

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE TREINAMENTO E DESENVOLVIMENTO – CETRED
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA**

**BRINQUEDOTECA: UM LUGAR DE INTERVENÇÃO
PSICOPEDAGÓGICA COM CRIANÇAS**

MARIA EVELÚCIA LUSTOSA DA COSTA MARTINS DE MELO

FORTALEZA - CEARÁ

2005

**BRINQUEDOTECA: UM LUGAR DE INTERVENÇÃO PSIOPEDAGÓGICA
COM CRIANÇAS**

MARIA EVELÚCIA LUSTOSA DA COSTA MARTINS DE MELO

MONOGRAFIA SUBMETIDA À COORDENAÇÃO DO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA COMO RÉQUISITO
PARCIAL PARA OBTENÇÃO DO GRAU DE ESPECIALISTA PELA
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ.

FORTALEZA – 2005

Esta monografia foi submetida como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Especialista em Psicopedagogia pela Universidade Federal do Ceará e encontra-se à disposição dos interessados na Biblioteca Central da referida Universidade.

A citação de qualquer trecho desta monografia é permitida, desde que seja feita de conformidade com as normas da ética científica.

Maria Evelúcia Lustosa da Costa Martins de Melo

MONOGRAFIA APROVADA EM: ____/____/____

Marisa Pascarelli Agrello - Ms
Orientadora

Ofereço a:

Aos meus filhos, Beatrice, Fernando e Felipe. Inspirações da minha vida, jóias preciosas para humanidade.

“As crianças são os nossos melhores mestres. Elas já sabem como crescer, como se desenvolver, como aprender, como expandir-se e descobrir, como sentir, rir, chorar, enfurecer-se, o que está certo para elas e o que não está certo para elas, o que necessitam. Elas já sabem como amar e ser alegres, como viver plenamente a vida, como trabalhar e ser fortes e cheias de energia. Todas elas (bem como as crianças dentro de nós) precisam de espaço para fazê-lo.”

(Violet Oaklander)

Agradeço:

*A Deus, presença inquestionável em minha vida.
A Meus pais, apoio em todas as horas. Exemplos
de perseverança e amor incondicional.
Ao Célio, incentivo constante, exemplo de busca
incansável pelo saber. Companheiro de sonhos e
amor eterno.
À minha orientadora Marisa, profissional simples
e competente.*

RESUMO

A presente pesquisa apresenta uma reflexão sobre a Brinquedoteca como lugar de investigação e estimulação do processo de aprendizagem na criança, capaz de promover mudanças necessárias por meio do lúdico e da criação. Ao discursar sobre as concepções filosóficas que influenciaram as teorias do desenvolvimento, da aprendizagem e das bases educacionais, coloca-se a brinquedoteca numa concepção interacionista por ser um lugar de interação entre crianças tornando-se meio de construção da aprendizagem. Na fundamentação teórica da Psicopedagogia, vários autores são apontados definindo o campo de atuação e o objeto de estudo da área em questão. A aprendizagem é destacada como um processo dinâmico e contínuo, capaz de captar conhecimentos e modificar comportamentos a partir de experiências anteriores, tornando-se fundamental na vida humana. Na intervenção psicopedagógica é prioridade a sensibilidade e formação do profissional para o sucesso das investigações e procedimentos adequados em cada conflito. Ressalta-se como valor primordial a observação das crianças em atendimento, na possibilidade de se estimular suas auto-estima e investir nas suas potencialidades. Dentro das possibilidades de intervenção destaca-se a ludicidade como abordagem fundamental na interação com a criança e na criação de espaço acolhedor, convidativo e adequado ao brincar. Visto que o homem é um ser lúdico e necessita dessa motivação para viver, interagir, aprender, desenvolver, criar e fazer cultura. A brinquedoteca, espaço estruturado para o brincar pode ser dirigida às várias faixas etárias para as mais diversas propostas. Na pesquisa pretende-se enfatizar sua importância no contexto infantil, ocupando a falta de espaços lúdicos e de lazer na sociedade atual. Como também elegendo-a como espaço adequado, possível de ser usada pelo psicopedagogo no exercício de suas investigações e intervenções. No funcionamento da brinquedoteca um fator fundamental apontado é a formação do psicopedagogo como brinquedista, devendo ser sensível e observador, preparado a nível teórico, prático e pessoal. Na importância do lúdico apresenta-se o significado dos brinquedos, brincadeiras e jogos como equilíbrio e construções para a infância. Pontuam-se as linguagens artísticas como: artes visuais, música, dança, teatro e a literatura infantil (através da contação e construção de histórias) que devem ser incluídas na brinquedoteca, enriquecendo esse espaço lúdico, quando trabalhadas nas suas diversas possibilidades. A experiência prática na formação de brinquedista e construção de brinquedotecas é fator de orgulho e motivação para novos projetos, cientes de que se encontra no lúdico o principal caminho para a resolução e prevenção de conflitos na infância.

SUMÁRIO

RESUMO

INTRODUÇÃO	08
1. CONCEPÇÕES FILOSÓFICAS NA EDUCAÇÃO	11
1.1 Fundamentando a Psicopedagogia.....	13
1.2 Objeto de estudo: A Aprendizagem.....	17
1.3 Intervenção Psicopedagógica.....	18
2. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA INFÂNCIA	21
2.1 Brinquedo, brincadeiras e jogos.....	22
2.2 Brinquedoteca, lugar de intervenção psicopedagógica	28
2.3 Organizando uma brinquedoteca psicopedagógica.....	32
2.4 O psicopedagogo como brinquedista	36
3. AS LINGUAGENS ARTÍSTICAS USADAS COMO RECURSO PSICOPEDAGÓGICOS NA BRINQUEDOTECA	38
3.1 Artes visuais e expressão infantil.....	40
3.2 A Música e as emoções.....	42
3.3 A Dança e o movimento corporal.....	45
3.4 O Teatro e o jogo dramático.....	47
3.5 Literatura e “contação de histórias”	49
CONCLUSÃO	53
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
ANEXOS	59

Sensibilizando para o brincar: uma experiência prática na formação de Brinquedistas

INTRODUÇÃO

A Psicopedagogia, como campo de estudo, na pesquisa da aprendizagem, procura compreender a criança enquanto aprendiz, com suas dúvidas, inseguranças, escolhas e tomada de decisões. Nesse processo, precisa, ainda, compreender e intervir na construção do conhecimento, com subsídios e análise das relações entre os agentes envolvidos.

Brincar na calçada, dançar cirandas, subir em árvores, jogar bola nas ruas e muitas outras brincadeiras infantis tornaram-se limitadas atualmente, tanto pela falta de espaço de lazer, seguro e agradável, quanto pela quantidade de deveres e afazeres que a criança enfrenta no dia-a-dia. Além, das muitas exigências e “nãos”, restrições, que ouvem dos pais, da escola e da sociedade em geral.

O livro *Brinquedoteca, o lúdico em diferentes contextos* ressalta essa falta de tempo “[...] assim, diminuem as possibilidades da criança descobrir sua própria maneira de ser, construir sua afetividade e fazer suas descobertas por meio do brincar” (Santos, 1997, p.125). Essa dificuldade pode acarretar no aparecimento de problemas em nível emocional, social e cognitivo.

A grande maioria das crianças que não encontra momento e espaço para construção de sua afetividade, em algum estágio de suas vidas poderá apresentar comprometimentos na sua jornada escolar. Ou ainda, comportamentos de isolamento, agressividade, desinteresse e sentimentos negativos com relação à vida.

Para um desenvolvimento saudável “a criança precisa de tempo ocioso. Ela precisa brincar. Precisa do tempo de não fazer nada, tempo de sonhar. Precisa aprender a organizar suas próprias brincadeiras, sua utilização pessoal do tempo” (Strazzacappa in Ferreira, 2003, p.51).

A socióloga Field (1993, p.11) observa que:

“à medida que a infância passa vamos atinando com os caminhos do mundo, nossas nuvens de glória vogam para longe. Aprendemos a duvidar de nós mesmos, assumir uma postura defensiva para nos ‘proteger’. Quando perdemos a confiança no mundo e nos semelhantes, perdemos também a auto-estima na mesma proporção”.

A união de experiências, como psicóloga, no atendimento às crianças com dificuldades escolares e a formação de brinquedistas ministrada para educadores, despertou o interesse de fundamentar técnicas psicopedagógicas em um lugar construtivo, com a intenção de pesquisar a brinquedoteca como espaço de lazer e aprendizagem, disponível à investigação e intervenção com crianças.

Atualmente, ainda existe certa resistência dos pais quanto ao atendimento psicológico, levada pela falta de informação, educação, aspectos culturais e muitas vezes até mesmo por um sentimento de culpa. A crença é que o simples fato de seu filho necessitar de psicoterapia, seria prova, descabida, de impotência na proteção e afeto junto à criança.

O atendimento psicopedagógico tem um peso cultural menor, por estar ligado a funções da aprendizagem. É menos doloroso dizer que o filho está com algum problema na escola do que assumir que essa dificuldade na aprendizagem possa estar surgindo de algum conflito emocional na família.

Nessa visão o atendimento psicopedagógico ganha campo de estudo e pesquisa junto ao acompanhamento infantil.

Pensar numa brinquedoteca é utilizar o brinquedo como instrumento simbólico, permitindo a criança imitar situações que vivencia no dia-a-dia, expressando sua maneira de ver e adaptar-se ao mundo. É fundamental que o brinquedo seja valorizado não só como objeto de entretenimento, mas como possibilidade na qual a criança relaxa, vivencia sentimentos, aprende valores, acumula experiências e desenvolve a criatividade, organizando um sistema de referências que utilizará em toda a vida.

Com o intuito de proporcionar à infância um novo espaço de lazer e aprendizagem, foram criadas as brinquedotecas. O brinquedo e o brincar são valorizados como possibilidades prazerosas de também se conquistar o “Saber” e uma vida mais equilibrada.

A brinquedoteca é um espaço lúdico estruturado de forma a convidar os seus usuários à criação e à aprendizagem, sem censura ou cobranças. A importância desse espaço está em permitir à criança o contato com brinquedos que muitas vezes não tem acesso. Possibilitando, assim, a relação e comunicação com outros, o exercício da partilha, a expressão de sentimentos, o conhecimento de si e a facilitação do processo de aprendizagem.

