

BRINQUEDOTECA: A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO

TOY LIBRARY: THE IMPORTANCE OF PLAYING

Angélica Cristina Alves da Silva¹
Ellen de Albuquerque Rodrigues²
Eunice de Albuquerque Silva³
Marilene Maria Schnorr⁴
Selma de Albuquerque Rodrigues⁵
Vanessa de Fátima Sobral da Conceição⁶

RESUMO: Este artigo mostra a importância da criação de cantinhos na educação infantil e nos anos iniciais, pois a sala deve ter um ambiente agradável para desenvolver todas as habilidades. Brincar e interagir com as crianças é uma experiência prazerosa que não pode ser comparada a qualquer outro tipo de atividade que tenha sido desenvolvida em um currículo de pedagogia. O lúdico deve ser uma ferramenta para auxiliar os professores no processo de ensino-aprendizagem, não pensar que vai atrapalhar o uso dos jogos. Também é eficaz encontrar uma sala de informática escolar para o processo de ensino-aprendizagem. Socialização e pesquisa sobre um tema escolhido pelo professor: A inclusão digital dos alunos de hoje no coletivo de trabalho é interessante.

Palavras-chave: Lúdico. Aprendizagem. Informática. Atividades. Oficinas.

ABSTRACT: This article shows the importance of creating corners in early childhood education and in the early years, as the room must have a pleasant environment to develop all skills. Playing and interacting with children is a pleasurable experience that cannot be compared to any other type of activity that has been developed in a pedagogy curriculum. The ludic should be a tool to help teachers in the teaching-learning process, not thinking that it will interfere with the use of games. It is also effective to find a school computer room for the teaching-learning process. Socialization and research on a topic chosen by the teacher: The digital inclusion of today's students in the collective work is interesting.

Keywords: Playful. Learning. Computing. Activities. Workshops.

¹ Graduada em Pedagogia pela Faculdade Integradas de Ciências Sociais e Humanas – ICE,

² Graduada em Pedagogia pela Universidade Norte do Paraná – UNOPAR, Especialista em Educação Infantil pela FACIPAN.

³ Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário Várzea Grande – UNIVAG, Especialista em Educação Infantil pela FAUC.

⁴ Graduada em Pedagogia pela Universidade Luterana do Brasil, Especialista em Psicopedagogia pela Faculdade das Águas Emendadas – FAE.

⁵ Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário Várzea Grande - UNIVAG, Especialista em Educação Infantil pela Faculdade Castelo Branco.

⁶ Graduada em Pedagogia pela Universidade Norte do Paraná – UNOPAR, Especialista em Psicopedagogia Institucional e Clínica pela Faculdade da Região Serrana.

1. INTRODUÇÃO

O brincar é uma atividade voluntária e consciente, uma forma de atividade social infantil caracterizada pela imaginação e diferentes significados da vida, que proporciona às crianças uma ocasião educacional única. Portanto, é por meio do brincar que as crianças expressam e internalizam o discurso externo, estabelecem seu próprio pensamento e, assim, desenvolvem suas potencialidades.

Nesse sentido, a brinquedoteca tem uma enorme responsabilidade, pois é um espaço onde as crianças começam a vivenciar situações cotidianas e a criar e desenvolver sua própria personalidade, valores, moral e atitudes em relação às outras crianças.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 A necessidade de brincar

As pessoas que pensam que brincar é apenas sobre a pré-escola estão erradas, deve ser continuada e perpetuada no ensino fundamental com brincadeiras apropriadas para a idade.

O lúdico deve ser visto como algo benéfico e essencial às necessidades humanas, pois facilita ao professor compreender, observar, compreender suas potencialidades, limitações e desenvolver sua consciência crítica de que tomará uma atitude de pesquisador em relação à sua pesquisa.

Constatou-se que apesar de vários exemplos validados e reconhecerem o valor das atividades lúdicas, os professores não utilizam ou utilizam jogos por falta de embasamento teórico sobre o assunto e sentem-se inseguros em colocá-los em prática.

Os cantos são divertidos, simples de criar e especialmente ricos em emoção e descoberta. A sala é bem decorada e tem um cantinho para eles, mostrando sua importância e preocupação com seu bem-estar, além de beleza e conforto.

[...] a brinquedoteca é um espaço criado para favorecer a brincadeira, [...] aonde a criança (e os adultos) vão para brincar livremente, com todo o estímulo à manifestação de potencialidades e necessidades lúdicas”. E ainda, “muitos brinquedos, jogos variados e diversos materiais que permitem expressão da criatividade”. Desta forma, a autora disserta que a brinquedoteca propicia a construção do saber, sendo uma “deliciosa aventura, na qual a busca pelo saber é espontânea e prazerosa (CUNHA, 2001, p. 15-16).

As crianças também aprendem brincando, todas as crianças devem ter oportunidades educacionais para atender às suas necessidades básicas de aprendizagem na construção do conhecimento e na interação com os outros.

