

BRINQUEDOTECA: A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Solange Martins do Nascimento¹
solangemnascimento@hotmail.com

Tamiris Mendonça Coelho²
tamirisrtj@gmail.com

Valeska Guimarães Rezende da Cunha³
valeska.guimaraes@uniube.br

RESUMO

O presente trabalho apresenta reflexões sobre Brinquedoteca: a importância do brincar no desenvolvimento infantil. Se tratando de Educação nos anos iniciais e desenvolvimento, é importante lembrar o envolvimento do físico e cognitivo da criança. A brinquedoteca por ser um espaço lúdico, proporciona ao indivíduo aprendizagem, incentivando a autonomia e desenvolvendo a capacidade crítica através de jogos, brinquedos e brincadeiras, assim contribuindo na formação, podendo ser encontrada em lugares públicos e privados. O docente e a instituição devem estar preparados para atender as necessidades educacionais dos educandos, reconhecendo e os respeitando como seres históricos e sociais de direitos. Saber diferenciar o brincar espontâneo e o didatizado se faz essencial, pois expõe a variedade que as brincadeiras podem ser apresentadas às crianças. A realização deste trabalho se fundamenta na teoria, através de pesquisas bibliográficas de modo exploratório, tendo base em leituras, observações e interpretações sobre a temática. Os resultados evidenciaram que a brinquedoteca é um espaço lúdico e favorável para o desenvolvimento infantil, e que o brincar auxilia nesse processo, pois ele não proporciona apenas entretenimento, mas também estimula a imaginação e criatividade da criança, ligando o que trabalha dentro da sala de aula aos jogos e brincadeiras, assim se tornando um método de ensino interessante e motivador.

¹Discente do curso de Licenciatura em Pedagogia na Universidade de Uberaba (UNIUBE), cursando 8º período. Formada em Curso Normal de Nível Médio Professor de Educação Infantil na Escola Estadual Santa Terezinha de Uberaba(mg).No presente momento atua como estagiária no Colégio Cenequista Dr. José Ferreira

²Discente do curso de Licenciatura em Pedagogia na Universidade de Uberaba (UNIUBE), cursando 8º período. No presente momento atua como estagiária no Colégio Nossa Senhora das Dores.

³Doutora em Educação e Mestre em Linguística pela Universidade Federal de Uberlândia. Especialista em Educação a Distância pela Universidade Católica de Brasília; em Metodologia do Ensino e aprendizagem de Língua Estrangeira pela Faculdade São Luís e em Educação pela Faculdade Claretianas. Graduada em Tecnologia em Processamento de Dados e Licenciada em Pedagogia pela Universidade de Uberaba. É professora na Universidade de Uberaba.

Palavras-chave: Brinquedoteca. Brincar. Desenvolvimento.

TOY LIBRARY: THE IMPORTANCE OF PLAYING IN INTANTIL DEVELOPMENT.

ABSTRACT

The present work presents an approach on the importance of playing in child development. When it comes to education in the early years and development, it is important to remember the involvement of the child's physical and cognitive. The playroom, because it is a playful space, provides the individual with learning, encouraging autonomy and developing critical capacity through games, toys and games, thus contributing to training, and can be found in public and private places. The teacher and the institution must be prepared to meet the educational needs of the students, recognizing and respecting them as historical and social beings of rights. Knowing how to differentiate spontaneous and didatized play is essential, because it exposes the variety that games can be presented to children. The accomplishment of this work is based on theory, through bibliographic research in an exploratory way, based on readings, observations and interpretations on the theme. The results showed that the playroom is a playful and favorable space for child development, and that play helps in this process, because it not only provides entertainment, but also stimulates the imagination and creativity of the child, linking what works inside the classroom to games and games, thus becoming an interesting and motivating teaching method.

Keywords: Toy library. Play. Development.

1 INTRODUÇÃO

As brincadeiras na educação infantil têm ganhado bastante proporção como forma de desenvolvimento infantil, sendo considerado de grande relevância na vida das crianças e do educador uma vez que as brincadeiras vieram para agregar e enriquecer o trabalho docente, visto que a criança deve ser protagonista do seu processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, é dever do professor observar e ouvir as crianças, buscando sempre desenvolver os seus interesses e estimulá-los.

O presente trabalho teórico e de pesquisa dedicou-se ao tema "Brinquedoteca, a Importância do Brincar no Desenvolvimento Infantil". A Brinquedoteca surgiu no ano de 1934, e essa ideia chegou ao Brasil por volta do século 80, com intuito de assegurar a criança do direito de brincar. Ela é um espaço pensado para a criança brincar e liberar seus estímulos, um espaço lúdico apropriado para que ela possa explorar, experimentar, sentir, imaginar, etc. A Brinquedoteca proporciona uma compreensão de si e do mundo, através do ato da brincadeira, que é fundamental para seu desenvolvimento. Os jogos, brinquedos e brincadeiras ajudam as crianças na sua comunicação, emoções, conhecimentos, criatividade, socialização, dentre outros fatores, pois as necessidades educacionais das crianças devem ser respeitadas.