Na tentativa de refletir sobre a Psicopedagogia enquanto ciência da aprendizagem, que pode utilizar-se da brinquedoteca como espaço de transformação, a metodologia da pesquisa usará de revisão teórica e bibliográfica das teorias psicopedagógicas e dos estudos sobre o brincar. A monografia está estruturada em três capítulos.

No primeiro capítulo, demonstram-se as concepções filosóficas que influenciaram os teóricos da Psicologia e da Educação. Fundamentando ainda a Psicopedagogia e seu objeto de estudo, a aprendizagem, comentando sobre a intervenção psicopedagógica.

O segundo capítulo defende a importância do lúdico na infância, conceituando o papel do psicopedagogo enquanto brinquedista, descrevendo brinquedos, brincadeiras e jogos, refletindo sobre uma brinquedoteca a favor da
Psicopedagogia.

Finalmente, no terceiro capítulo, estão apontadas as linguagens artísticas como mais um recurso de intervenção psicopedagógica possível de uso na brinquedoteca.

São apresentadas, também, duas experiências práticas, anexas, de capacitação com educadores, realizadas em Paraipaba e Acarape, no interior do Estado do Ceará, que procuraram sensibilizá-los sobre a importância do brincar.

Portanto, a pesquisa pretende refletir sobre uma prática psicopedagógica voltada para o lúdico. Elegendo a Brinquedoteca como um espaço possível de ser organizado com recursos criativos e educativos, adequados ao processo de avaliação e intervenção psicopedagógica. Delineando os benefícios do brincar no trabalho educativo e terapêutico das emoções o qual contribuirá com melhores condições afetivas para a aprendizagem e auto-estima, prevenindo conflitos futuros e possibilitando uma vida mais integrada e harmoniosa.

1. CONCEPÇÕES FILOSÓFICAS NA EDUCAÇÃO

Os estudos sobre o desenvolvimento infantil influenciaram as práticas educacionais a partir de três concepções filosóficas que estão na base dos procedimentos pedagógicos: inatista, ambientalista e interacionista.

A concepção inatista ou racionalista, muito influenciou o senso comum, acreditando nos comportamentos como inatos, vindos de uma herança genética.

Os inatistas defendem que a Biologia é responsável única pelo desenvolvimento humano. A criança depende diretamente da cadeia genética para se desenvolver física e psicologicamente. Dessa forma pouco se pode fazer a elas, já que aprenderão independentes de mediadores. De acordo com Davis e Oliveira (1994, p.27):

“A concepção inatista parte do pressuposto de que os eventos que ocorrem após o nascimento não são essenciais e ou importantes para o desenvolvimento. As qualidades e capacidades básicas de cada ser humano – sua personalidade, seus valores, hábitos e crenças, sua forma de pensar, suas reações emocionais e mesmo sua conduta social – já se encontrariam basicamente prontas e em sua forma final por ocasião do nascimento, sofrendo pouca diferenciação qualitativa e quase nenhuma transformação ao longo da existência.”

Nesse pensamento determinista, os bons são enaltecidos e os que não se saem bem nas atividades escolares, sofrem discriminações. Essa visão defende que a educação não tem papel fundamental na formação humana e o professor é passivo, considerado apenas um acompanhante da jornada.

Os ambientalistas ou empiristas, ao contrário, defendem como fator primordial do desenvolvimento, a influência do ambiente no qual o indivíduo está inserido. Negam os componentes genéticos e elegem como único fator os condicionantes oriundos do meio externo. O empirismo é considerado a ciência do comportamento, pois acredita que se pode moldar o conhecimento e que este é resultado apenas da experiência, sem qualquer influência emocional ou motivacional.

Na educação a crença ambientalista favorece a subserviência e obediência, onde a criança é capaz de atender passivamente o que lhe é proposto. Impossibilitando-a de desenvolver seu potencial criativo e autonomia, focam na inteligência o trabalho educacional e menosprezam o papel das emoções e afeto. Davis e Oliveira (1994, p. 30-33) completam:

“A concepção ambientalista atribui um imenso poder ao ambiente no desenvolvimento humano. O homem é concebido como um ser extremamente plástico, que desenvolve suas características em função das condições presentes no meio em que se encontra. [...] a aprendizagem, na visão ambientalista, pode assim ser entendida como o processo pelo qual o comportamento é modificado como resultado da experiência.”

Na concepção ambientalista o papel do professor já é valorizado. Está em suas mãos a responsabilidade de planejar, organizar e executar tarefas podendo usar de reforçamentos e punições para que o aluno tenha sucesso na aprendizagem ou modifique comportamentos inadequados.

Enquanto uma visão se fundamenta na hereditariedade a outra responsabiliza o ambiente pela apreensão do conhecimento, “mas, no mundo real, nada é determinado totalmente do interior ou totalmente do exterior. Há sempre alguma interação entre dois aspectos (Bee, 1984, p.15).” Ou, por mais que se queira justificar tudo por influências ambientais sempre participarão experiências individuais específicas.

A concepção interacionista acredita que o organismo e o meio se influenciam mutuamente. O conhecimento, a personalidade, a visão de mundo e todas as características que diferenciam os humanos, são construídas em interação durante toda a vida. Citando: Davis e Oliveira (1990, p.3):

“[...] as crianças procuram sempre de forma ativa, compreender aquilo que vivenciam e explicar aquilo que lhes é estranho, construindo hipóteses que lhes pareçam razoáveis. Elas vão, portanto, construindo os seus conhecimentos por meio de sua interação com o meio. Nessa interação, fatores internos e externos se inter-relacionam continuamente, formando uma complexa combinação de influências.”

Os interacionistas acreditam que antigas experiências acrescidas das relações com o meio influenciam as novas construções.

É importante que a criança seja compreendida como parte integrante desse processo histórico e dialético da construção de conhecimentos, onde na relação com o outro, cada um se modifica mutuamente. A importância desse conceito é aceitar a dimensão da diferença, da individualidade, da diversidade sociocultural, rejeitando rotulações e discriminações.

Dentro dessa visão construtivista e interacionista, é que se insere a pesquisa. Acreditando que a aprendizagem e o desenvolvimento são estimulados a partir das relações que se estabelecem entre os sujeitos e contextos sociais, levando-se em consideração os aspectos: físico-motor, intelectual, afetivo-emocional e social. Deixando claro que a educação e o cuidar são responsabilidades de muitos, com papéis específicos e inter-relacionados. A escolha da brinquedoteca como lugar para pesquisa e intervenção com crianças, atribui-se ao fato de percebê-la como um espaço lúdico, com possibilidades de interação e socialização, onde a criança encontra-se livre das amarras sociais mostrando-se por inteira, com suas vontades e desejos, usufruindo o direito de brincar e de construir-se nas relações com seus pares.

A Psicopedagogia no contexto da brinquedoteca atua como ciência na busca de fundamentar seu objeto de estudo, a aprendizagem, por meio de observações, nesse espaço lúdico infantil, intervindo quando necessário.

1.1 FUNDAMENTANDO A PSICOPEDAGOGIA

De acordo com o Código de Ética, Artigo 1º :

“a Psicopedagogia é um campo de atuação em Educação e Saúde que lida com o processo de aprendizagem humana; seus padrões normais e patológicos, considerando a influência do meio (família, escola e sociedade) no seu desenvolvimento, utilizando procedimentos próprios da Psicopedagogia.”

Face à complexidade do ser humano e por a Psicopedagogia atuar nesse campo, as definições algumas vezes podem parecer ora muito amplas ora muito restritas, mas de certa forma se complementam.

Segundo Bossa (1994), a Psicopedagogia passou por diferentes momentos na sua fundamentação. No início priorizava-se a reeducação. O aprendente era visto através de seus déficits e a não-aprendizagem era considerada “falta”. O trabalho psicopedagógico visava à redução das diferenças e a busca da uniformidade.

Posteriormente, percebeu-se que o não-aprender era carregado de muitos outros significados, e que

não se opunha ao aprender. Levando a considerar o aprendente como um indivíduo com suas

singularidades e características individuais de acordo com sua história de vida e seu contexto

sociocultural.

Atualmente, de acordo com a autora, a Psicopedagogia trabalha uma

concepção de aprendizagem composta por conteúdos biológicos, afetivos e cognitivos que, interferem nas relações do aprendente com o meio e onde também esses conteúdos são influenciados pelo meio sociocultural.

A Psicopedagogia nasceu da necessidade de compreender como se processa a aprendizagem, como varia evolutivamente e a relação do sujeito nesse processo, valendo-se para isso de métodos e técnicas próprias. Ou ainda, “como o sujeito conhece o que é conhecível” (Sisto et al., 2004, p.98). Para Bossa (1994), há certo consenso, por parte dos teóricos, de que a Psicopedagogia ocupa-se em estudar a aprendizagem humana, mesmo que por caminhos distintos.

A área psicopedagógica dispõe tanto de um caráter preventivo como terapêutico, alcançando escola, família e comunidade, esclarecendo sobre as etapas do desenvolvimento e evitando cobranças desnecessárias sobre o desempenho escolar, no atendimento à criança. Citando Rubinstein (1999, p. 21-22):

“Essa disposição para rastrear as pequenas transformações poderá ajudar os aprendizes com dificuldades a se liberarem de ter que ‘prestar contas’, de responder às expectativas do outro. [...] no olhar distinto do Psicopedagogo o aprendiz também pode se ver diferente e ter mais chances de sair do lugar que o puseram ou no qual ele próprio se colocou.”