Proponho que a sala de leitura seja um local de consulta, de estudo e de entretenimento para a comunidade escolar; seja dirigida por uma professora especializada, em tempo integral, cujo trabalho possa ser articulado com as atividades de sala de aulas; deve estar localizada em um espaço próprio, amplo, atraente e agradável, que ofereça condições satisfatórias para guardar do acervo e de conforto para os leitores. Essas transformações dependeriam de recursos financeiros? Sim, mas não se pode oferecer educação de qualidade a preço vil (CARVALHO, 2008, p. 83).

Diante de tantas necessidades de saúde, educação, moradia e reajustes salariais para profissionais da educação, todo o projeto precisa ser entregue em dinheiro ou de parceiros que acreditem em propostas inovadoras e ousadas. Muitos veem isso como um capricho e não como uma necessidade, e a importância de criar salas de leitura e brinquedotecas específicas.

As crianças têm um interesse natural em descobrir as coisas curiosas, são capazes de passar um bom tempo observando tudo e vivem fazendo perguntas sobre o que percebem e vivenciam, Na Educação Infantil, a criança não deve somente absorver conteúdo, mas desenvolver habilidades, atitudes, formas de expressão e de relacionamento. Ela deve ser estimulada não só observar, mas também a agir sobre o meio em que vive, investigando, experimentando, refletindo, redescobrir e desenvolvendo a capacidade de pensar, comparar e concluir (MALUF, 2009, s/n.).

Os educadores geralmente estão preocupados em como planejar, organizar e executar as atividades sugeridas. Esqueça de observar se o tempo corresponde a cada atividade e sua avaliação, pois o que realmente importa é o que essas crianças aprendem e ensiná-las a gostar de brincar em grupo.

2.2 A definição do brinquedo no desenvolvimento

A definição de um brinquedo para cada criança é a identificação e o desenvolvimento simultâneo de emoção e movimento, alguns dos quais as crianças gostam de brincar com determinado brinquedo, aumentam seu interesse pela brincadeira, ou até mesmo se envolvem em certos tipos de brincadeiras, enquanto outras em grande parte não são. Porque não aceitar uma derrota vem com a insatisfação com o jogo.

Mas se ignorarmos as necessidades das crianças e os incentivos que efetivamente as levam à ação, nunca entenderemos seu progresso de um estágio de desenvolvimento para outro, porque todo progresso está ligado a motivações, tendências e incentivos.

O amadurecimento das necessidades é um tema importante nesta discussão, pois é impossível ignorar que as crianças satisfazem determinadas necessidades na brincadeira. Se não compreendermos a especificidade dessas necessidades, não poderemos compreender a singularidade do brincar como forma de atividade.

O jogo funcional pode ser ações muito simples, como estender e contrair braços ou pernas, deslizar os dedos, tocar objetos, balançar objetos, fazer sons ou sons. É fácil identificar entre eles uma atividade de busca de efeitos, que dizemos ser fundamental para o uso cada vez mais adequado e diversificado de gestos prontos para computação. Brincadeiras de faz de conta, exemplos típicos são brincar com bonecas, andar de vassoura, brincar de escolinha, atuar como enfermeira, fazer comida, etc.

Mas o período posterior à sua maturidade e anterior ao centro ao qual sua atividade deve obedecer é o período da livre circulação. Praticamente todos os estágios da experiência de desenvolvimento de uma criança são marcados por uma explosão de atividade que parece tomar conta dela quase inteiramente por um período de tempo, e ela nunca se cansa de perseguir seu possível impacto.

Progressão funcional marcada por uma série de brincadeiras no crescimento das crianças e regressão nos adultos, mas a regressão é consensual e até certo ponto excepcional. Porque sua atividade não é apenas uma desintegração global em relação à realidade. Os jogos geralmente liberam atividades entre as obrigações diárias. Segue-se daí que todas essas “brincadeiras” das crianças, como as primeiras explorações da função, mas só recentemente, não podem ser chamadas de jogos, porque ainda não há nada que as integre em formas superiores de ação.

Vygotsky diz que, quando se trata de brinquedos, a criança se projeta nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores. Assim, o brinquedo anuncia o desenvolvimento; com ele, a criança começa a adquirir o impulso, as habilidades e as atitudes necessárias à sua participação social, o que só pode ser plenamente alcançado com a ajuda de pares da mesma idade e acima.

Para estudar o desenvolvimento na criança, devemos começar com a compreensão da unidade dialética das duas linhas principais e distintas (a biológica e a cultural). Para estudar adequadamente esse processo, então o investigador deve estudar ambos os componentes e as leis que governam seu entrelaçamento em cada estágio do desenvolvimento da criança (VYGOTSKI, 2010, p. 152).

É através de sua cultura que podemos imaginar suas linhas tradicionais e assim criar uma conexão ou vínculo desenvolvimental e emocional com a criança, auxiliando cada etapa do desenvolvimento da criança.

2.3 Afetividade

Entre atividade emocional e intelectual, a mesma evolução e a mesma competição. Antes de qualquer análise, atividades que despertam o desenvolvimento mental, tais intuições e comparações potencializam a consciência situacional. É uma forma de entendimento ainda não restringida pelo interesse e compromisso atuais com um caso particular.

