatores: o ambiente em que vive, o interior do seu organismo e sua vida psico-afetiva.

Logo, a excitação sexual ocorre concomitantemente a articulação dessas três fontes de tensão, resultando em alterações, simultâneas, de natureza sexual.

Nesta fase, de acordo com a supramencionada autora, é que ocorre "a consolidação da identidade e o estabelecimento de uma moralidade autônoma, características estas que se encontram refletidas na formulação de valores e nas atividades psicossociais desenvolvidas pelo jovem!"

B. Segundo Piaget:

1ª: Fase Sensório-Motora (0 - 2 anos) - caracterizada por percepções sensoriais e esquemas motores, constitui o período da construção do "eu", onde a criança diferencia o mundo externo do seu próprio corpo. "O bebê o explora, percebe suas diversas partes, experimenta emoções diferentes, formando a base do seu auto-conceito" (DAVIS, 1993).

A criança constrói as concepções de espaço, tempo e causalidade, o que a possibilita adotar novas formas de lidar com o meio em que vive.

O egocentrismo é uma característica peculiar a essa fase e constitui, segundo a ótica piagetiana, "uma atitude espontânea da criança na qual prevalecem os seus esquemas particulares, onde há o predomínio do processo de assimilação, sem um esforço de acomodação".

E, ainda, segundo COUTINHO (1992):

"A criança acredita que tudo que está em sua volta lhe pertence e atribui características do próprio eu, já que 'o egocentrismo' é a manifestação de um pensamento centrado na perspectiva do sujeito ou mesmo uma indiferenciação entre o ponto de vista próprio e o dos outros."

2ª: Fase Pré-Operatória (2 - 7 anos) - marcada pelo aparecimento da linguagem, através da qual a criança estreita sua relação com os objetos.

De acordo com DAVIS (1993):

"A partir dessas novas possibilidades de lidar com o meio, dos dois anos em diante a criança poderá tomar um objeto ou uma situação por outra; por exemplo, pode tomar um boneco por um bebê (...). Pode, ainda, substituir objetos, ações, situações e pessoas por símbolos, que são as palavras. Compreende que 'papai' refere-se a uma pessoa específica (...). Tem origem, então, o pensamento sustentado por conceitos."

Uma outra característica desta fase é o animismo, que se origina quando a criança atribui qualidades humanas aos objetos; por exemplo, : a criança fala que a mesa é feia e má quando machuca-se ao bater em sua borda.

O antropomorfismo é outra característica no pensamento da criança nesta fase, consistindo na atribuição de uma forma humana aos objetos e animais.

No processo de transdedutividade, a criança parte do particular para o particular, de modo a entender determinado fato; neste período a criança não tem noção de conservação, "para ela, mudando-se a aparência do objeto, muda também a quantidade, o volume, a massa e o peso do mesmo" (DAVIS, 1993).

3ª: Fase Operatório-Concreta (7 - 12 anos) - nesta fase, o pensamento lógico, objetivo, adquire preponderância; o pensamento é menos egocêntrico e reversível, sendo capaz de eseparar o real da fantasia.

Neste período é possível elaborar a noção de conservação, já que o pensamento é baseado mais no raciocínio do que na percepção.

Explicita o autor supra:

"Neste período de desenvolvimento o pensamento operatório é denominado 'concreto', porque a criança só consegue pensar corretamente nesta etapa se os exemplos ou materiais que ela utiliza para apoiar seu pensamento existem mesmo e podem ser observados. A criança não consegue ainda pensar abstratamente, apenas com base em proposições e enunciados. Pode então ordenar, seriar, classificar etc."

4ª: Fase Operatório-Formal (12 anos em diante) - a principal característica desta fase consiste no fato de o pensamento "se tornar livre das limitações da realidade concreta" (DAVIS, 1993).

Nesta fase, o raciocínio pode fazer uso das hipóteses, na medida em que são imponderáveis, sugestão de possibilidades.

A esse respeito, conclui o autor:

"A construção típica da etapa operatório-formal é, assim, o raciocínio hipotético-dedutivo: é ele que permitirá ao adolescente estender seu pensamento até o infinito. É por isso que o adolescente, contando agora com essa ampla capacidade de pensar o mundo, abandona-se com frequência, ao exercício de montar grandes sistemas de explicação e transformação do universo, da matéria, do espírito ou da sociedade. Ao atingir o operatório-formal, o adolescente atinge o grau mais complexo do seu desenvolvimento cognitivo. A tarefa, a partir de agora, será apenas a de ajustar, solidificar e estofar as suas estruturas cognitivas."