Por ser a Psicopedagogia uma área que atua na prevenção, diagnóstico e tratamento clínico ou institucional necessita de um esclarecimento amplo da vida do sujeito, das suas relações e dos grupos que pertence. Partindo desse pressuposto, Golbert apud Bossa (1994), argumenta que o objeto da Psicopedagogia deva ser entendido a partir dos enfoques preventivo e terapêutico,

“O enfoque preventivo considera o objeto de estudo da Psicopedagogia o ser humano em desenvolvimento, enquanto educável. Seu objeto de estudo é a pessoa a ser educada, seus processos de desenvolvimento e as alterações de tais processos. Focaliza as possibilidades do aprender, num sentido amplo. Não deve se restringir a uma só agência como a escola, mas ir também à família e à comunidade. Poderá esclarecer, de forma mais ou menos sistemática, a professores, pais e administradores sobre as características nos processos de aprendizagem, sobre as condições determinantes de dificuldades de aprendizagem. O enfoque terapêutico considera o objeto de estudo da Psicopedagogia a identificação, análise, elaboração de uma metodologia de diagnóstico e tratamento das dificuldades de aprendizagem” (Golbert

apud Bossa, 1994 p. 8-9).

Vários estudiosos ao opinarem sobre a Psicopedagogia, concordam que se trata de uma área interdisciplinar, uma vez que busca conhecimento em outras disciplinas e cria seu próprio objeto de estudo: aprendizagem. De acordo com Muniz apud Rubinstein (1999), é interessante usar diferentes abordagens na construção de um referencial que explique o processo psicopedagógico, fornecendo práticas que tornem compatíveis o diagnóstico social e a observação do desenvolvimento dos indivíduos.

Para Maria M. Neves, “falar sobre Psicopedagogia é, necessariamente, falar sobre a articulação entre educação e Psicologia, articulação essa que desafia estudiosos e práticos dessas duas áreas” (Neves apud Bossa, 1994 p. 6).

Kiguel defende que,

“No momento atual, à luz de pesquisas psicopedagógicas que vêm se desenvolvendo, inclusive no nosso meio, e de contribuições da área da Psicologia, Sociologia, Antropologia, Lingüística, Epistemologia, o campo da Psicopedagogia passa por uma reformulação. De uma perspectiva puramente clínica e individual busca-se uma compreensão mais integradora do fenômeno da aprendizagem e uma atuação de natureza mais preventiva” (Kiguel apud Bossa, 1994, p.7).

Kiguel, ainda enfoca que “o objeto central de estudo da Psicopedagogia está se estruturando em torno do processo de aprendizagem humana: seus padrões evolutivos normais e patológicos – bem como a influência do meio (família, escola, sociedade) no seu desenvolvimento” (Kiguel apud Bossa, 1994 p. 8).

Fernandez (1991, p.167) fala que “o objetivo do trabalho psicopedagógico dirige-se a ajudar a recuperar o prazer perdido de aprender e a autonomia do exercício da inteligência [...]”.

De acordo com Neves:

“A Psicopedagogia estuda o ato de aprender e ensinar, levando sempre em conta as realidades interna e externa da aprendizagem, tomadas em conjunto. E mais, procurando estudar a construção do conhecimento em toda a sua complexidade, procurando colocar em pé de igualdade os aspectos cognitivos e sociais que lhe estão implícitos” (Neves apud Bossa, 1994 p. 10).

Segundo Visca, a Psicopedagogia que foi subsidiada pela Medicina e Psicologia, “[...] perfilou-se como um conhecimento independente e complementar, possuída de um objeto de estudo – o processo de

aprendizagem – e de recursos diagnósticos, corretores e preventivos próprios” (Visca apud Bossa, 1994 p. 10).

Rubinstein (1999, p.23), reconhece o aprendente como um sujeito “inserido em um contexto sociocultural, que se utiliza tanto da objetividade (inteligência), quanto da subjetividade (desejo) para aprender.” O psicopedagogo ao buscar uma compreensão global da forma do sujeito aprender e o que pode estar ocorrendo quando essa aprendizagem não é satisfatória, deve não só investigar a etiologia da dificuldade da aprendizagem, mas compreendê-la, considerando todas as variáveis neste processo.

Na visão de Weiss (2004), a Psicopedagogia percebe que a questão do fracasso escolar tem como causa a não-aprendizagem, podendo ser analisada e estudada sob o olhar de três perspectivas diferentes: sociedade, escola e aluno.

Muito embora essas perspectivas não se excluam, em algum momento cada uma poderá ter um peso maior. A perspectiva da sociedade envolve as outras duas, pois abrange o tipo de cultura, condições e relações político-sociais e econômicas vigentes, o tipo de estrutura social, as ideologias dominantes e as relações explícitas ou implícitas desses aspectos com a educação escolar. Na perspectiva da escola, que muitas vezes é quem encaminha a criança, é importante se fazer uma análise desta enquanto instituição. Pesquisando os seus diferentes níveis de: organização, direção, acomodações, formação de profissionais, filosofia, metodologia, tipo de avaliação, entre outros. Na perspectiva do aluno, a autora estabelece a não-aprendizagem como característica específica das condições internas desse aprendente, que tem como causa básica uma problemática oriunda de sua história pessoal e social.

Na opinião de Bossa (1996), a avaliação Psicopedagógica da criança, deve trabalhar não só com teste padronizado, mas também com atividades livres para que se possa observar:

- a forma como a criança se organiza diante da realidade, sem auxílio de um outro, demonstra autonomia e espontaneidade;
- o ato de aprender, se é gratificante, interessante, criativo ou algo doloroso, difícil, obrigatório e vinculado apenas à escola;
- de que forma utiliza suas experiências frente aos desafios;
- que estrutura demonstra com relação às representações simbólicas em determinados contextos;
- independência, inibição, persistência, envolvimento, impulsividade e capacidade de planejar e executar atividade.

Uma boa avaliação psicopedagógica não deve se ater apenas às dificuldades, nem no que a criança ainda não consegue realizar, mas principalmente, investigar suas melhores possibilidades e saber estimulá-las para que sejam empregadas como recurso, na conquista de outros objetivos.

A Avaliação Psicopedagógica é dinâmica, interativa e não se esgota em si mesma. Os dados coletados construirão hipóteses diagnósticas para planejar o processo de intervenção, propiciando uma mudança integral.

1.2 OBJETO DE ESTUDO: A APRENDIZAGEM

Por ser a aprendizagem o objeto de estudo da Psicopedagogia vale ressaltar como é definida por alguns autores. A aprendizagem é um processo utilizado pelo ser humano ao longo de sua vida para se adaptar às diversas situações que enfrenta. As informações assimiladas ficam registradas e são utilizadas em situações futuras. Durante esse processo o ser humano se transforma.

Os diferentes conceitos e definições da aprendizagem têm como base a concepção que direcionou o teórico. Por isso mesmo a dificuldade de conceituá-la de maneira satisfatória.

A aprendizagem permite uma modificação relativamente duradoura no comportamento baseada em experiências anteriores, de acordo com Morgan in Braghirolli (1990, p.118), “é qualquer mudança relativamente permanente no comportamento, e que resulta de experiência ou prática”.

É com a capacidade de aprender e enfrentar desafios que o homem produz modificações no mundo e na espécie. Segundo Braghirolli (1990, p.117), o ser humano por ser o mais evoluído na escala animal, possui menor número de comportamentos inatos, fixos e invariáveis, “praticamente todo o comportamento humano é aprendido. [...] Por isso, é o homem o animal mais dependente da aprendizagem para sobreviver.” Nessa sobrevivência, utiliza suas experiências construindo uma referencial que o orienta em situações futuras, fazendo assim sua história.

Campos (1986, p.30) concorda dizendo que “a aprendizagem pode ser definida como uma modificação sistemática do comportamento, por efeito da prática ou experiência, com um sentido de progressiva adaptação ou ajustamento.”.

Numa visão cognitivista, a aprendizagem é o acúmulo de informações que provém da comunicação com o mundo e se acumula sob a forma de referências de conteúdos cognitivos. É quando a estrutura cognitiva organiza e integra as informações.

É fundamental observar os conteúdos prévios que a criança possui e provocar desafios para produzir novos conhecimentos.

Campos (1986) caracteriza o ato de aprender como um processo pessoal e dinâmico, pois ninguém transfere aprendizagem e só se aprende com participação total e global no uso de todas as capacidades e potencialidades físicas, mentais e afetivas. A aprendizagem é também um processo contínuo, que inicia com o nascimento e continua até o fim da vida. É ainda gradativa e cumulativa, a cada nova situação os desafios e soluções tornam-se mais complexos e as experiências anteriores serão referência para o futuro. Usando as características cumulativa e contínua, o homem constrói cultura e aprende com ela, e ainda repassa através das gerações.

Por ser a aprendizagem um movimento de adaptação, também se aprende comportamentos inadequados e prejudiciais, por isso mesmo é preciso mediação na conquista de um estado de equilíbrio e crescimento

peçoal e social, na busca da felicidade e do bem estar. Esse é o papel do educador, psicopedagogo ou de qualquer adulto que conviva ou trabalhe com crianças, observando para não impor sua cultura, mas apresentar bons recursos que motivem o ato de aprender.

No espaço da brinquedoteca é possível mediar fatores produtivos, permitindo que a criança utilize suas energias ao ocupar a mente com atividades lúdicas e processos de elaboração e criação, desviando de ocupações e comportamentos que poderiam ser negativos para seu aprendizado.

1.3 INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA

A intervenção é uma ação planejada a partir da avaliação global do aprendente. Os instrumentos e estratégias irão variar de acordo com a faixa etária e a problemática observada. O psicopedagogo deve ser sensível e tecnicamente competente, para que no momento em que observa as dificuldades intervenha com recursos, habilitando o aprendente a ultrapassar conflitos e adquirir novas formas de aprender e elaborar adequadamente as próximas experiências.

O processo de intervenção inicia-se na entrevista com os pais ou responsáveis do aprendente. Esta entrevista consta de toda a história da criança desde a gestação, incluindo características de seu comportamento, saúde e rotinas diárias. Nesse primeiro contato é imprescindível que o profissional proporcione à família, maior segurança, cumplicidade e compromisso. Também é necessário que esteja atento, não transferindo para suas observações, situações suas não resolvidas.

A forma de abordar a família sobre a história de vida da criança e de perceber as entrelinhas das respostas são cruciais para um diagnóstico correto do aprendente. Alícia Fernández (1991), ressalta que nessa etapa, sobre os dados evolutivos da criança, é mais importante perguntar “como” do que “quando”. E tanto terapeuta quanto aprendente poderão chegar ao saber “... mais pelo desdobramento de uma cena do que pela cronologia dos dados” (1991, p.125).