No âmbito emocional, a transformação é resultado de várias resoluções anteriores de conflitos, o amadurecimento e a emoção parecem coisa de adulto, mas não é assim, pois as crianças também têm essa assimilação de emoções e sentimentos ou paixões, quando há diferença de um para outro. Esse tipo de transferência emocional, gentil e, finalmente, aprendeu a apoiar.

Brinquedos ou jogos podem ajudar as crianças com dificuldades de aprendizagem, permitindo que elas relaxem e sejam mais emocionais, principalmente sem as cargas ou características de um ambiente de brinquedoteca que lhes permita demonstrar habilidades que de outra forma não exibiriam em um ambiente estressante e incapaz de se expressar. Ao brincar em grupo, organizam-se e socializam-se entre si, aprendem a respeitar as regras, obedecem às regras espaciais enquanto brincam e até obedecem aos sentimentos dos outros colegas.

É extremamente importante respeitar o tempo dessa criança que quer brincar sozinha para se conhecer e possivelmente lidar com suas emoções de forma diferente e descobrir seus gostos e interesses especiais.

Ziraldo (2003) mostra que a imaginação das crianças superava a capacidade de imaginação dos adultos, e em sua defesa, o júri sentiu pena dos colegas e não pensou

duas vezes em defender o que aconteceu, certamente com base no jeito deles, mas é isso: a história está viva e o professor a explora. Você pode imaginar isso como uma aula de criação de palavras, ensinada para apoiar e mostrar a indignação dos colegas com as acusações.

2.4 Brincadeiras e brinquedos

Uma das partes importantes do processo educacional de uma criança é através deles, tornando possível o conteúdo emocional e passível de funcionamento, estimulando o interesse intelectual e social.

Estabelecer e informar seus alunos com muita clareza sobre as regras, limitações e consequências dos comportamentos praticados, e eles se tornam emissários para sua família, ensinando aos seus filhos algo positivo que eles abraçarão por toda a vida.

O ato de aprender é talvez a habilidade humana mais remota, mas hoje, a conciliação entre a ética de estabelecer o conhecimento e aplicá-lo é um dos principais desafios da educação.

Brincar com as crianças é mais do que um passatempo, ajuda na conexão e no desenvolvimento motor e na descoberta do mundo.

É possível superar os problemas existentes e proporcionar melhores condições para o desenvolvimento das crianças, abrindo um leque de informações e valorizando os espaços e oportunidades de brincar. Brincar traz muitos benefícios para as crianças, incluindo mobilidade, saúde, socialização, alegria e superação e quaisquer problemas passados ou atuais, como tratamento de saúde ou trauma.

CONCLUSÃO

O objetivo principal deste artigo é mostrar que o brincar faz parte do cotidiano da criança e que, quando utilizado de forma adequada, auxilia o ensino fundamental. Ao mesmo tempo, o uso de jogos educativos e brinquedos didáticos podem estimular mais o interesse dos alunos.

É importante notar que não pretendemos mudar os professores em nenhum momento, mas sim agregar valor e apoiar a prática docente. Motivar os alunos com atividades divertidas, jogos, oficinas e leitura.

Alguns dos jogos previstos no projeto foram executados com bastante sucesso, e vale ressaltar que alguns objetivos contam com um espaço específico e fixo para executá-los.

No futuro, ao mesmo tempo em que cria um ambiente, pretende implementar integralmente o projeto para melhor atender as crianças, mantendo um ambiente onde professores e alunos cooperem e participem, e fortaleçam o aprendizado e o brincar.

Acreditam no aprendizado e na gestão do tempo por meio de atividades divertidas e na construção do conhecimento por meio da interação com o meio físico e social em que vivem.

As crianças passam por um processo de crescimento que respeita as necessidades, curiosidades e interesses de cada faixa etária nos traços evolutivos que as crianças desenvolvem. Os professores podem relaxar e aprender assuntos relacionados aos jogos, conscientizando os alunos sobre a importância de aprender com a mesma diversão. As atividades recreativas têm uma função educativa feliz e satisfatória, trazem relaxamento e entretenimento e estimulam sua motivação para aprender.

No momento da escrita, os estudiosos entendem o que significa ser professor na prática, e ainda ser humano no sentido de compreender os alunos e dar-lhes acesso a si mesmos. A troca de experiências entre acadêmicos e alunos é de grande importância para nosso estudo e vida. Esperamos continuar aprendendo e até especializando no futuro.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Marlene. **Alfabetizar e letrar: um dialogo entre a teoria e a pratica** 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedoteca um mergulho no brincar**. 4.ed. São Paulo: ed. Aquariana, 2010.

HENRI, Wallon, **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: ed. Martins Fontes, 2010.

MALUF, Angela Cristina Munhoz: **Atividades lúdicas para educação infantil: conceito, orientações e praticas**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

VYGOTSKY, LS, **A formação social da mente**. São Paulo: ed. Martins Fontes, 2010.

ZIRALDO, Alves Pinto, **Uma professora muito maluquinha**, São Paulo, ed. Melhoramentos, 2003.