1.2. A Importância de Conhecimento das Fases de Desenvolvimento

A educação, nos dias atuais, está muito precária; faltam recursos humanos e materiais, os professores não são remunerados de forma coerente e compensadora, os cursos de formação perdem em qualidade.

E, dentro do capítulo da má-formação profissional, podemos encontrar as principais causas do tão propalado "fracasso escolar"; está claro que a prática docente exige uma boa formação do educador, para não correr o risco de perpetuar as mazelas, já tão numerosas, existentes em nosso contexto educacional, sobretudo no âmbito da rede de ensino público oficial.

Assim, ao concluir o curso de formação de professores, o docente desconhece uma infinidade de assuntos básicos à sua prática laborativa como, por exemplo, as etapas de desenvolvimento infantil.

E este é, sem dúvida alguma, um assunto de grande importância para o educador, porque ao reconhecer as características individuais do seu alunado, poderá encetar um proveitoso processo de educação escolar.

Quanto à boa formação profissional, manifesta BROUGÈRE (1995):

"A formação do educador, sua sensibilidade em relação à criança, exerce uma influência sobre a sua conduta na classe e na utilização que ela fará do material."

Logo, é importante que o professor tenha conhecimento das etapas de desenvolvimento infantil para, assim, ter uma suficiente embasamento quanto ao preparo das aulas, separação dos materiais didático-pedagógicos e de propostas de atividades lúdico-recreativas.

Ao escolher determinada brincadeira ou jogo, o brinquedo a ser utilizado, o professor deverá proceder à verificação da sua adequabilidade de utilização respectivamente à faixa etária da sua clientela.

Desde tenra idade, a criança já brinca; no início, com seu próprio corpo, por se encontrar na fase das sensações, percepções e descobertas. Se apegando a qualquer objeto que esteja ao seu alcance (brinquedo, fralda, ou outra peça de roupa etc.), busca transferir as propriedades do seu corpo, bem como as do corpo de sua mãe, daí em geral as crianças gos

tarem de dormir abraçadas a algum tipo de bichinho de pelúcia, ao travesseiro ou a qualquer outro objeto que se lhes afigure aconchegante.

Esse objeto transmite, à criança, um sentido de segurança e/ou bem-estar necessário para substituir, em parte, a presença da mãe.

Durante seu crescimento, a criança vai tendo seu interesse despertado em relação aos diversos tipos de brinquedo, interesse este que sofre um processo de mutabilidade sistemática e seqüencial, segundo a ótica freudiana:

"(,..)

- a) brinquedos que oferecem oportunidades para as atividades do ego, tais como encher/esvaziar, abrir/fechar, ajustar, misturar etc., sendo o interesse neles deslocado das aberturas do corpo e suas funções;
- b) brinquedos movíveis, fornecendo prazer na mobilidade;
- c) material de construção, oferecendo iguais oportunidades para a construção e a destruição (em correspondência à ambivalência da fase oral-sadística);
- d) brinquedos servindo à expressão das tendências e atitudes masculinas e femininas ..."

Ao ,propor determinada atividade às crianças é necessário um conhecimento prévio sobre o desenvolvimento infantil, de modo a verificar a faixa etária apropriada para seu desempenho.

Respectivamente às fases iniciais do processo, as brincadeiras propostas devem ser as que utilizem expressões corporais, como jogos recreativos e atividades musicadas, de rolamento, pular e correr, levantar e abaixar, assim como as que levem à identificação das partes do corpo.

Para esse objetivo é importante a utilização de materiais concretos, coloridos, tais como bambolês, bolas, cordas de pular, além de materiais de sucata (cabos de vassoura, vasilhames plásticos etc.).

Para as crianças maiores são recomendáveis brincadeiras e jogos que estimulem o pensamento abstrato, bem como o raciocínio lógico; atualmente, existem jogos e brinquedos educativos que estimulam o desenvolvimento de conceitos matemáticos, questões de História, Geografia e Ciências de forma interdisciplinar e dinâmica; o professor, ao fazer uso desses recursos, deve procurar conhecer os objetivos de cada um deles, verificando se correspondem às expectativas pedagógicas divulgadas pelo autor.

A qualidade da educação, portanto, depende da coerência de escolha e/ou de adaptação de materiais e objetivos pretendidos, pressupondo ao educador uma formação compatível com o duplo direcionamento da sua lição.

Também a todos os envolvidos no processo educacional incumbe a tentativa de, continuamente, se desenvolver e aperfeiçoar, buscando conhecer melhor as facetas do intelecto humano a partir do reconhecimento da importância das fases do desenvolvimento infantil, bem como dos meios e modos de torná-lo um processo ágil e dinâmico.