No contexto da entrevista, Fernández (1991) enfatiza a importância da sensibilidade do psicopedagogo ao perceber “fraturas” no discurso, seja ele verbal, corporal ou em atitudes. Afirma a autora que o cliente “expressa muito mais a cena, a imagem, que o relato conceitual” (Fernández, 1991, p.131) e ainda, “não se trata de ajudar o paciente para que confesse o importante, mas de que fale do que carece de importância” (Fernández, 1991, p.127). O não dito, as resistências, as dúvidas e o esquecimento diante da entrevista trazem conteúdos subjetivos fundamentais. Além de que, o fato de não aprender, muitas vezes, pode ter um caráter de recompensa, já que só dessa forma a criança recebe atenção da família.

Para Weiss (2004), o primeiro contato telefônico já possui caráter

terapêutico, sendo capaz de operar mudanças na família, que já se permite um movimento interior quando busca ajuda. Fernández (1991) concorda, fazendo uma reflexão sobre a importância de o profissional perceber sua não onipotência ao querer modificar o comportamento dos pais e alerta que mesmo que eles tenham uma parcela na problemática do filho, estão no momento com um pedido de cura e precisam ser acolhidos.

Depois de realizada a primeira pesquisa, o profissional inicia a investigação com o aprendente. Nesse processo, busca respostas que o habilitem a confrontar com as hipóteses levantadas através da queixa. Além das observações e pesquisa é importante que os recursos utilizados tenham caráter de intervenção, pois ao mesmo tempo em que o psicopedagogo percebe a dificuldade do aprendente já é possível trabalhá-la.

É interessante que o material utilizado como recurso seja lúdico e conste de atividades e testes específicos que avaliem os níveis cognitivo, afetivo-emocional e psicomotor. O psicopedagogo, na brinquedoteca, poderá utilizar-se de jogos, brinquedos, brincadeiras, conto de histórias, jogos no computador, desenhos, pintura, elaboração de texto, modelagem em massinha ou argila, música, dramatização, exercícios motores, dança e tudo o que for oportuno para que a criança expresse a causa de suas dificuldades, já que estas são condutas semelhantes à vida infantil e só pela verbalização é muito mais difícil.

O uso da ludicidade no processo de diagnóstico não é novidade. Um modelo de Psicoterapia infantil, também chamado de Ludoterapia utiliza-se desse recurso para observar a criança e intervir quando necessário.

“a Ludoterapia é baseada no fato de que o jogo é o meio natural de auto-expressão da criança. É uma oportunidade dada à criança de libertar de seus sentimentos e problemas através do brincar, da mesma forma que em certas formas de terapia para adultos, o indivíduo resolve suas dificuldades falando” (Axiline, 1984, p.22).

M.L.S. de Ocampo e colaboradores (1981, p.169) apresentam a sessão lúdica como, *Hora do Jogo Diagnóstico*,

“um recurso ou instrumento técnico que o psicólogo utiliza dentro do processo psicodiagnóstico com a finalidade de conhecer a realidade da criança. [...] engloba um processo que tem começo, meio e fim em si mesma[...].”

Fernandez (1991), na sua visão teórica apresenta o modelo DIFAJ - Diagnóstico Interdisciplinar Familiar de Aprendizagem em uma Jornada, como um perfil de uma atitude clínica psicopedagógica, onde se utiliza a *Hora de jogo psicopedagógica* “para compreender alguns processos que podem ter levado à gestão de uma patologia no aprender” (Fernandez, 1991, p.167-168).

Weiss (2004, p.72) argumenta que:

“No brincar a criança constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e o externo. [...] nesse espaço transacional: a criança - outro, indivíduo-meio, dá-se a aprendizagem. Por essa razão, o processo lúdico é fundamental no trabalho psicopedagógico.”

É nesse contexto de ludicidade que a pesquisa enfatiza o papel da brinquedoteca como espaço privilegiado que proporciona ricas possibilidades de encontro com a criança. O psicopedagogo ao defender a importância desse lugar, utiliza seus instrumentos, vivenciando-os ao fundamentá-los, capaz de empregá-los na construção do seu modelo de intervenção lúdica. De acordo com Oliveira et al. (1994, p.50), não existe um modelo ou seqüência certa a seguir, na análise da criança é que se estabelece uma orientação “quanto a mecanismos e conteúdos a serem melhor pesquisados. O que flui melhor e o que está mais inibido ou desorganizado em seu processo de aprendizagem.”

O psicopedagogo precisa, portanto, ser um profissional competente, atento e sensível para tirar o melhor proveito de suas técnicas e do espaço da brinquedoteca.

2. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA INFÂNCIA

“a maneira como uma criança brinca ou desenha reflete sua forma de pensar e sentir, nos mostrando, quando temos olhos para ver, como está se organizando frente à realidade, construindo sua história de vida...”
(Vera Barros de Oliveira)

O brincar é algo tão antigo quanto à própria história do Homem.
O estudo das impressões arqueológicas e pinturas rupestres

demonstram que os jogos já existiam e que os povos mais primitivos também usavam brinquedos. “A Antropologia registra que mesmo na pré-história, o homem construía seus brinquedos com materiais que lhe estavam disponíveis, como argila e pedra” (Miranda, 1998, p.7).

Tudo aquilo que tem caráter de jogos, brinquedos, brincadeiras e divertimento é chamado de lúdico, “é uma maneira saudável de usar a imaginação, mantendo em ação, a espontaneidade-criatividade” (Motta,1994 p.15). Pode-se dizer que o lúdico é um procedimento recreativo, usado nas mais diversas áreas, que facilita a aprendizagem, proporcionando momentos prazerosos e divertidos, tornando-se indispensável por oferecer melhor qualidade de vida.

No momento lúdico, a criança se apropria dos conteúdos disponíveis, por meio de uma construção específica. E no relacionamento com o mundo exterior, através do lúdico, desenvolve seus aspectos cognitivos, motor e afetivo. Citando Ferraz e Fusari (1997 p.85): “quanto mais intensa e variável for à brincadeira e o jogo, mais elementos oferecem para o desenvolvimento mental e emocional infantil”.

De acordo com Fernández (1991) a criança que apresenta déficit no jogar também apresenta déficit de aprendizagem. A autora argumenta que o psicopedagogo pode usar o jogo como um instrumento de tratamento, intervindo na rigidez ou dificuldades de aprendizagem.

Os PCNs - Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), orientam sobre formas de o professor promover e enriquecer o brincar na sala de aula, como atividade constante e permanente, para o saudável desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança.

Atividades lúdicas estimulam a representação, imaginação, a confiança, cooperação, auto-estima, autocontrole e a auto-expressão ao colocarem a criança diante de substitutos dos objetos reais, permitindo que ela manipule o próprio cotidiano. O modo como a criança interage com o lúdico, também revela seu mundo interior, por isso pode ser usado como recurso investigativo.

Na atividade lúdica a criança aprende fazendo. Desenvolve a linguagem, a criatividade, o senso de companheirismo e comprometimento.

Negrine in Santos (2001, p. 42) registra que:

“A ludicidade como ciência se fundamenta sobre pilares de quatro eixos de diferentes naturezas, isto é, sociológica, psicológica, pedagógica e epistemológica”.
Sociológica porque atividade de cunho lúdico engloba demanda social e cultural. *Psicológica* porque se relaciona com os processos de desenvolvimento e aprendizagem do ser humano em qualquer idade em que se encontra. *Pedagógica* porque se serve tanto da fundamentação teórica existente, como das experiências educativas provenientes da prática docente. *Epistemológica* porque tem fontes de conhecimentos científicos que sustentam o jogo como fator de desenvolvimento.”

Ao pensar na ludicidade como ciência, é interessante adotar estratégias de intervenção pedagógica, não só oferecendo à criança momentos de brincar por brincar, mas proporcionando momentos significativos onde se possa interpretar a importância que esta atribui a esses momentos.

2.1 BRINQUEDO, BRINCADEIRAS E JOGOS

O brinquedo é o principal instrumento das atividades lúdicas. Objeto real ou imaginário, não parece definido por uma função determinada. Até porque o brinquedo pode ser considerado apenas uma matéria (plástico, madeira, metal) enquanto aquele que brinca não se apropriar dele e torná-lo significativo. Não determina a brincadeira, mas sim a imagem que se faz dele. Pode ser manipulado livremente, sem estar condicionado às regras ou a princípios de utilização de outra natureza. A própria escolha do brinquedo já é dado de avaliação.

A criança que não brinca, segundo Fernández (1991), passa por um processo de hiperacomodação, um objeto qualquer é apenas um objeto, sem outras alternativas. Ou pode apresentar hiperassimilação, quando dar outro significado ao objeto e a partir de então só vê-lo daquela forma, perdendo seu significado real.

Ocampo (1981), chama de rigidez a incapacidade de mudar a função de um brinquedo ou objeto. Quando a criança é capaz de adequar a função dos objetos às suas necessidades de expressão, diz-se que possui plasticidade na modalidade da brincadeira.

Entretendo ou divertindo, o brinquedo possui um valor simbólico, no qual a criança ao brincar expressa todo seu referencial de vida. Dotado de forte valor cultural, rico de significados, permite compreender a cultura em que está inserido, transmitindo imagens e representações produzidas pela sociedade que a cerca.

Segundo Vygotsky (1998), quando a criança brinca assume papéis com responsabilidades maiores que sua própria realidade e adverte:

“no brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento” (Vygotsky, 1998, p.135).

Segundo Kishimoto in Santos, o brinquedo

“tem uma dimensão material, cultural e técnica. Como

objeto é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil, tendo relação estreita com o nível de seu desenvolvimento. E a brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar numa ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação (Santos,1997, p. 24).”

O autor argumenta ainda, que o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. E que ao representar responde-se a alguma coisa, permitindo sua evocação, mesmo em sua ausência. “O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, na natureza e construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais para que possa manipulá-los” (Santos,1997 p. 24).