A relevância desta pesquisa consiste em pensar o brincar na educação infantil como foco de grandes debates no ambiente escolar e na formação profissional. Reforçando que não basta apenas realizar brincadeiras durante as aulas, e sim aumentar as discussões, debates e aprofundar este tema o máximo possível. E é neste espaço privilegiado que esta discussão deve ser realizada independente da matéria a ser ministrada já que o brincar pode estar presente em todas os momentos e, conseqüentemente influenciarão na relação entre os professores e os alunos.

Pretende-se que, ao término desta pesquisa, que o público ouvinte perceba a importância desta discussão a fim de aumentar os espaços para debate, fazendo com que estas aconteçam de maneira qualitativa e destacando a importância de unir a teoria à prática diante dos espaços de brincadeira no decorrer das aulas dadas.

As contribuições para a sociedade em geral são de grande importância, pois a atuação do professor está diretamente ligada ao aluno e ao lúdico e, uma vez que o profissional consiga entender e respeitar a importância da realização destas atividades, o ensino tende a ter maior qualidade e eficácia.

Vale salientar que as brincadeiras vão além de entretenimento, proporcionam a possibilidade do desenvolvimento do despertar da atenção, estimula a criatividade, a concentração, interpretação, disciplina. Por isso a importância da capacitação do educador, pois dessa forma terá em mente essa necessidade de buscar por atividades que são usadas em diferentes momentos.

No decorrer deste trabalho serão elencados aspectos que destacam a importância das brincadeiras no processo de ensino aprendizagem na educação infantil. Os pensamentos gerados na realização dessa pesquisa contribuíram para reflexões sobre a dimensão que o brincar tem no desenvolvimento da criança, ressaltando a importância da família, da instituição, do corpo docente e da comunidade no processo educacional. Além disso, será apresentada uma perspectiva diferente dos efeitos das brincadeiras para além da aprendizagem, como meio de comunicação, compreensão de linguagem e expressividade, sendo mais um fator indispensável para a construção motora, cognitiva e afetiva do ser (construção pessoal como um todo). Será apresentado também, aspectos decorrentes à importância do brincar; a diferença entre brinquedo, brincadeiras e jogos; brinquedoteca e o desenvolvimento infantil; e brincar espontâneo e didatizado.

O professor é o responsável por organizar as brincadeiras, pois elas contribuem para o processo educativo e desenvolvimento intelectual e social, portanto é essencial que as atividades sejam pensadas e elaboradas de acordo com a necessidade de cada grupo de criança, sem esquecer as questões afetivas de cada indivíduo. O brincar concretiza o aprendizado obtido na escola, fazendo com que a criança absorva e reproduza situações diárias, utilizando conteúdos básicos da rotina escolar, ou seja, usa do brincar espontâneo para conseguir um aprimoramento para o brincar didatizado.

A pergunta central deste trabalho é "Como o brincar auxilia no desenvolvimento da criança", sendo assim, o objetivo inicial é investigar como a brinquedoteca pode contribuir para a formação do indivíduo, assim esclarecendo a importância da brinquedoteca e porque ela é um espaço que favorece no desenvolvimento da criança, trazendo com isso a diferenciação do brincar espontâneo e do brincar didatizado, refletindo sobre a interação do sujeito com brinquedos, jogos e a socialização com seus pares. Desta forma, cada atributo será apresentado em um capítulo, para melhor entendimento.

1.1 Brinquedoteca, Jogos, Brinquedo e Brincadeiras

A Brinquedoteca é um espaço utilizado pedagogicamente com o objetivo de proporcionar evoluções das capacidades mentais, psicológicas, sociais e físicas da criança por meio da interação e ludicidade, de acordo com a necessidade individual de cada um. Nesse espaço são oferecidos brincadeiras e jogos que estimulem o pensar, o agir, a coordenação motora e a imaginação, favorecendo o desenvolvimento infantil e um aprendizado prazeroso, podendo ser encontrada em um local público ou privado que lidam com crianças pequenas, tais como escolas, hospitais, supermercados, centros de lazer, shoppings, consultórios, laboratórios, universidades, dentre outros; esses espaços são organizados para as crianças brincarem, e está ligado ao termo biblioteca.

Ela se originou no ano de 1934, a Grande Depressão Americana (1930) auxiliou para o surgimento da primeira *toy library*, pois por conta desse acontecimento, até as famílias de posses estavam passando por dificuldades. Um comerciante em Los Angeles percebeu que as crianças estavam roubando materiais para construir brinquedos, com isso a população de *Southwest*, resolveu estabelecer um sistema de empréstimo de brinquedos na biblioteca pública, dessa forma evitando que as crianças virassem delinquentes. Nos anos 60 e 70 houve o reconhecimento da importância do brincar, com isso houve aumento das demandas de empréstimos, assim expandindo as "*toy libraries*" em outras direções. (KISHIMOTO, 2001).

Na Europa, a Suécia, foi o país pioneiro a adotar o sistema em 1963 denominando-o *Lekotek*, outros países, como a França, criaram as "*ludoteques*". No Brasil, o movimento surgiu por volta dos anos 70 como resultado dos estudos da Professora Tizuko Morshida Kishimoto. De acordo com Santos (1995, p.8), o objetivo inicial das "*Toy Libraries*" ou "Bibliotecas de Brinquedos", era o empréstimo de brinquedos e não o ato de brincar, ou seja, a brinquedoteca nasce com o simples intuito de parar com furtos em uma loja e hoje é muito mais que um local de brincadeiras e empréstimo.