Capítulo II

O BRINQUEDO E A ESCOLA

Por sua natureza gregária, o homem sempre sentiu a necessidade de se reunir em grupo com seus semelhantes, sobretudo para transmitir experiências de vida aos mais jovens; assim, podemos notar que a cultura, independentemente do estágio de civilização humana, é algo inerente ao ser.

Nos séculos anteriores ao nosso, a educação formal estava restrita a apenas alguns "eleitos", não constituindo um direito para o restante da população; hoje, ao contrário do discurso legal, ainda não atinge boa parte das massas populares, estando dividida em duas correntes básicas: uma, que vê a escola como transmissora de conhecimentos, creditando ao professor a detenção dos saberes; outra, mais inovadora e aberta, que considera a escola como local de descoberta e construção de conhecimentos, onde professor e aluno constituem peças fundamentais na engrenagem educacional, segundo constata DINELLO (1990):

"La escuela, en la forma en que ella es conocida hoje, es una institución reciente cuya intención es formar, en el dominio de las ciencias y letras, a los niños de las classes favorecidas socialmente; y de asegurar la formación técnico-profesional de los otros jovenes para la producción industrial, dejando con instrucción deficitaria a peones y artesanos."

Na sociedade brasileira contemporânea, muitos vêem a escola como um local onde a criança vai estudar, ter responsabilidades mas, nunca um lugar propiciador de prazer, do brincar, do divertimento.

A escola deve permitir que a criança expresse seus saberes espontaneamente; é através do jogo, do brinquedo, do brincar, que este objetivo pode ser alcançado.

Como nos relata BROUGÈRE, (1995):

"É na verdade, graças a Fröbel, que se desenvolveu essa idéia do brinquedo como atividade espontânea educativa, visto que é natural. Não cabe ao adulto ensinar mas, sim, permitir que a criança brinque. Como garantir a espontaneidade do jogo, favorecendo o desenvolvimento mais completo possível da criança? A solução seria através daquilo que chamamos de brinquedos. Trata-se de oferecer à criança os brinquedos que, por sua forma, sentido e manipulação, criarão possibilidades de desenvolver o raciocínio através do jogo..."

2.1. O Aspecto Socializador dos Jogos Infantis

Através dos jogos a criança desenvolve a imaginação, a confiança, a auto-estima, o auto-controle, a cooperação e os demais aspectos que a ajudarão na consecução do projeto educacional e social.

O jogo é uma atividade livre onde o jogador se expressa das mais variadas formas, extravasa seus medos, receios e angústias, além de favorecer o desenvolvimento do aspecto social do indivíduo, na medida em que exige participação coletiva.

Com o jogo, a criança percebe a existência de regras de procedimento e de conduta e que estas não são ditadas para um só participante,

mas para o coletivo, devendo ser conhecidas e respeitadas por todos. Assim, ao conviver com outras crianças, trava contato com a sociabilidade espontânea, segundo DINELLO (1990):

"La coordinación psicomotriz es una cualidad directamente ligada a la expresión del cuerpo, porque todo movimiento tiene una connotación psicológica de sensación, porque es la resonancia de una respuesta encontrada y todas las sensaciones que de ella derivan non son, al comienzo, más que un gesto físico que engrana la afectividad."

O corpo deve ser bem trabalhado durante a infância, enquanto um importante instrumento para a vida escolar infantil.

As aulas compostas por atividades onde é necessária a utilização do corpo ajudam a desenvolver, na criança, a coordenação motora e visual, relação tempo-espaço, lateralidade e os demais aspectos também importantes ao desenvolvimento pleno do organismo infantil.

Ao jogar, a criança tem a sua linguagem estimulada, por precisar estabelecer regras, formar o time, comentar o jogo e contestar jogadas e, assim, chegar a uma única forma de jogar.

2.2. O Brinquedo Enquanto Fator de Estímulo da Criatividade

Além das brincadeiras e jogos, o professor deve fazer uso dos mais variados tipos de brinquedo durante a sua praxis pedagógica, participando e/ou observando o brincar de seus pupilos de maneira a perceber como se dá a relação da criança com aquele, bem como para descobrir qual o melhor modo de utilizá-lo como recurso de apoio em sala de aula.

A criança deve ter liberdade e autonomia para brincar, na medi

da que os momentos lúdicos são, para ela, importantes, especiais:

"Vamos imaginar crianças brincando. Se essa situação fosse marcada por um clima sisudo, severo e circunspeto, dificilmente a inventiva infantil encontraria canais de expressão. E o brinquedo perderia sua graça, seu sentido mais profundo."