Com relação a brincadeira, para Brougère (2000), é a associação entre uma ação e uma ficção. Não se limitando ao agir, traz a lógica do faz-de-conta. Na brincadeira o que a criança faz tem o sentido estimulado pelo brinquedo.

No brincar a criança se concentra, relaxa e viaja através de um mundo de fantasias, onde pode entrar em contato com seus sentimentos mais profundos, exercitando habilidades essenciais à saúde de suas relações. É pelo brincar que a criança compreende seu contexto sociocultural, modifica, cria e recria por meio dos papéis que eleger para representar.

Brenelli in Sisto et al (2004, p140) argumenta que o jogo “permite o desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, social e moral e a aprendizagem de conceitos”.

O jogo por sua vez é uma possibilidade e necessidade, de grande importância no desenvolvimento cultural da história da humanidade. Pode ser um brinquedo ou qualquer outra atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que podem definir perda ou ganho.

De acordo com Brougère (2000, p.12),

“aquilo que é chamado de jogo (jogos de sociedade, de construção, de habilidade, jogos eletrônicos ou vídeo...) pressupõe a presença de uma função como determinante no interesse e anterior a seu uso legítimo: trate-se da regra para um jogo de sociedade ou do princípio de construção (encaixe, montagem) para as peças de um jogo de construção.”

É por intermédio dos jogos que a criança adquire maturidade, aprende a ter limites, aprende a ganhar e perder, se concentra, desenvolve o raciocínio e adquire maior concentração.

Ferraz e Fusari (1997, p. 89) observam:

“[...] consideramos importante a inclusão do brinquedo e

da brincadeira como parte integrante dos métodos e procedimentos educativos de um programa de arte e em atividades infantis, principalmente quando envolver a construção, a manifestação expressiva e lúdica de imagens, sons, falas, gestos e movimentos.”

As autoras concluem que “as vivências com brincadeiras, quando estruturadas adequadamente, podem originar processos construtivos expressivos tanto quanto as várias linguagens artísticas (p.90).”

Segundo Branelli in Sisto et al. (2004,p.143), três grandes categorias caracterizam os jogos infantis. No período sensório-motor encontram-se os jogos de exercícios, onde a criança realiza seus desejos e estimula hábitos motores na manipulação de objetos. É importante tanto para a construção como consolidação de novos esquemas. Na segunda categoria estão os jogos simbólicos.

“Por intermédio do símbolo, a criança é capaz de transformar um objeto em outro; assim, na brincadeira de faz-de-conta, o real é assimilado às necessidades do eu, persistindo, desta forma, a assimilação deformante da realidade. [...] esta assimilação deformante permite à criança interagir com um mundo contraditório, mesmo que não possua ainda instrumentos suficientes para compreendê-lo. [...] O símbolo deformante aos poucos é transformado em imagens adaptativas: a criança vai se tornando exigente e tenta reproduzir exatamente seus símbolos. Desse modo, a brincadeira simbólica [...], começa a declinar em favor dos jogos de regras” (Branelli in Sisto et al. 2004, p. 144).

A terceira categoria oferece os jogos de regras. O autor argumenta que o jogo de regras manifesta um equilíbrio entre a assimilação do eu e a vida social. As regras podem ser transmitidas através das gerações ou momentaneamente firmadas na hora de jogar. Os jogos de regras permitem a socialização da criança, o respeito ao outro, a noção de limites e compreensão de novos pontos de vista.

De acordo com Piaget in Ferraz e Fusari (1997), na evolução do brincar as crianças passam do brinquedo individual para o coletivo quando saem dos seus universos independentes e começam a partilhar entre si a ficção do faz-de-conta e seus papéis. O jogo de regras surge nessa cooperação e reciprocidade, abandonando o jogo egocêntrico. Ao contrário das outras categorias, com a idade é que ele se desenvolve ainda mais.

Uma nova modalidade de brincadeira é chamada de jogo cooperativo. São jogos que não visam o resultado final como conquista, não existe um vencedor. O interesse da brincadeira é o divertimento, o relacionamento e a contribuição. Com esse conceito de jogo adquire-se uma consciência de paz e de construção, capaz de estimular um novo pensamento sobre a convivência

humana e uma sociedade menos competitiva. Almeida (1999, p.14) comenta que,

“o jogo cooperativo é um tipo de jogo onde jogar com os outros significa jogar **com** e não **contra** os outros, significa uma atividade onde as regras não são o mais importante, o que importa de fato é o relacionamento, a criação coletiva e a integração entre membros do jogo. As regras existem para ajudar o processo e não para provocar conflitos ou atitudes competitivas. Busca-se soluções melhores para todos e não o sucesso individual.”

O psicopedagogo ao utilizar dessa modalidade de jogo, estimula na criança um pensamento de partilha, do prazer da diversão, introduzindo conceitos de uma sociedade mais justa e cooperativa. Nesse processo é fundamental a participação da família, da escola e da sociedade, repensando e desenvolvendo uma nova cultura.

De acordo com Almeida (1999), os jogos e brinquedos podem ser classificados em vinte e seis tipos:

TIPOS	CARACTERÍSTICA DO BRINQUEDO
1. Blocos de Construção	Blocos ou peças que servem para serem empunhados de forma a possibilitar construções.
2. Brinquedo de Afeto	É o brinquedo que é macio, agradável ao tato e que desperta afetividade na criança.
3. Brinquedo de Armar	Aquele constituído por peças que podem ser encaixadas de diferentes maneiras, possibilitando a formação de vários tipos de objetos ou figuras.
4. Brinquedo de Berço	É o brinquedo com o qual a criança brinca ainda dentro do berço.
5. Brinquedo para Fantasia	São os que representam alguma coisa ou que imitam outros objetos, animais e pessoas.
6. Brinquedos de Manipulação	É aquele que estimula a criança a ficar mexendo, pois oferece oportunidade para diferentes tipos de manipulação.
7. Brinquedo de Montar	Aquele composto por partes separadas, possibilitando assim que seja desmontado e recomposto.

8. Brinquedo Hipnótico	É o que atrai a atenção e provoca concentração, proporcionando gratificação instantânea através de um tipo de manipulação que requer apenas um gesto ou habilidade motora simples.
9. Brinquedo Musical	O que produz música
10. Brinquedo Pedagógico	Aquele que, além de dar oportunidade, para brincar, proporciona alguma aprendizagem ou exercício.
11. Brinquedo Sonoro	É o que cuja manipulação produz sons, mas não produz as notas da escala musical.
12. Jogo de Sorte	É aquele em que a perda ou ganho depende apenas de sorte e não de alguma habilidade física ou mental.
13. Jogo de Baralho	É baseado na utilização de cartas que compõem um baralho, com figuras, letras, números ou outros sinais.
14. Jogo de Circuito	Jogo baseado em um percurso a ser seguido.
15. Jogo de Cooperação	Aquele em que não há competição porque os jogadores deverão, juntos, alcançar a proposta do jogo.
16. Jogo de Destreza	É o que requer maior eficiência e rapidez em uma habilidade específica.
17. Jogo de Dominó	Jogo composto por 28 peças retangulares divididas ao meio, cuja forma de jogo possibilita que cada lado da peça, com características semelhantes sejam agrupadas.
18. Jogo de Loto	É um jogo composto por cartelas e cartelinhas ou peças que devem ser superpostas as referidas cartelas.
19. Jogo da Memória	Jogo composto por peças em duplicata as quais devem ser identificadas através da memorização de sua localização.
20. Jogo de Paciência	Aquele em que o jogador deverá conseguir realizar sozinho a proposta do jogo.
21. Jogo: Perguntas e Respostas	Jogo cuja dinâmica está baseada em respostas a determinadas perguntas.
22. Jogo de Tarefas	Jogos cuja dinâmica está baseada em tarefas a serem executadas.
23. Jogo Didático	Aquele cuja dinâmica está voltada para alguma aprendizagem específica.
24. Jogo Esportivo	Jogo baseado em exercícios físicos que envolvem habilidades motoras.
	Aquele que tem por objetivo uma aprendizagem

25. Manual Pedagógico	específica sem conter proposta lúdica. Podem ser autocorretivos quando não oferecem possibilidade de erro para quem os manipula, pois só podem se encaixados de maneira certa.
26. Quebra-Cabeças	<p>Conjunto de peças que constituem uma figura para ser decomposta e composta novamente, ou simplesmente composta. Os quebra-cabeças podem ser de diferentes tipos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Encaixa planos 2. Encaixe verticais 3. Peça que apresenta dificuldades para ser montada. <p>Para que se possa avaliar o nível de dificuldade de um quebra-cabeça de encaixe, deve-se levar em conta os Seguintes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipo de recorte • Desenho • Número de peças.

Fonte: Almeida (1999, p. 56-58)

É importante se acrescentar os jogos eletrônicos como grandes atrações na atual brincadeira infantil e que são propostos por meio de máquinas (televisão, computadores, mini-games). O acesso da criança aos computadores permitiu um processo de autonomia nunca observado anteriormente. Possibilita-se que, desde cedo, as crianças participem do mundo adulto e vivenciem sentimentos da realidade social e emocional, mesmo que virtualmente.

Diante da capacidade de proporcionar experiências reais e realização de desejos impossíveis num mundo de fantasias, os jogos eletrônicos ganham espaço frente aos jogos de exercício e criação, pois alimentam ilusões onde os limites são facilmente ultrapassados. A grande preocupação com esses jogos é a de serem criados para o mercado mundial, tornando-se padronizados, capazes de agradar ou interferir em qualquer cultura, o que não é interessante, pois a criança brinca numa atitude de comando passiva, geralmente assimilando competição e agressividade, sem reflexão dos valores oferecidos.

Apesar desse conflito, o computador é um excelente recurso para ser usado na brinquedoteca, quando usado com limites e a serviço de jogos pedagógicos, criados com o intuito de trabalhar a aprendizagem e suas relações cognitivas.