Segundo Fortuna (2011) a Brinquedoteca é um lugar onde se provoca a brincadeira, e não um espaço o qual apenas se brinca ou ainda, onde apenas são depositados brinquedos, pois "[...] a ação de brincar que faz um objeto ser brinquedo". A Brinquedoteca além de ser um local divertido para as crianças, é também um local para se explorar o lúdico. Através das brincadeiras, as crianças têm a oportunidade de aprender brincando e isso faz com que elas absorvam mais do que em atividades desenvolvidas exclusivamente em sala de aula.

A brincadeira é um comportamento fundamental, principalmente para o desenvolvimento infantil e tem influência nas dimensões cognitiva, afetiva, física e social, além de proporcionar momentos de alegria e prazer. O ato de brincar ajuda no desenvolvimento e na geração de habilidades como a comunicação, interação com os colegas e o autoconhecimento, pois através das brincadeiras a criança aprende a dominar seus medos, interpretar e representar o mundo exterior, as brinquedotecas são importantes instrumentos para arte, cultura e lazer.

Além disso, na interação lúdica permite à criança aprender comportamentos, expressar emoções e sentimentos, construir conhecimento e se apropriar da cultura na qual está inserida (BROUGÈRE, 1998).

O espaço da brinquedoteca não deve ser transformado em uma sala com diversos objetos, de todas as maneiras, jeitos e cores, pois nada vale esses muitos brinquedos, se o espaço não é vivido, “Uma brinquedoteca mantém-se viva porque sua vida tem sentido para a comunidade na qual se encontra.” (FORTUNA, 2011, p.178-179).

Nos países onde a ideia da brinquedoteca está bem implantada, ela está presente em cada comunidade ou bairro. É o caso da França e Bélgica. Já em países pobres, zonas rurais ou periféricas, a população não dispõe de grande parte dos serviços públicos necessários para garantir a qualidade de vida dos seus habitantes. (KISHIMOTO, 1998).

De acordo com Kishimoto (2001), os conceitos de brinquedo, como o material que dá suporte à brincadeira; e os usos das regras do jogo provêm do mundo social, dessa forma, afirma-se que ninguém nasce sabendo brincar, que o brincar pressupõe aprendizagem social. As bibliotecas de brinquedos (*toy library*) servem para realização de empréstimos e assessoria aos pais e crianças, e os equipamentos devem assegurar o brincar espontâneo, na qual os pais são orientados sobre a escolha do brinquedo e aprendem a brincar com seus filhos.

A importância do brincar é reconhecida de estudos realizados na área da educação e saúde. O crescimento e diversificação das brinquedotecas atestam a necessidade do brincar, pois achar tempo e espaço está se tornando cada vez mais difícil. (OLIVEIRA, 2000).

O pai da psicanálise (Freud) atribuía uma grande importância no ato da criança brincar, aproximando-se assim de Piaget e Vygotsky. Segundo ele a maneira que somos, pensamos, nos comportamos e construímos nossa estima é produto da relação entre nosso consciente e inconsciente. (ANTUNES, 2017).

Muitas vezes atribuímos o brincar à jogos e brincadeiras, e tentar definir o jogo não é fácil, pois cada vez que pronunciamos a palavra, podemos entendê-la de um modo. Antes do Romantismo (XVII) três concepções estabeleciam as relações entre jogo infantil e a educação, são elas a recreação; uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares; e diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis. (KISHIMOTO, 2017).

O jogo visto como recreação, desde a antiguidade greco-romana, aparece como relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar, segundo Aristóteles, Tomás de Aquino, Sêneca e Sócrates. Durante a Idade Média, o jogo foi considerado “não sério”, por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgado na época. O jogo serviu para divulgação de princípios relacionados à moral, ética e conteúdos de História e Geografia, a partir do Renascimento, período de “compulsão lúdica”. O Renascimento vê brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência, facilitando o estudo. O jogo infantil tornou-se adequado para o aprendizado de conteúdos escolares, pois atendia as necessidades infantis, dessa forma o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos. (KISHIMOTO, 2017).

A utilização do jogo na educação infantil transposta a criança para um campo de ensino-aprendizagem, onde as condições do meio maximizam a construção do conhecimento, assim introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação, ação ativa e motora. (KISHIMOTO, 2017).

O brinquedo na relação com a criança, supõe indeterminação quanto a seu uso, pois para ele ser usado não precisa determinar regras fixas. O jogo inclui intenções lúdicas, as vezes não literal, estimulando a alegria e flexibilidade do

pensamento, portanto mantém controle entre os jogadores, obtendo uma relação interpessoal dentro de determinadas regras. (ANTUNES, 2017).