(OLIVEIRA, 1984)

A criança necessita brincar; brincando, ela se descobre, se realiza. A brincadeira é a peça fundamental para a sua expressão: ao brincar demonstra sentimentos e pensamentos, revelando o seu "eu".

O brinquedo é capaz de fazer com que a criança mais tímida manifeste-se de forma espontânea, dando oportunidade, ao adulto, de conhecê-la mais intimamente; "o brinquedo é capaz de revelar, assim, muitas das contradições existentes entre a perspectiva adulta e a infantil" (OLIVEIRA, 1984).

O brinquedo feito pela própria criança, através da utilização e transformação de sucata, tem para ela um significado próprio, por se saber valorizada; ao confeccionar seu próprio brinquedo, desenvolve seu potencial de criatividade, o aspecto de espontaneidade, o senso crítico, a imaginação, a coordenação motora e, ainda, trabalha suas percepções e todo o seu corpo.

O professor deve participar do processo de execução de tal atividade; contudo, deve procurar não bloquear, nem interferir nas idéias da criança.

Criatividade é algo inato, porém, muitas vezes, por tê-la bloqueada durante a infância, através de críticas contraproducentes, tais como "este desenho está horrível!", "você não sabe fazer nada!", "nem adianta tentar, você não vai conseguir..." e outros chavões do mesmo quilate, alguns indivíduos adultos têm perdido oportunidades de progredir profis

sional e/ou socialmente, porquanto a imaginação, fator intrínseco ao homem, é "estranhamente tímida (...) e sempre provocatória" (MÉVERES, 1993) conquanto nos dê força e valentia ante a oportunidade de realização de nossos objetivos.

Em prosseguimento, diz MÉVERES:

"A imaginação é livre e prende, agarra, guarda. De suas descobertas, nunca abre mão (...) não é, de maneira nenhuma, o refúgio de pessoas sonhadoras ou um meio de evasão do mundo em que se vive. Pelo contrário, ela vive dentro do próprio homem e tende para a sua construção e para a construção do mundo à sua volta."

Ao professor incumbe o papel de estimular, cada vez mais, a imaginação existente em cada criança, não bloqueando nem repreendendo a sua manifestação.

2.3. A Importância das Estórias Infantis

A maioria das crianças gosta de ouvir contar - e recontar - estórias, imaginando-se parte delas.

Para BETTELHEIM (1988), o conto de fadas tem efeito terapêutico já que, através deles a criança consegue ultrapassar suas dúvidas, na medida em que se põe no lugar da personagem.

Para a criança, em sua imaginação, a fada corresponde à imagem que ela possui de sua mãe: num momento é boa (quando lhe faz as vontades) e, em outro, é má (quando não é atendida em seus desejos, ou quando é castigada).

Preceitua MÉVERES:

"Os contos de fadas garantem à criança que as dificuldades podem ser vencidas, as florestas atravessadas, os caminhos de espinhos desbravados e os perigos mudados, por mais pequenos e insignificantes que seja quem pretende vencer na vida. E a criança, desprotegida por natureza, sente que também ela pode ser capaz de vencer seus secretos medos, as suas evidentes ignorâncias."

Capítulo III

A DIVERSIDADE DOS BRINQUEDOS

Dedicamos este capítulo para explicitarmos acerca da extrema diversidade de brinquedos existentes em nosso contexto, dos mais simples e pouco elaborados, aos mais sofisticados, contudo cada qual com grande significado e importância dentro do universo infantil e, por que não, pedagógico?

3.1. Brinquedos Artesanais

Os brinquedos artesanais terão, sempre, espaço na formação social dos indivíduos; quando manuseamos brinquedos desse tipo, ficamos empolgados ao imaginá-los sendo fabricados por pessoas anônimas, porém criativas, dedicadas, com uma grande percepção tátil que as permite forjar algumas peças de rara delicadeza e, tudo isto, sem a utilização de maquinário.

Depõe OLIVEIRA (1984):

"Carrinhos de rolimã, bonecas de pano, casinhas de madeira, balões, pipas (papagaios), bonecos, bichos feitos com trapos e enchimentos... Quem de nós deixou de se envolver

e de se encantar com esses e outros brinquedos? Quantas vezes nós mesmos construímos e nos empolgamos com objetos desse tipo?"

Quando falamos em "brinquedo artesanal" logo imaginamos a infância de nossos avós.