2.2 BRINQUEDOTECA: LUGAR DE INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA

Brinquedoteca ou Ludoteca¹ é um espaço lúdico e criativo estruturado de forma a convidar os seus usuários ao lazer, a criação e aprendizagem. O termo Ludoteca, segundo Almeida(1999), é mais usado em países de língua espanhola. E o autor (1999, p. 282) define:

“Brinquedoteca é um espaço estruturado para o brincar, um espaço o qual convida a explorar, a fantasiar, a ser feliz, a estimular potencialidades e necessidades lúdicas de forma livre e espontânea, utiliza-se para isso muitos brinquedos, diversos jogos e brincadeiras e espaços variados que permitem o desenvolvimento da criatividade.”

Percebendo a atual conjuntura social, o advento das novas tecnologias, a globalização “aculturando” as sociedades e principalmente a violência surgida com a urbanização, conclui-se que, momentos lúdicos e espaços criativos seguros, para crianças, estão cada vez mais difíceis.

De acordo com Azevedo (2004, p.49),

“a primeira idéia de brinquedoteca surgiu em 1934, em Los Angeles, quando o dono de uma loja de brinquedos queixou-se ao diretor da escola municipal de que as crianças estavam roubando brinquedos. O diretor concluiu que elas agiam, assim, porque não tinham com o que brincar. Após esse incidente, iniciou-se um serviço de empréstimo de brinquedos como um recurso comunitário. Esse serviço existe até hoje e é conhecido em Los Angeles pelo nome de Toy Loan.”

Outras idéias de brinquedoteca surgiram por todo o mundo, possuindo objetivos, funções e conceitos diferentes em cada lugar, como: local para crianças brincarem, empréstimo de brinquedos, espaço de orientação aos pais, acompanhamento a crianças com necessidades especiais, estímulo à aprendizagem. Todas definidas de acordo com as necessidades e cultura onde foram criadas.

No Brasil, como reflexo desse movimento surge em 1973, “a Ludoteca da APAE, que funcionava sob forma de rodízio de brinquedos entre as crianças” (Azevedo , 2004, p. 52). A Associação Brasileira de Brinquedotecas, criada em 1984, registra que nos anos 90 já existiam 180 brinquedotecas funcionando no Brasil.

Para Silva in Azevedo (2004, p. 55), “a brinquedoteca é um espaço preparado para estimular a criança a brincar, a desenvolver a socialização, cognição afetividade, motricidade, dentre outras habilidades [...] além de

resgatar as brincadeiras tradicionais, em função de não haver, nos grandes centros urbanos, espaço seguro e atrativo para atividades lúdicas.” Dessa forma, torna-se cada vez mais necessário projetos com espaços lúdicos nos mais diversos lugares: escolas, bibliotecas, postos de saúde, hospitais, clínicas, praças, “shoppings” entre outros.

É importante ressaltar que as brinquedotecas têm como objetivo principal, proporcionar um retorno e estímulo a liberdade de brincar e criar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedo e atendendo as diversas faixas etárias. Na presente pesquisa será enfatizado especificamente o trabalho com crianças tentando direcionar para psicopedagogo um novo papel enquanto brinquedista.

Almeida (1996), divulga como brinquedoteca terapêutica, o espaço lúdico organizado para atender crianças portadoras de necessidades especiais ou crianças com dificuldades escolares.

De acordo com Azevedo (2004, p.55), existem vários tipos de brinquedotecas em função dos diferentes fatores a que se referem como: “situação geográfica, as tradições e cultura de cada povo, o sistema educacional, os materiais e espaços disponíveis, os valores, as crenças e os serviços prestados.” São elas as brinquedotecas:

- **De escola** - além do espaço para a brincar, também é lugar de experiência e pesquisa. Pode utilizar a própria sala de aula com acervo capaz de trabalhar o desenvolvimento da aprendizagem.
- **De bairro** - geralmente organizada com a participação popular e a serviço da comunidade, essas brinquedotecas proporcionam o encontro de amigos e familiares em qualquer faixa etária, são mantidas por associações ou entidades filantrópicas e permitem o acesso a brinquedos culturais.
- **De universidades** - criadas por profissionais da Educação com o objetivo de pesquisa e laboratório, para professores e alunos que se dedicam ao estudo os jogos, brinquedos, vivências e novas formas de intervenção na comunidade.
- **De hospitais, postos de saúde ou clínicas** - procuram atender crianças que estejam internadas ou em fase de tratamento, proporcionando um momento de descontração e prazer. Permitem através do brincar uma amenização dos traumas e atuam como terapia enquanto esperam serem atendidas.
- **Circulantes ou ambulantes** – são adaptadas em um automóvel ou tenda com a finalidade de levar o lúdico em diferentes lugares.
- **Bibliotecas** - funciona com empréstimo do acervo (livros e brinquedos).
- **Rodízios** – marca-se um lugar e data onde crianças se encontram para trocar brinquedos que ficaram por um determinado período. Um novo encontro é marcado para o rodízio.
- **Temporais** – acontecem em locais de eventos ou onde os pais estão ocupados por um determinado tempo e as crianças ficam no espaço da brinquedoteca.

Existem também brinquedotecas em condomínios, hotéis, presídios, clubes, shoppings, supermercados. As finalidades dependerão da instituição onde se localizam.

De acordo com Negrine in Santos (1997), no atendimento à criança uma brinquedoteca pode exercer principalmente três funções: pedagógica, social, comunitária, de comunicação social entre outras. Nessa perspectiva intensiona:

- Estimular a aprendizagem e criatividade.
- Possibilitar o conhecimento de bons brinquedos ou a fabricação de brinquedos próprios.
- Proporcionar a socialização e a troca de experiências entre as crianças trabalhando nos usuáios sentimentos de união, partilha, solidariedade, amizade.
- Aliviar situações de stress e tensões que certos lugares ou situações difíceis, possam oferecer (hospitais, postos de saúde).
- Permitir as crianças de famílias de baixa renda, o acesso a brinquedos

Que não possuem normalmente.

- Promover um espaço de divertimento na comunidade em um ambiente tranqüilo e relaxante, além de desenvolver nas famílias um olhar sobre a importância do lazer e de formas lúdicas de convivência no dia-a-dia.
- Sensibilizar educadores para a importância da brincadeira infantil, bem

como proporcionar um espaço para observação e pesquisa.

A brinquedoteca pode ser organizada com jogos, brinquedos, computador, acessórios para dramatização e acervo para oficinas artística. Mesmo que não possua todos esses apoios, deve estar preparada para atender calorosamente seus usuáios. Complementando a brinquedoteca, pode-se ter uma videoteca, sucatoteca e biblioteca.

Sucatoteca chama-se um acervo dos mais diversos materiais reutilizados para estimular a criatividade e principalmente construção pela criança, dos chamados “brinquedos estruturados”. A sucata é um recurso muito interessante de trabalho em processos terapêuticos, pedagógicos ou apenas como diversão. Por ser de fácil acesso e quase nenhum custo é também ideal para projetos em populações carentes.

Como sucata entende-se, todo material que não mais utilizado de forma convencional, possa ser reciclado produzindo um novo objeto útil, como por exemplo: lata, caixas, tampas, garrafas plásticas (refrigerantes, iogurtes, água), barbante, fitas, cordões, botões, pedras, palitos, canudos, copos descartáveis, vidros, embalagens diversas, retalhos, esponjas, isopor, sacos, conchas, cascas, sementes, pequenos galhos, papéis de embrulho, papéis de presente e outros.

O material de sucata desperta a criatividade, estimula a praxia fina, a

atenção e a capacidade de planejar. Por intermédio desse material é possível o psicopedagogo analisar os aspectos de caráter cognitivo como: conservação do comprimento, superfície e o volume. Além de ser suporte para mil e uma invenções, a sucata desenvolve o sentimento de produtividade na criança, ao sentir-se capaz de concretizar seus desejos.

No uso da sucata é ainda possível despertar o sentimento ecológico, pois ao trabalhar com a reciclagem de materiais que levam anos para desaparecer da Terra, estimula-se na criança a consciência sobre a responsabilidade e o papel de cada um, enquanto habitantes do planeta.

Sabe-se que no Brasil, das 48 mil toneladas de lixo doméstico diário recolhido, apenas 1% é reciclado (Duarte, 1995). Vale a pena registrar o tempo natural de decomposição desses materiais que podem ser transformados em outros, segundo Duarte (1995, p. 87) :

- Papel : 3 meses
- Palitos : 6 meses
- Latas : 10 anos
- Garrafa plástica : mais de 100 anos
- Tecido : 100 a 400 anos
- Vidro : 4000 anos

Na utilização de sucatas, algumas vezes é necessário um elaboração anterior com a criança sobre o uso desse material, pois em algumas culturas é considerado lixo, permanecendo uma visão de inutilidade e a impossibilidade de percebê-lo como elemento capaz de ser transformado. Surge um momento importante para se trabalhar com o conteúdo simbólico do lixo, do sentimento do que é descartável e inútil na própria vida, como menciona Machado (2001, p. 44):

“O lixo reutilizado e recriado carrega também uma mensagem psicologicamente construtiva: pois, de maneira simbólica ou por analogia, poderemos lidar internamente com o nosso ‘lixo’ também, usando as partes que não nos agradam para dizer coisas, para fazer, e para ser mais integralmente. Para as crianças, isso se dá de maneira menos pensada, mais inconsciente, e num movimento lúdico no qual a sucata é um ‘nada’ que pode vir a ser um ‘tudo’.”

2.3 ORGANIZANDO UMA BRINQUEDOTECA PSICOPEDAGÓGICA

A brinquedoteca psicopedagógica tem como principal objetivo, ser lugar de avaliação do desenvolvimento infantil, proporcionando ao psicopedagogo espaço para observação da socialização, da iniciativa, da linguagem e da

praxia, buscando a estimulação das potencialidades por meio de atividades lúdicas.

O brincar no espaço psicopedagógico busca respostas significativas, assim como a brinquedoteca, em alguns momentos, será planejado, reforça Weiss apud Azevedo (2004, p. 64),

“no contexto do diagnóstico lúdico clínico, os limites em relação ao brincar são mais definidos, isto é, pode-se criar intervenções e situações provocadoras com a finalidade de se observar as reações da criança, diferenciando-se, nesse caso, do contexto psicoeducacional, em que brincar é mais livre e espontâneo”.