2 BRINQUEDOTECA E SUA CONTRIBUIÇÃO

Para compreender como a brinquedoteca contribui no desenvolvimento da criança, é fundamental que a formação do corpo docente e a preparação da instituição escolar sejam feitas com o objetivo de atender às necessidades educacionais das crianças, sendo fundamental reconhecer e respeitar cada criança como ser histórico e social de direitos, transformador de culturas, com necessidades de aprendizagem e desenvolvimento. Pensadores como Froebel, Vygotsky e Piaget contribuíram para a formação da pedagogia moderna, afirmando, a importância do brincar para a concretização de sucesso, dos processos de ensino-aprendizagem, e a maneira de analisar e conhecer os alunos, buscando os melhores caminhos para a aplicações de metodologias lúdicas, visando alcançar os objetivos propostos por meio delas. (OLIVEIRA,2000).

Os conceitos sobre a Brinquedoteca são extensos, mas diversos autores chegam a um único significado, em que relacionam um ambiente lúdico e rico de brinquedos, jogos e brincadeiras que favoreçam a construção e aprendizagem dos alunos. De acordo com Cunha (1998, p.40) a brinquedoteca "é um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos, dentro de um ambiente especialmente lúdico" esse espaço pode ser encontrado nos ambientes escolares, hospitalares, comerciais, condomínios e até mesmo em casa, entre outros.

A brinquedoteca deve ser compreendida como um espaço físico pedagógico, que auxilia o professor no desenvolvimento de práticas lúdicas livres, que incentiva o desenvolvimento das potencialidades e habilidades dos alunos na aprendizagem infantil.

As brincadeiras possuem um papel importante na constituição de produtos e produções, pois é possível que a criança explore o meio que viva e construa sua visão de mundo, praticando o autoconhecimento e a comunicação com o outro, assim exercitando e ativando seus sentidos, significações e seu desenvolvimento. Brincar apresenta uma perspectiva diferente dos efeitos da ludicidade para além da aprendizagem, serve como forma de comunicação e compreensão de linguagem, possibilitando a expressividade, sendo um fator favorável para a construção motora, cognitiva, afetiva e social do ser, ou seja, construção de uma personalidade e autonomia, como um todo, segundo Wallon(2007).

É fundamental levar em consideração a valorização e o papel das brincadeiras, como método de ensino e aprendizagem nas escolas infantil, para a presente abordagem. Com base em Vygotsky (1991), a brincadeira é entendida como atividade social da criança, cuja natureza e origem específicas são elementos essenciais para a construção de sua personalidade e compreensão da realidade na qual ela vive. Entende-se que o lúdico vai muito além das brincadeiras, mas ele contribui positivamente com a sociabilidade do sujeito ampliando a sua capacidade de comunicação, de expressar seus sentimentos, de compreender regras e limites, dentre outros. O uso do brincar como um recurso pedagógico proporciona o aproveitamento e a interação entre as crianças, facilitando a aprendizagem e tornando atraente as atividades escolares. Piaget (1998), diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, fundamental à prática educativa.

De acordo com Vygotsky (1984, p.97):

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.

Além disso, por meio das brincadeiras é possível que o educador conheça melhor seus alunos, conseqüentemente coloca a ludicidade em prática. Sendo assim, é notável a importância desse espaço, juntamente com o desenvolvimento das brincadeiras na formação das crianças e da participação no processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma professor possuirá significativo papel não apenas na busca pelo conhecimento dos seus alunos, como também na forma na qual estes conteúdos serão repassados. É um grande desafio para a docência uma vez que requer formação continuada e o rompimento com o modelo de educação que já está internalizado não apenas nos professores, como na comunidade escolar.

Para alguns pais e diretores a educação ainda é o espaço de conhecimento formal que deve ser rígido, com regras, os alunos sentados em cadeiras e em que os principais recursos sejam o quadro negro e os livros didáticos.

Romper com esta lógica apenas será possível por meio da reconstrução deste olhar por meio da realização contínua de atividades que envolvam novas metodologias. A insistência, a formação continuada e, o debate aberto com toda a comunidade escolar se faz necessário para que, aos poucos, a utilização de novas metodologias seja acrescida ao espaço escolar. Assim professor consegue quebrar barreiras e apresentar o conhecimento as crianças de maneira prazerosa. A brincadeira vista como um instrumento de aprendizagem passa a ser utilizada como um processo de caráter pedagógico, isto é, na formação e construção do conhecimento leva a uma reflexão sobre as ações práticas do aprender. Esse processo precisa ser observado em forma, efeito, prática, método e evolução dos educandos a brincadeira é a reflexão do conhecimento transformado em ação, porque através das brincadeiras o sujeito cria, sua visão de mundo. (KISHIMOTO, 1998).

As brincadeiras como caráter pedagógico permite aos alunos e professores conhecer as ações e evoluções de suas competências, preparando o aluno para lidar com as situações que surgem no decorrer de suas interações sociais, deixando evidente que a brincadeira contribui para o desenvolvimento das capacidades motoras, emocionais, sociais e cognitivas dos sujeitos envolvidos. As brincadeiras auxiliam o educador, a ensinar de forma interativa, lúdica e autônoma, porque na construção do conhecimento exige dos educadores uma concepção dos educandos como sujeito protagonista do seu desenvolvimento com capacidades e liberdades nas decisões, enxergando como um processo que irá favorecer oportunidades de ações e atitudes dos alunos, contribuindo para reflexões de comportamento crítico, criativo, participativo e cooperativo.