A industrialização, a produção em série de brinquedos, fez com que a prática artesanal de confecção de brinquedos chegasse quase à extinção, desvalorizados pela demora produtiva, desmotivada a mão-de-obra rústica.

Tal desvalorização ao nível social e econômico encontra respaldo no âmbito cultural: desde as escolas de ensino fundamental e médio, até às universidades, é raro encontrarmos qualquer disciplina curricular que explore as diferentes formas de expressão lúdica, particularmente as rústicas.

Respectivamente ao assunto comenta o supracitado autor:

"Assim, seja por omissão, seja por banalização, a escola acaba reforçando os preconceitos. Justamente ela que, em tese, deveria ser uma agência de crítica e de renovação do conhecimento, acaba se enredando nas malhas e nas armadilhas da ideologia dominante, desdenhando do imenso universo da produção manual. Qual criança não gostaria de ter na escola um aprendizado cultural que incorporasse a experiência lúdica trazida pelo brinquedo artesanal?"

Por outro lado, verificamos que inúmeras escolas já se conscientizaram da importância do desenvolvimento de trabalhos manuais com os alunos, dando-lhes a oportunidade de terem contato mais estreito, de manusearem e criarem objetos artesanais, onde os materiais mais utilizados são sucata e argila.

Também no âmbito familiar, a discriminação se faz presente: o

material de construção de brinquedos artesanais é considerado, na maioria das vezes, sinônimo de "bagunça", de "desordem" e, assim, a criança vê breçada a sua criatividade, em detrimento da arrumação ambiental; contudo a criança deve ter seu espaço nesse ambiente e respeitada a sua originalidade:

"(...) dentro da esfera familiar, o brinquedo artesanal, muitas vezes, simboliza a introdução da anarquia na ordem doméstica. Elementos como terra, areia, madeira, latas, folhas, papel, cola e outros - verdadeiras matérias-primas do brinquedo artesanal - são todos materiais que subvertem o bem-estar doméstico, pois produzem sujeira e desordem. Não combinam com o brilho do piso ou com a limpeza do carpete. Revolucionam a máxima caseira que prevê 'cada coisa no seu lugar'."

A família e a escola, infelizmente, ainda não estão totalmente envolvidas na revalorização do brinquedo artesanal - e do próprio "arte são" - e, aí, ao falarmos no termo, não são poucas as pessoas que imaginam tratar-se de pessoa de classe social mais carente, por vezes, analfabeta, daí serem discriminadas e não reconhecido seu valor social e cultural.

Conclui o autor:

"De um modo geral, nem a família nem a escola aprenderam a importância da expressão manual. Não se deram conta de que toda atividade manual é, também, atividade intelectual - não há separação. A prática manual também requer conhecimento, habilidade, talento e criatividade. Todos esses elementos estão presentes na criação do brinquedo artesanal, sem falar que o próprio ato criativo torna-se, neste caso, também um ato lúdico. Trabalho e satisfação não estão divorciados."

3.2. Brinquedos Industrializados

É extraordinária a extensa diversidade de brinquedos existentes no mercado atualmente: são bonecas de todos os tamanhos que falam, andam, comem, dormem, cantam, patinam, nas mais variadas imitações humanas; carrinhos e aviões de todos os modelos; réplicas quase perfeitas de armaria.

A valorização dos brinquedos industrializados constitui um dos reflexos da nossa sociedade, em seu florescente capitalismo, onde o particular interesse se pauta no lucro, ou seja, produzir muito e a baixo custo.

Segundo OLIVEIRA (1984):

"Com a industrialização do brinquedo, aparece sua subordinação ao dinheiro. A bola, a boneca, o carrinho são, a exemplo de outros brinquedos, elementos universais, presentes ao longo do tempo em diferentes culturas. Quando, porém, transformam-se em objetos industrializados e comercializados, o uso e a posse do brinquedo passam a depender do fato de se ter, ou não, dinheiro para comprá-lo. Não basta o brinquedo ser um elemento universal. No momento em que ele é fabricado e anunciado a um determinado preço, o acesso a ele fica restrito às classes sociais que podem dispor desse dinheiro para adquiri-lo."

Quando a criança assiste televisão e vê comerciais de brinquedos, pautados numa bem montada estrutura publicitária, têm acirrado o seu desejo de possuí-los; contudo, em geral frustram-se logo ao primeiro contato com aqueles, ao constatarem que seu funcionamento distancia-se bastante ao demonstrado pela propaganda televisiva.

É através da publicidade que a indústria vende seus objetos, no único propósito de gerar lucros; para isto, compram serviços de publicidade e ocupam os espaços intersticiais das programações televisivas.