De acordo com Santos(1997), uma brinquedoteca não significa apenas uma sala com brinquedos, mas uma mudança de postura diante da Educação. É um espaço onde torna-se possível mudar a conduta, o tipo de método e técnicas utilizadas no atendimento da criança, convictos da importância dessas novas estratégias para o desenvolvimento infantil. A brinquedoteca psicopedagógica, num primeiro momento, não tem como finalidade o empréstimo de brinquedos, pois é necessário que o profissional esteja presente a brincadeira para observá-la.

Ao iniciar um trabalho de organização de uma brinquedoteca psicopedagógica é primordial analisar o local escolhido com relação a: facilidade de acesso, segurança, iluminação, ventilação e banheiro em boas condições. Mesmo com simplicidade, o lugar deve ser suficiente para acomodar jogos, brinquedos, sucatas, livros e ainda, se possível, possuir espaço livre para exercícios e atividades de expressão corporal. É importante que seja um ambiente alegre, colorido, diferente, onde crianças soltem a imaginação, sem medo de serem punidas ou cobradas.

O espaço da brinquedoteca poderá ser dividido por áreas com: estantes para brinquedos e jogos; espaço para oficinas de artes e construção de brinquedos, com mesa para atividades; estante de livros e computador; sucatoteca, teatrinho de fantoches ou local de dramatização, com acessórios e fantasias; espaço para brincadeiras (interno ou ao ar livre) e outros. Pode-se também, dependendo do tamanho do local utilizado, organizá-la com uma sala para cada atividade: sala de jogos e brinquedos, sala para dramatização e música, ateliê de artes, sala de leitura e muito mais.

O material e brinquedos da brinquedoteca não precisam estar organizados por funções, o que possibilitará a observação da criança, na sua percepção do lugar e na tentativa de organizar, classificando de alguma forma os utensílios expostos.

A conservação e higienização do local e do acervo é importantíssima para a manutenção da brinquedoteca e saúde dos usuários. Como também, a organização de arquivos com fichas de catalogação e classificação de brinquedos, registros de: planejamento, programação, clientela atendida, presenças, relatórios de atividades e observações.

Na escolha do acervo é importante observar a segurança e qualidade do material, mas principalmente conhecer as características de cada jogo, brinquedo ou brincadeira. Podendo ainda proporcionar aos usuários a

fabricação de seus próprios brinquedos, usando a sucata.

Os jogos adequados para o trabalho psicopedagógico poderão ser escolhidos baseados nas características que o psicopedagogo intenciona trabalhar, visando o desenvolvimento infantil de maneira global: físico, emocional, social e cognitivo. Nessa visão devem ser capazes de avaliar e intervir junto a criança quanto a:

- **Esquema corporal** – é a noção através da qual a criança toma consciência de seu corpo e das possibilidades de expressar-se por intermédio dele. É perceber a si e aos outros em função de sua pessoa. Compreende noções de direita e esquerda, para cima e para baixo, frente e trás. É ideal se trabalhar com brincadeiras no espelho ou com mímica.
- **Praxia global** – equivale a realização e automação dos movimentos globais complexos, que se desenrolam num determinado tempo e que exigem a atividade conjunta de vários grupos musculares.
- **Praxia fina** - compreende todas as tarefas motoras finas, associa a função de coordenação dos movimentos dos olhos durante a fixação da atenção e manipulação de objetos que exigem controle visual, além de abranger as funções de programação, regulação e verificação das atividades preensivas e manipulativas mais finas e complexas
- **lateralidade** – é o estabelecimento da dominância lateral da mão, olho e pé, do mesmo lado do corpo. Quando a lateralidade não está bem definida, é comum ocorrerem problemas na orientação espacial, dificuldade na discriminação e na diferenciação entre os lados do corpo e incapacidade de seguir a direção gráfica. É importante fortalecer o lado não dominante para que haja um equilíbrio de força e destreza entre os dois lados. Pode-se trabalhar nas brincadeiras com bola, corda, amarelinha.
- **Equilíbrio e postura** - reúne um conjunto de aptidões estáticas (sem movimento) e dinâmicas (com movimento), abrange o controle postural e o desenvolvimento das aquisições de locomoção. Pode-se pedir para a criança caminhar sobre uma corda estirada no chão em linha reta e em linha sinuosa, equilibrar-se sobre sacos de areia, pular com um pé só, equilibrar um objeto na cabeça. Observar a maneira como se senta, segura o lápis, se demonstra interesse, cansaço.
- **Coordenação viso-motora** – capacidade de coordenar os movimentos que exijam precisão na coordenação olho/mão. Incluem desenho, colagem, recorte, pintura entre outras atividades manuais. Nesse contexto são interessantes jogos de percepção, brincadeira do maestro, do anel., imitar com o corpo movimentos sugeridos pelo psicopedagogo.
- **Esquema estereognóstica** - reconhecimento de objetos pelos sentidos musculares e táteis, através de exercícios feitos com os olhos fechados.
- **Orientação espaço-temporal** – é a consciência da situação do próprio corpo em um determinado ambiente e da posição que ocupa no tempo e no espaço.
Pode-se trabalhar com atividades que proporcionem à criança noção de espaço, promovendo exercícios de desempenho de diversos movimentos corporais dentro desse espaço, observando ritmo, dentro/fora, antes e

depois, observando o sentido da duração de sons, com tempo determinado, sentido de intervalo, observando distância, observando o que a cerca. Brincadeira pula-corda.

- **figura-fundo** – capacidade de destacar dentro de um contexto figuras ou sons que se sobrepõem . É interessante reconhecer a voz de alguém tendo como fundo uma música, destacar tudo o que é azul num determinado local, apontar coisas redondas na brinquedoteca.
- **Discriminação visual e auditiva** – distinguir entre sons diferente, imitar vozes conhecidas.
- **Memória visual e auditiva** – a retenção de informações percebidas pela visão e/ou audição, sendo capaz de ressaltar sua ausência, no determinado local visto anteriormente. Jogo de reproduzir pequenas histórias, jogo dos erros, apontar a frase igual a gravura.
- **Atenção** – é a capacidade de manter o foco no momento presente de maneira seletiva, direcionando todos os sentidos exigidos (visão, audição, olfato, paladar, tato) para perceber determinado evento.
- **Concentração** – é a possibilidade de manter a atenção, centrado, assimilando informações selecionadas.
- **Percepção** – no uso dos sentidos e no momento presente, observa-se as relações, tempo e espaço podendo usar de sentimentos para compreensão.
- **Levantamento de hipóteses** – a partir de situações desafiantes, ser capaz de lançar hipóteses que expliquem os acontecimentos ou desafios.
- **Análise** – capacidade examinar as partes do todo, tirando conclusões das informações apresentadas.
- **Síntese** – selecionar, resumir, pincelando de um todo as informações de maneira concisa, organizada e fazendo sentido,.
- **Seriação** - ser capaz de ordenar em série, objetos numerados, ou com tamanhos diferente.
- **Classificação** - é agrupar objetos que tenham a mesma característica pela forma, função, cor, tamanho e outros.
- **Conservação** – reconhecer que objetos e substâncias permanecem, mesmo que tenha-se alterado sua forma ou lugar. Conservação de volume, peso.
- **Raciocínio** – processo de dar respostas a acontecimentos, fenômenos e desafios, mesmo que baseado apenas na sua própria lógica.
- **Qualidade gráfica** – forma como expressa-se o desenho ou a escrita.
- **Linguagem verbal** – maneira como se comunica oralmente.
- **Leitura** – nível de interpretação dos símbolos escritos, letras, palavras e textos.
- **relato de fatos** – capacidade de relatar um acontecimento que presenciou ou que ouviu, repassando o pensamento de forma organizada.
- **seqüência lógica** - capacidade de colocar em ordem de acontecimento (início, meio e fim) fatos e histórias expostos em cena, de desenhos ou cartas com histórias.
- **Desenvolvimento da associação de idéias** – enumerar nomes de frutas, dizer o nome objetos de objetos que se encontram num determinado local, associar objetos e as profissões que o utilizam, perguntar o que as pessoas

estão fazendo nas gravuras, dizer palavras que se relacionam com uma primeira, combinar coisas.

- **Desenvolvimento da compreensão e do raciocínio** – executar ordens, narrar histórias e responder sobre elas, decifrar mímicas, ordenar gravuras com seqüência lógica., apresentar soluções para situações problemas., dramatizar situações propostas,
- **Comportamento** - resistências, aceitação, rebeldia, aquiescência e toda a maneira como a criança reage ao que lhe é proposto.
- **Sociabilidade** – capacidade de relacionar-se satisfatoriamente com outros.

Na escolha do acervo para compor a brinquedoteca, o psicopedagogo deverá escolher jogos, brinquedos e materiais diversos que possam avaliar e trabalhar as características mencionadas, de acordo com as dificuldades da criança. Um mesmo brinquedo pode atingir vários objetivos, mesmo porque essas capacidades apresentadas se relacionam entre si, não existindo separadas umas das outras.

2.4 O PSICOPEDAGOGO COMO BRINQUEDISTA

O espaço lúdico da brinquedoteca exige um profissional capacitado e sensível para receber a criança e saber conduzi-la ao brincar significativo. O brinquedista é também um educador, tem presença marcante, pois é o responsável por aquele brincante, num lugar cheio de estímulos e atrativos infantis. Almeida apud Almeida (1999), faz uma referência ao educador, também adequada ao brinquedista:

“A esperança de uma criança, ao caminhar para a escola é encontrar um amigo, um guia, um animador, um líder – alguém muito consciente e que se preocupe com ela e que faça pensar, tomar consciência de si e do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor (Almeida, 1999, p. 18).”

O Psicopedagogo, enquanto brinquedista, precisa de uma formação teórica e prática, além da sua especialização, para exercer essa função de animador e estimulador da brincadeira, como enfatiza Azevedo (2004, p. 65):

“para essa prática diagnóstica, é preciso um profissional que, antes de mais nada, seja um educador, um especialista em brinquedo com conhecimentos sólidos em psicologia, como também em sociologia e pedagogia. Conhecimentos que sustentem uma visão clara sobre desenvolvimento infantil, sobre escola, sobre contextos sociais e sobre as funções e papéis do brinquedo”.