De acordo com o teórico Vygotsky (1998), o brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem. O educador que utiliza a brincadeira no processo de ensino-aprendizagem, está trabalhando com estratégias de aprendizagem, incentivando a

ludicidade no ambiente escolar e colaborando para o desenvolvimento das habilidades sociocultural da criança.

2.1 Brinquedoteca e o Desenvolvimento Infantil

As brincadeiras, propõem maior interação e comunicação entre os professores ou comunidade escolares. Por meio delas, as crianças passam a se reconhecer socialmente e a compreenderem que fazem parte do mundo em que vivem, podendo se posicionar e optarem no que for possível.

O professor deve ter empatia com os alunos e compreender que por meio do lúdico conseguirá abarcar um maior leque de informações e, para que seja possível contribuir para uma formação mais ampla e de qualidade, o docente deve estar em constante processo de formação continuada e contar com uma rede de apoio que vai além da sala de aula, como outros professores, pais, diretores, psicólogos e coordenadores. O brincar não deve ser visto como algo pontual ou apenas como recreação, ele deve ser compreendido com seriedade no desenvolvimento da criança, porque o através de sua exploração ocorre o processo de absorção do conhecimento diante de conteúdos contidos nos planos de ensino.

As brincadeira traz consigo valores individuais e sociais indispensáveis para o desenvolvimento do indivíduo, que mesmo não sendo destacado devem sempre estar presente, como a solidariedade, a empatia, o respeito e a inclusão, a fim de desenvolver o aluno de forma global, física e mentalmente, individual e socialmente, tornando-o alguém capaz de respeitar a individualidade do outro, de valorizar as diferenças e não menospreza-las, e a partir daí buscar o desenvolvimento de uma sociedade melhor.

De acordo com Kishimoto (1998) a brinquedoteca incentiva a autonomia e desenvolve a capacidade crítica e de escolha da criança, além de promover o trabalho em equipe, a socialização, o desenvolvimento infantil, a comunicação, a criatividade, a imaginação e o desenvolvimento de atividades lúdicas.

O uso desse espaço lúdico pelas crianças incentiva a interação, criatividade, a exploração e o prazer, além da construção de novos saberes, e potencialização da identidade e autonomia em um espaço de transformação do cotidiano.

A brinquedoteca é um espaço físico, específico e estruturado com diversos brinquedos, cujo objetivo é favorecer aos alunos interações comunicativas por intermédio dos brinquedos, jogos e brincadeiras, explorando a cultura lúdica, possibilitando o aprendizado de habilidades socioculturais. Kishimoto (2011) enfatiza que o espaço lúdico permite criar, recrear e entender as relações entre os alunos sendo interativa, entre diversas culturas, onde o brincar se torna importante para a criatividade dos alunos.

A Brinquedoteca nos espaços escolares possibilita as crianças a construção de sua personalidade e autonomia, levando a criança a compreender a importância do seu ser na sociedade. Esse ambiente lúdico propicia de forma contínua, a construção da identidade do aluno, colaborando para a sua formação enquanto indivíduo social integral.

O professor é o responsável pelo processo educativo do aluno, e o lúdico é importante nesse processo. A função da escola é trabalhar no desenvolvimento infantil de forma integral. Na brinquedoteca os movimentos e apresentações do cognitivo e comportamento são livres, sendo assim, é importante saber como se dá, para que o aproveitamento do espaço seja máximo. O desenvolvimento infantil é um processo complexo, visto que desde antes do nascimento, sofrem uma infinidade de

transformações que dão lugar as estruturas diversas, tanto no âmbito psíquico (afetividade, inteligência) como em todas as manifestações físicas (estrutura corporal, funções motoras) (WHITMONT, 2010, p.1)

É evidente que a introdução de uma brinquedoteca no universo infantil trás muitos benefícios para as relações entre crianças, favorecendo a regulação das emoções e comportamentos, a brincadeira coopera também para o desenvolvimento de habilidades sociais.

2.2 Brincar Espontâneo e Didatizado

As brincadeiras são passadas de geração a geração e acompanha , efaz parte de uma cultura histórico social, as quaisonde o brincar de forma autônoma e espontânea da criança é uma maneira a qual ela se expressa e satisfaz seus interesses e necessidade, e por ser algo prazeroso, desperta a curiosidade das crianças, estimula a criatividade, a imaginação, a interação, o movimento, influenciando no desenvolvimento infantil.

Através das brincadeiras o aluno descobre o mundo e a si mesmo, cria, vivência novas experiências, toma iniciativas, expressa seus sentimentos, desperta a curiosidade e explora o meio a sua volta.

Após o Renascimento a brincadeira passou a ser vista como conduta livre auxiliadora no desenvolvimento individual. De acordo com Brougère (1998, p. 28) “a criança é naturalmente dotada de uma riqueza interior, que manifesta espontaneamente”.