3.3. Brinquedos Eletrônicos

Com o desenvolvimento tecnológico e as conquistas da Informática, surgem os brinquedos eletrônicos.

Os primeiros a serem lançados no Brasil foram as máquinas de fliperama.

Aproveitando a era da Informática, fabricantes de calculadoras, relógios, aparelhagem de som etc., entraram no mercado dos brinquedos.

Dentre os brinquedos eletrônicos mais apreciados estão os vídeo jogos, sendo o Odissey, da Phillips, o primeiro a ser lançado no Brasil, em 1983; a partir de então, outras empresas seguiram esse exemplo.

Tais jogos têm como objetivo vencer as dificuldades que um de terminado personagem enfrenta; ao ser ultrapassado o obstáculo, somam-se pontos, caso contrário, o jogador é penalizado, devendo aceitar as regras sem quaisquer contestações, o que o torna participante passivo de toda a ação.

Diz OLIVEIRA (1984) que:

"A ação não se desenvolve por uma atuação direta do joga dor, mas sim através de sua habilidade em manipular botões e controles da máquina. O jogador deve adestrar-se a eles para dominar alguns macetes como, por exemplo, o grau de pressão a se exercer sobre o botão para os diferentes andamentos das figuras na tela. Submetendo-se de forma exemplar, será merecedor de prêmios, pontos e vitórias. Se não assimilá-las ou executá-las fora do estabelecido, será inferiorizado diante de seus adversários. Não somará pontos e será castigado com a derrota."

3.4. Brinquedos Educativos

O brinquedo educativo caracteriza-se por oferecer conteúdos pedagógicos em aliado ao entretenimento infantil.

OLIVEIRA (1984), "ele se auto-define como agente de transmissão metódica de conhecimentos e habilidades que, antes de seu surgimento, não eram veiculados às crianças pelos brinquedos.

O brinquedo deixa, então, de ser algo direcionado apenas para a simples diversão, passando a ser um objeto capaz de, num mesmo plano, divertir e educar.

No que diz respeito aos brinquedos deste tipo, o autor supra relaciona duas especiais funções:

"... uma delas refere-se ao fato de a criança possuir consciência latente, mas adormecida, cabendo ao brinquedo educativo a função de despertá-la. A outra supõe a criança como alguém que ignora a si mesma porque não tem condições de compreender-se sozinha. A função do brinquedo educativo seria, portanto, levar a criança a adquirir uma consciência verdadeira de si mesma."

Nas duas funções expostas, o que prevalece é a idéia de uma educação autoritária, onde há a anulação da criança e a valorização do objeto, na medida em que todo sistema educativo se baseia em dois princípios: os que sabem transmitir conhecimentos, de um lado e, de outro, os que não sabem.

A grande maioria dos brinquedos podem ser considerados educativos bastando, contudo, que saibamos aproveitá-los em determinadas situações, como confirma o mesmo autor:

"Todo brinquedo é educativo, ou seja, sempre há em qual quer brinquedo um conjunto de mensagens implícitas ou ex

plícitas a serem assimiladas ou transformadas pela criança. Contudo, ele tenderá a assumir com plenitude suas mais significativas funções educativas na medida em que engendrar mistérios capazes de sugerir diferentes recreações por parte da criança."

3.5. Brinquedos Bélicos

Os brinquedos bélicos são, constantemente, criticados e, mesmo, responsabilizados pelo incentivo à violência, segundo constata o autor em pauta:

"As incriminações mais leves falam da disseminação da agressividade entre as crianças e as mais pesadas mencionam o brinquedo bélico como causa do aumento da criminalidade e da violência em geral. Como cúmplices, são arrolados os meios de comunicação de massa, particularmente a televisão, o cinema e as histórias em quadrinhos."

É claro que não podemos acusar os brinquedos bélicos e os meios de comunicação de massa como únicos responsáveis pela propagação da violência, nem devemos proibir as crianças de brincarem com tais brinquedos ou de assistirem determinados programas de televisão mas, sim, orientá-las à busca por outros tipos de entretenimento.

No universo infantil, as lutas, a armaria e outros objetos lúdicos que simulam embates não constituem meios para que a criança expresse algum desejo reprimido de violência, apenas suporte para fantasiar determinada situação, de se imaginar personagem destemido de aventuras.

E, ainda, segundo o mesmo autor:

"O brinquedo de guerra representa para a criança não o de sejo de matar, mas o prazer do movimento, a beleza plástica dos equipamentos, o jogo de efeitos, a variedade dos gestos e muitas outras aventuras, em que a estrela principal não é a violência, mas sim a fantasia."

Este tipo de brinquedo assume grande importância no processo de canalização de sentimentos, levando a criança a expressá-los no instante mágico da brincadeira, dando vazão a possíveis mágoas para, após, aliviada então, retornar à realidade, revigorada, aberta para novas e compensadoras experiências que irão dar um sólido embasamento à sua formação moral.

Capítulo IV

BRINQUEDOTECA

O brinquedo deve fazer parte do dia-a-dia da criança; particularmente na escola, ela precisa de pelo menos, um momento para brincar.

Através do brinquedo o educador pode desenvolver toda uma aula e, a partir dele, iniciar Centros de Interesse que oportunizem ao trabalho interdisciplinar.

Ao levar algum brinquedo para a escola e emprestá-lo a um colega, a criança demonstra estar superando a fase do egocentrismo de modo natural, ensejando ao desenvolvimento da sua socialização.

A escola deve, portanto, oferecer um espaço adequado para a criança expandir toda a sua energia física (correr, pular, gritar, brincar), sem que seja necessário exercício de controle pela professora; daí a importância das áreas de recreação, do parquinho e dos brinquedos.

4.1. Breve Retrospectiva Histórica

O conceito de "brinquedoteca" surgiu no início do século mas, só então, começa a ganhar vulto, sendo raros os educadores que conhecem e se interessam pelo assunto.

Em 1929, foi criado o primeiro protótipo de ludoteca - ou brinquedoteca - no panorama brasileiro, por José Ribeiro Escobar que, aí, implantou o ideal escolanovista, ao propor a utilização de jogos como parte do projeto pedagógico da Escola Pública.

A este respeito, manifesta KISHIMOTO (1995):

"Entre as ações que implementa, encontram-se salas ambientes de Matemática, Ciências, História e Geografia, Marcenaria, Artes (...) espaços para brincadeiras de faz-de-conta ou folclóricas e playgrounds, com uma variedade de balanços, gangorras, barras e campos de jogos. Dentro do projeto aparece, ainda, uma sala de passatempo, com cerca de 1.000 brinquedos importados da França, contendo desde motores, trens elétricos e armas. Enfim, toda variedade de brinquedos oferecida pelo mercado francês da época."

A primeira brinquedoteca da atualidade foi criada pela pedagoga Nyla Cunha, em 1981, em São Paulo, destinada a deficientes mentais e autistas.

Agora já existem brinquedotecas implantadas em hospitais, escolas e creches, universidades, bibliotecas, projetos culturais e científicos; as camadas populares mais carentes são as que frequentam com maior assiduidade tais espaços, como forma a suprir suas necessidades por brinquedos e brincadeiras.

O acervo das brinquedotecas (jogos e brinquedos) tem a finalidade de propiciar atividades lúdicas dirigidas e coordenadas, empréstimo regular de brinquedos, bem como contribuir para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor da criança.

4.2. Montagem de Brinquedoteca

Montar uma brinquedoteca não é tarefa muito difícil, embora se ja necessário observarmos determinados aspectos, de modo a obtermos resultados satisfatórios.

Primeiramente, devemos atentar para o espaço físico disponível (local bem aerado e iluminado) para, após, promovermos à seleção dos diversos tipos de brinquedos e jogos que irão compor o acervo, assim como do mobiliário necessário para exposição e guarda do mesmo.

A organização do acervo deve ser feita de acordo com as características dos usuários, ou seja, agrupado segundo a faixa etária e o sexo das crianças às quais se destina, bem como em relação ao gênero dos objetos e suas especificidades (jogos, bonecas, carrinhos, bolas etc.).

Tudo deve ser registrado e catalogado, de forma a ser mantido controle respectivamente à quantidade e diversidade dos brinquedos e da disponibilidade dos mesmos para efetuar eventuais empréstimos.

Quanto a esse aspecto, são estabelecidas determinadas condições para o sistema, que deverão ser levadas ao conhecimento de todos os sócios: tempo de permanência do brinquedo com o cliente, número de objetos a serem emprestados de uma só vez etc.

De grande importância, é o espaço da brinquedoteca reservado para a oficina (local onde as crianças criam seus próprios brinquedos, contendo sucatas, materiais de pintura e modelagem, brinquedos quebrados e outros recursos).

O "cantinho do faz-de-conta" deve conter, além de livros de leitura variada, fantoches e máscaras para dramatizações, de modo a levar a criança a contar e recontar, criar histórias.