Por muito tempo o brincar foi classificado como apenas algo recreativo, pois ele é natural e prazeroso para as crianças. Segundo Oliveira (2000, p.18) “O brincar, assim como o descobrir e inventar novas coisas e/ou técnicas, são possibilidades que se desenvolvem ao longo da história, muitas vezes de maneira entrelaçada”; de acordo com o autor, por ser livre o brincar, ele inibe a fantasia e favorece o fortalecimento da autonomia da criança, contribuindo para a não formação e até mesmo a quebra de estruturas defensivas. Quando a menina brinca que é a mãe da boneca, ela não apenas imita e imagina a situação, e sim vive o momento, compreendendo que futuramente pode gerar filhos, ser uma mãe boa, confiável e forte.

Esclarecer o brincar espontâneo e o brincar didatizado, é expor a variedade e maneira que as brincadeiras são apresentadas para as crianças, dentro de um espaço escolar ou em um ambiente ao ar livre, é pensar e discutir o espaço, é encontrar alternativas educativas e espontâneas para diminuir o controle e unir o brincar com o aprender.

A partir das nossas leituras e pesquisas realizadas em plataformas digitais, sobre o tema em questão, percebemos que o brincar condiciona o desenvolvimento e o bem-estar da criança, que os jogos e brincadeiras estão sendo cada vez mais reconhecidos e valorizados pela área da educação e da saúde em seus diferentes contextos. Diante disso fica claro que a criança aprende brincando e que esse aprendizado vem da sua vivência social e cultural, da realidade do dia a dia, da interação com outras crianças e adultos, fomentando a importância das brincadeiras e o envolvimento das crianças em situações de entretenimento. Foi observado um aumentando no crescimento das brinquedotecas dentro dos espaços escolares, assegurando um direito constitucional das crianças, o

do brincar, e esse aspecto, vem afirmar a necessidade do uso desse espaço para o desenvolvimento infantil.

Para Oliveira e Silva (2017), a brinquedoteca dentro do espaço escolar deve ser um lugar destinado apenas para brincar, para eles nesse espaço o primordial deve ser a brincadeira espontânea, onde a criança usa sua imaginação para criar seus próprios brinquedos e brincadeiras.

Contudo Duprat (2014) defende a ideia de que brinquedoteca deve ser um espaço de aprendizagem, onde a criança pratica brincadeiras misturadas com os conteúdos escolares, com isso percebemos que mesmo sendo garantido por lei, o ato de brincar fica em segundo plano dentro da escola que é responsabilizada apenas pela formação de uma cultura social definida.

Apesar de existir diferentes opiniões e conclusões a respeito da brinquedoteca no ambiente escolar, todos os autores reconhecem a importância e incentivam que as instituições escolares invistam em espaços para construção de brinquedotecas, visando a utilização do ato de brincar como um recurso pedagógico para favorecer o desenvolvimento e aprendizagem infantil.

O brincar espontâneo permite que a criança se expresse e libere sua imaginação, além de auxiliar no desenvolvimento motor. Brincar é fundamental para que a criança se desenvolva, adquira conhecimento e inteligência, já o brincar didatizado é utilizado em atividades lúdicas, com objetivo acadêmico, para que a criança aprenda brincando, de uma maneira mais leve e divertida. O professor bem-preparado consegue manter o vínculo entre aprender e se divertir. (Silva, 2011, p.16).

O desejo de brincar é espontâneo na criança, e as brincadeiras mostram seus esforços na promoção do desenvolvimento de personalidade através das atividades recreativas, fazendo com que elas se tornem prazerosas. O Brincar espontâneo é uma manifestação da comunicação infantil e apresenta potencialidades de formação e desenvolvimento humano. Ao brincar as crianças confrontam sua cultura, aprimorando e a transformando, assim, elas desenvolvem valores e motivos que as tornam responsáveis no meio em que vive.

2.3 Brinquedos, Jogos e a Socialização com seus pares

Definir o que é jogo não é uma tarefa fácil, quanto parece, pois, cada indivíduo entende e classifica de uma maneira, sendo que cada jogo tem sua especialidade: imaginário, regras padronizadas, manipulação de objeto, representação mental do objeto, habilidade manual, dentre outras. "As variedades de fenômenos considerados como jogo mostra a complexidade da tarefa de defini-lo". (KISHIMOTO, 2007, pág. 15).

Alguns materiais lúdicos podem ser chamados de jogos e outros de brinquedo. "O jogo pode ser entendido como resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto". (KISHIMOTO, 2007, pág.16).

A brincadeira permite à criança apropriação de códigos culturais, ou seja, compreensão e identificação da cultura. Segundo Kishimoto (2007), os termos jogo, brinquedo e brincadeiras ainda não estão empregados corretamente no Brasil. O contexto advém dos valores e convívios, que são expressos através da linguagem. "Quando alguém joga, está exercendo as regras do jogo, e ao mesmo tempo desenvolvendo uma atividade lúdica". (KISHIMOTO, 2007, pág. 17).

O brinquedo detém da relação com o indivíduo, não possui regras, estimula a representação e expressão. De acordo com Kishimoto (2007), "representar é corresponder a alguma coisa, e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência".