4.3. Exemplos de Brinquedoteca

A. Hospital DIA:

Mantido pela Secretaria de Saúde do Estado de São Paulo, presta atendimento a crianças com graves problemas de saúde mental (psicóticos, neuróticos, autistas), sendo o brinquedo indispensável como terapêutica desses pacientes que, embora doentes, não devem ser obstados ao ingresso no universo lúdico infantil.

B. Faculdade de Educação da USP

A proposta de implantação desta brinquedoteca é o de formação profissional, com vistas à sua expansão; propicia atividades lúdicas, em presta brinquedos e ensina, ao profissional, a organizar, a selecionar os brinquedos, bem como a observar e coordenar as brincadeiras infantis.

C. Museu de Astronomia e Ciências Afins

É mantida pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), onde as crianças têm oportunidade de brincar, assim como aprende noções de Ciências, à medida que constroem brinquedos com materiais alternativos.

D. Maceió

Primeira brinquedoteca do Nordeste, criada pela professora Elia ne Leite Vaz de Barros, atende crianças em idade pré-escolar, além de oferecer aulas de apoio e reforço para alunos da 4ª série ao 2º grau com problemas de aprendizagem.

4.4. Observações

Essas são algumas das atividades propostas pelas brinquedotecas de todo o país, cujo principal objetivo é o de dar, à criança, a oportunidade de ser criança e o direito ao prazer de brincar.

Assim, as brinquedotecas auxiliam a prática docente no tocante à dinamização das aulas, tornando o ensino num processo interdisciplinar, bem como leva a criança a desenvolver seus aspectos cognitivo, motor e afetivo, fundamentais aos princípios de sociabilidade, companheirismo e responsabilidade.

CONCLUSÃO

O brinquedo nos faz remeter à infância ao despertar as lembranças de uma fase importante e despreocupada de nossas vidas; ao vermos um brinquedo, ao assistirmos a determinadas brincadeiras, relembramos situações que nos foram muito significativas.

Anteriormente utilizados apenas para entretenimento e diversão, os brinquedos, na atualidade, assumem papéis mais diversificados, sobretudo no campo terapêutico, como tratamento de crianças com problemas de saúde mental etc.

Através do brinquedo podemos conhecer melhor o íntimo do universo individual da criança, de modo a que possamos estimular seu desenvolvimento levando-a a se tornar mais independente, responsável e criativa.

E, sendo a escola um ambiente propício ao desenvolvimento global do indivíduo, constatamos que ela deve, sobretudo, despertar na criança o verdadeiro sentido da vida através do ato de brincar.

É nessa perspectiva que a brincadeira surge sob um novo prisma: um elo de ligação entre a responsabilidade de estudar com o prazer de brincar.

Nesse ínterim, a implantação de brinquedotecas caracteriza-se, no âmbito ludo-educacional, como recurso eficaz para imprimir maior dinamismo ao processo ensino-aprendizagem.

BIBLIOGRAFIA

- BENJAMIN, Walter. Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação. 2ª ed.; São Paulo: SUMMUS, 1984.
- BROUGERE, Gilles. É brincadeira. Jogos e materiais ajudam criança pequena a crescer. Minas Gerais: AMAE Educando, abr./1995.
- COUTINHO, Maria Tereza da Cunha & MOREIRA, Mércia. Psicologia da Educação. 4ª ed.; Belo Horizonte: LE, 1992.
- DAVIS, Cláudia & OLIVEIRA, Zilma de. Psicologia da Educação. São Paulo: CORTEZ, 1993.
- DINELLO, Raimundo. Expresión ludico creativa. 3ª ed.; Montevideú: NORDAN COMUNIDAD, 1990.
- FREUD, Ana. Infância normal e patológica. 4ª ed.; Rio de Janeiro: ZAHAR, 1965.
- HELD, Jacqueline. O imaginário no poder. As crianças e a literatura fantástica. 3ª ed.; São Paulo: SUMMUS, 1980.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedoteca. Espaço de brincar estimula a criatividade e a socialização. Minas Gerais: AMAE Educando, abr./95.
- LOPES, Vera Neusa. Brinquedos e jogos. Referenciais de escolha para crianças de zero a seis anos. Porto Alegre: Revista do Professor, nº 34,

abr./jun. 1993.

MENÉRES, Maria Alberta. O que é imaginação? Lisboa: DIFUSÃO CULTURAL, 1993.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. O que é brinquedo. São Paulo: Ed. BRASILIENSE, 1984.

VASCONCELLOS, Rosângela. Brinquedoteca: um local onde a obrigação da criança é brincar. São Paulo: NOVA ESCOLA, out./93.