Os brinquedos, podem incorporar também um imaginário pré-existente, criado pelos desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fadas, estórias de piratas, índios e bandidos. Ao representar realidades imaginárias, os brinquedos expressam preferencialmente, personagens sobre formas de bonecos, como manequins articulados, ou super-heróis, mistos de homens, animais, máquinas e monstros. (KISHIMOTO,2007, pág. 18).

Os brinquedos auxiliam no processo de socialização, pois permitem que as crianças brinquem em conjunto e promovam a comunicação. Brinquedo é aquilo que é utilizado como suporte para a brincadeira, e pode ser industrial ou artesanal. Mesmo não sendo utilizado na brincadeira, ele conserva sempre o caráter de brinquedo, pois com ele as crianças instauram relações, possibilitando até a identificação de abusos ou agressões sofridas no cotidiano.

Vygotsky afirma que nem sempre o jogo traz o prazer como distintivo, pois em alguns casos há esforços e desprazer na busca do objetivo da brincadeira. "Todo jogo acontece em um tempo e espaço, com uma sequência própria da brincadeira". (KISHIMOTO, 2007, pág. 24).

O jogo é uma ação voluntária da criança, ao brincar ela não se preocupa com aquisição de conhecimentos ou desenvolvimento de habilidades, Kishimoto ressalta que o jogo inclui sempre uma intenção lúdica do jogador. Os jogos trazem consigo entusiasmo, concentração, motivação, dentre outros, mantendo uma relação com a construção do conhecimento.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando a criança como um ser histórico, cultural em crescimento e desenvolvimento contínuo, que deve brincar, ser cuidada e educada, ficou compreendido que os diferentes tipos de linguagens existentes, devem ser utilizado nos processos de ensino aprendizagens, auxiliando os educadores, na aplicação de suas prática pedagógicas, com objetivo de desenvolvimento integral de seus alunos. As pesquisas encontradas mostraram que a introdução de brinquedotecas e/ou intervenções lúdicas no cotidiano infantil pode trazer benefícios significativos para a criança.

Brincar estimula estados de alegria, relaxamento, espontaneidade, motivação e proatividade, o que favorece o desenvolvimento de comportamentos colaborativos, flexíveis e de enfrentamento positivo diante de situações conflituosas. A regulação de emoções e comportamentos torna a criança menos ansiosa, mais autônoma e mais sociável. A criança que brinca internaliza a cultura e as regras de convivência.

É de suma importância que o professor reconheça, como fator principal a sua mediação, nesse processo de aquisição da linguagem, observando a singularidade de cada educando, visando assim o respeito pelas suas individualidades e a necessidade de se trabalhar com atividades que estimulem, e facilitam a

aprendizagem da criança. A linguagem dos signos, corporal, oral, escrita, etc. possibilitam que a criança construa uma aprendizagem a partir dos significados aprendendo a se expressarem. A seguinte pesquisa Tratou-se no presente trabalho “Brinquedoteca, a importância do brincar para o desenvolvimento infantil”, e para tanto foi necessário desenvolver uma análise sobre os aspectos importantes nesse âmbito. Os jogos são fundamentais para o desenvolvimento infantil e conseguem ajudar na aprendizagem, mostrando como é essencial a participação da escola e do docente. A brinquedoteca é um ambiente que além de proporcionar à criança o entretenimento livre, estimula a imaginação e a criatividade, atrelando temas trabalhados dentro da sala de aula aos jogos, brinquedos e brincadeiras, dessa forma motivando e despertando o interesse do aluno, assim contribuindo na evolução das suas capacidades e socialização. Respondendo, desse modo, o problema de pesquisa estabelecido de como o brincar auxilia no desenvolvimento da criança, investigando a importância das brinquedotecas.

O trabalho na educação infantil e a estruturação das brinquedotecas eram desarticuladas e não tinha preocupação com o indivíduo, e com o passar do tempo isso vem mudando. Antigamente o desenvolvimento do aluno era através de livros, e de um modelo de ensino centrado no docente (autoritário), às brinquedotecas não eram comuns, eram apenas locais para depositar brinquedos, mas na medida que a sociedade foi se modificando, as formas de trabalhar foram mudando. A educação se dá por meio da integração de recursos didáticos que contribuem num ensino cada vez mais eficiente, pois ensinar a repetição não implica na participação e construção efetiva do desenvolvimento do aluno. Sendo assim, novas abordagens foram surgindo, possibilitando que o aluno fosse protagonista do seu próprio conhecimento, estimulando a criatividade, raciocínio e autonomia, e para isso as brinquedotecas se tornam ambientes fundamentais.

O objetivo da pesquisa foi atingido ao evidenciar a importância do brincar, pois ele ajuda no aprendizado das relações do indivíduo através da sua realidade social, através da sua imaginação, das dinâmicas, dos desafios, da participação e do lúdico, incentivando a capacidade da criança aprender e relacionar os conceitos da sala de aula. É evidente o valor educativo e didático dos jogos, brinquedo e brincadeiras para o aprendizado das crianças, sendo assim as brinquedotecas ajudam os professores e contribuem para o aprendizado na medida que desperta o interesse, pois é considerada um recurso motivador do aluno. O lúdico quando bem utilizado na brinquedoteca, ajuda a criança a desenvolver habilidades de saber ouvir, esperar, olhar para quem fala, dentre outras. Esses fatores enriquecem a integração com o meio, e favorece o crescimento social e emocional.

É importante enfatizar que ao utilizar os jogos como estratégia pedagógica, o professor considere as características das crianças e as condições das atividades que serão realizadas, favorecendo no desenvolvimento das habilidades de desempenho social, cognitivo e emocional. Quando não se aproveita o espaço da brinquedoteca de modo correto, cria-se nos estudantes uma imagem de superficialidade com relação a ela. Se torna interessante que os professores busquem formação e cursos especializantes, para se prepararem para lidar com os diversos instrumentos que podem auxiliar no aprendizado e desenvolvimento infantil, assim como a inserção e valorização do brincar na cultura escolar. O brincar como visto, é uma importante fonte de comunicação, e por meio dele a criança pode produzir o seu cotidiano, seu ato auxilia na aprendizagem e facilita a construção de reflexão, autonomia e criatividade.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, M. C. **Educação e bem-estar**. Revista Kairós Gerontologia, São Paulo, v. 20, n. 1, p. 155-170, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.23925/2176-901X.2017v20i1p155-170>. Acesso em 18 nov.2021.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Editora Artes Médicas, Porto Alegre, 1998. Disponível em: [Biblioteca Digital e Sonora: Jogo e educação \(unb.br\)](#). Acesso em jan,2022.
- CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedoteca**: definição, histórico no Brasil e no mundo. 4. Ed, São Paulo: Edições sociais, 1998. p. 37-52. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4737/1/MD_EDUMTE_II_2012_34.pdf. Acesso em: 05 out. 2021.
- FORTUNA, Tânia Ramos. **A formação lúdica do educador**. Faculdade de Educação - Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Porto Alegre, s/d. 2011. Disponível em:<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/35091/000793590.pdf>. Acesso em: 07 fev.2022.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro, 1998. Disponível em: [A Formação Do Símbolo Na Criança Piaget PDF - Livros Virtuais \(librosintinta.in\)](#) . Acesso em: 31 out, 2022.
- KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998. Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/207210625/O-Brincar-e-Suas-Teorias>. Acesso em: 02, dez, 2021.
- KISHIMOTO, T. M. **Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 27, n. 2, p. 229-245, jul./dez. 2001. Disponível em:[SciELO - Brasil - Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis](#) [Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis](#). Acesso em: 15 nov. 2022.
- KISHIMOTO, Tisuko Morchida **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 14.ed.** São Paulo: Cortez, 2007. Disponível em: [Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação - Tizuko M. Kishimoto - Google Livros](#). Acesso em: 20 ago. 2021.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida; ONO, Andréia Tiemi. **Brinquedo, gênero e educação na brinquedoteca**. Pro-posições, v. 19, n. 3, p. 209-223, 2008. Disponível em: <https://portaldeboaspraticas.iff.fiocruz.br/wp-content/uploads/2020/06/v19n3a11.pdf> Acesso em: 16 ago. 2021.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a Educação Infantil**: jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2011. Disponível em: [Tizuko Morchida Kishimoto - O Jogo e A Educação Infantil | PDF | Brinquedos | Família \(scribd.com\)](#). Acesso em 17, maio, 2022.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Cortez, 2017. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/538601060/Tizuko-Morchida-Kishimoto-O-Jogo-e-a-Educacao-Infantil>. Acesso em 04, jan, 2021.

Ludicidade e educação infantil / organizadora Maria Carolina Duprat. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2014. - (Coleção Bibliografia universitária Pearson).

Ludicidade e psicomotricidade [livro eletrônico] / Aniê Coutinho de Oliveira, Katia Cilene da Silva. Curitiba: InterSaberes, 2017. (série Pedagogia Contemporânea).

OLIVEIRA, V. B. (Org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. 5 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000. Disponível em: <https://www.skoob.com.br/livro/pdf/o-brincar-e-a-crianca-do-nascimento-aos-livro:118175/edicao:131171#:~:text=PDF%20-%20O%20Brincar%20e%20a%20Crian%C3%A7a%20do,e%20a%20Crian%C3%A7a%20do%20Nascimento%20aos%206%20anos>. Acesso em 29, jul, 2022.

SILVA, A. G. da. **Concepção de lúdico dos professores de Educação Física infantil**. Universidade estadual de Londrina. Londrina: SC, 2011. Disponível em: http://www.uel.br/cefe/demh/portal/pages/arquivos/TCC/2011/Suzamara%20Silva_LEF200_2011.pdf. Acesso em 25, maio, 2021.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984. Disponível em: <https://vdocuments.pub/a-formacao-social-da-mente-vygotski.html?page=1>. Acesso em 13, jul, 2022.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 5 ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1994. Disponível em: <https://vdocuments.pub/a-formacao-social-da-mente-vygotski.html?page=1>. Acesso em 13, jul, 2022.

WHITMONT, E. C. A busca do símbolo: conceitos básicos de psicologia analítica. Cultrix, 2010. Disponível em: <https://www.estantevirtual.com.br/livros/edward-c-whitmont/a-busca-do-simbolo-conceitos-basicos-de-psicologia-analitica/2754757781>. Acesso em 18, nov, 2022.