No papel de brinquedista, é importante que se permita envolver-se no mundo infantil e que goste de vivenciar também como brincante. Na prática de facilitador da brincadeira, esse profissional precisa ser capaz de: receber a criança calorosamente, informar as regras do espaço (tempo e cuidados),

participar das brincadeiras (quando solicitado), mesclando momentos onde orienta ou dirige o processo e nunca impor ou desvalorizar a intenção daquele que brinca. O psicopedagogo deve estar fundamentado não só para atuar como observador, investigador, mas como animador e profissional sensível aos processos e as descobertas dos usuários, enriquecendo experiências futuras. É necessário ainda, respeitar a criança que não quer participar e promover atividades outras que possam estimulá-la para as próximas visitas.

O psicopedagogo tendo a brinquedoteca como espaço de trabalho, poderá utilizar-se de brincadeiras livres para suas observações e todo o processo investigativo junto a criança, como também de brincadeiras dirigidas, planejadas previamente, quando for necessário intervenção. É importante que tenha a sensibilidade de fazer questionamentos construtivos na observação, permitindo avaliação e intervenção adequada, tornando a criança consciente de suas ações, sentimentos e possibilidades. Nos jogos de regras é fundamental que como facilitador, desenvolva nas crianças, atitudes cooperativas, permitindo que percebam a importância da brincadeira coletiva, além da competição.

Para que as atividades planejadas na intervenção tornem-se menos diretivas, o psicopedagogo pode organizar o espaço, selecionando os jogos que trabalhem áreas necessárias, já observadas na avaliação, colocando esses materiais mais acessível à criança e permitindo que ela faça sua escolha.

É fundamental que o psicopedagogo que se proponha a trabalhar com ludicidade desenvolva uma estratégia metodológica onde o tempo seja adequado para que as crianças passem pelas etapas de sentir vontade de brincar, desenvolvam atividades enriquecedoras e encerrem satisfatoriamente o momento lúdico.

O grupo participante deve ter um número reduzido para um melhor atendimento e o psicopedagogo pode também capacitar um outro mediador para auxiliá-lo no processo.

É ainda necessário que o profissional: vivencie *a priori*, a experiência que pretende aplicar, prepare um ambiente agradável e acolhedor, tenha domínio do objeto (brinquedo), conheça a fundo as regras do jogo ou do comportamento (brincadeira), para poder explicar com segurança, sendo capaz de adaptá-las em situações inesperadas.

O espaço lúdico da brinquedoteca facilitará o trabalho psicopedagógico pela magia de estímulos que oferece à criança. Diminuem-se as resistências, que possam aparecer, ao serem levadas pela família acreditando ser um tratamento de saúde com um profissional que vai curá-la de suas “dificuldades inadequadas.”

3. INGUAGENS ARTÍSTICAS COMO RECURSOS PSICOPEDAGÓGICOS NA BRINQUEDOTECA

O fazer artístico que sempre foi visto como uma habilidade inata de poucos privilegiados e a arte como um recurso divino, inacessível para muitos, atualmente se impõe como uma necessidade.

É fundamental acreditar na arte e nas suas diversas linguagens (música, dança, teatro, artes visuais, literatura e muitas outras), como um recurso surpreendente, capaz de proporcionar distração, divertimento, relaxamento e principalmente a possibilidade de identificação do humano, “a arte, ela própria é uma realidade social (Fisher, 1991, p.57)” ou “as artes são parte do patrimônio cultural da humanidade (p. 15).”

A pesquisa reflete sobre as linguagens artísticas, como recursos lúdicos de avaliação e intervenção, capazes de servir a causas sociais e formação de valores, atitudes e hábitos, podem ser utilizadas na brinquedoteca, contribuindo na formação integral da criança.

De acordo com a Elliot W. Eisner,

ao realizarem atividades artísticas, as crianças desenvolvem auto-estima, sentimento de empatia, capacidade de simbolizar, analisar, avaliar e fazer julgamentos e um pensamento mais flexível; também desenvolvem o senso estético e as habilidades específicas da área artística, tornam-se capazes de expressar melhor idéias e sentimentos, passam a compreender as relações entre partes e todo e a entender que as artes são uma forma diferente de conhecer e interpretar o mundo” (Eisner apud Ferreira, 2001, p. 15).

Ferreira (2001) defende ainda, que o acesso a práticas artísticas, desde a infância, possibilita o indivíduo conhecer e compreender melhor a arte, tornando-se sensível, capaz de perceber mais profundamente as modificações no mundo físico e natural, como também de experimentar sentimentos de ternura, simpatia e compaixão.

De acordo com Strazzappata in Ferreira (2001, p.117), “a arte propicia igualmente o exercício da sensibilidade. A pintura, a música, a dança, a representação teatral, a escultura e tantas outras formas artísticas aguçam nossos sentidos e provocam sensações diversas nas pessoas.”

Assim as linguagens artísticas como atividades lúdicas proporcionam a aprendizagem e sensibilidade à arte e seus benefícios. De acordo com Ferraz e Fusari (1993):

“As atividades lúdicas são também indispensáveis à criança para a apreensão dos conhecimentos artísticos e estéticos, pois possibilitam o exercício e o desenvolvimento da percepção, da imaginação, das

fantasias e de sentimentos. O brincar nas aulas de arte pode ser uma maneira prazerosa de a criança experimentar novas situações e ajudá-la a compreender e assimilar mais facilmente o mundo cultural e estético. Um outro ponto é que a prática artística é vivenciada pelas crianças pequenas como uma atividade lúdica, onde 'o fazer' se identifica com 'o brincar', o imaginar com a experiência da linguagem ou da representação" (Ferraz e Fusari, 1993, p.84).

Lowenfeld (1977) adverte que, para a criança a arte é um apoio nas horas difíceis e constitui o equilíbrio necessário entre o intelecto e as emoções. O autor completa:

"As manifestações artísticas, iniciadas nos primeiros anos de vida, podem significar para nossos filhos a diferença que existe entre indivíduos adaptados e felizes e outros que, apesar de toda a capacidade, continuam, às vezes desequilibrados e encontram dificuldades em suas relações com o próprio ambiente" (Lowenfeld, 1977 p.19).

As linguagens artísticas abordadas na pesquisa são: artes visuais, música, dança, teatro e literatura. Muito embora apareçam separadas todas estão intrinsecamente relacionadas. A Dança existe principalmente com música; teatro vem de uma literatura escrita ou improvisada e pode usar música, dança e artes visuais para o cenário e figurino. A música nasce na sensibilização de uma história e se compõe na escrita. As artes visuais podem ser executadas ao som de uma música ou para determinada coreografia ou peça teatral. Muitas serão as combinações que a criatividade determinará.

A brinquedoteca, como lugar de intervenção, deverá estar equipada com os mais diversos materiais capazes de estimular a criatividade infantil, além de espaço adequado, onde a criança possa sentir-se a vontade para agir e experimentar sem preocupar-se com sujeira ou restrições nas suas ações.

3.1 ARTES VISUAIS E EXPRESSÃO INFANTIL

Atualmente usa-se o termo artes visuais para designar todas as linguagens que englobam as artes plásticas e as novas artes geradas com o uso da tecnologia.

Exercitar a fruição é uma possibilidade prazerosa que pode ser proporcionada à criança, na brinquedoteca, colocando-a em contato com imagens, filmes, obras de arte e outros.

A pintura, escultura, fotografia e o cinema são artes que lidam com imagens, sejam figurativas ou abstratas, instigam a imaginação infantil,

podendo gerar trabalhos de qualquer linguagem artística.

A pesquisa se deteve em delinear: desenho, pintura e modelagem.

No uso do desenho e pintura, possibilidades mais próximas da realidade infantil, a criança representa a sua emoção e sua relação com o mundo, tudo o que lhe agrada ou não.

Algumas experiências podem interferir na autoconfiança da criança, bloqueando sua capacidade de expressão por meio do desenho ou da pintura. Experiência essas observadas desde críticas das suas produções, falta de estímulos no dia-a-dia, como também dificuldade de memorizar ou relembrar características do que se deseja representar. O papel do psicopedagogo é proporcionar contato com as diversas linguagens e materiais estimulando a quebra desses bloqueios e por sua vez a resolução das dificuldades.

A questão do estímulo deve ser pensada como fator para a expressão. Os modelos devem ser evitados, pois inibem a criança que não acredita poder realizar a arte tão bem quanto o modelo que foi apresentado e se acha incapaz para tanto. Ou ainda acredita que pode usá-lo como referência, copiando, o que bloquearia sua criatividade.

Lowenfeld (1977), faz uma crítica veemente aos cadernos infantis com desenhos prontos para colorir, por acreditar que sejam atividades limitadoras, que impedem a criança de resolver criativamente suas próprias conexões, sem lugar para expressar suas ansiedades e diferenças individuais. Pois todos terão que pintar um mesmo desenho e muitas vezes as cores ainda são sugestionadas.

No caso do psicopedagogo que intenciona trabalhar limites ou freio inibitório, Lowenfeld (1977) sugere, que se peça a criança para fazer um desenho e depois pintá-lo. Com esse tipo de atividade pode-se avaliar muitos outros quesitos incluindo fatores emocionais que seriam expressos no exercício, também pode se observar o uso exagerado de borracha ou a pressão que a criança exerce com o lápis no papel.

Lowenfeld (1977) acredita que a criança que é condicionada a colorir figuras prontas, terá dificuldades em desfrutar da independência de criar e que levará essa atitude para outras situações, pois são “essas crianças que se sentam no meio dos seus brinquedos e não sabem o que fazer com eles, ou, quando estão no recreio, encolhem, num canto, enquanto as outras aproveitam a liberdade e se divertem” (Lowenfeld, 1977, p.24-26).

A criança que numa atividade artística é obrigada a seguir um modelo sem a possibilidade de inovação, terá seu pensamento dirigido, tornando-se inflexível.

Dessa forma as experiências com arte não proporcionarão alívio emocional uma vez que não permitem a livre expressão. E Lowenfeld (1977) acrescenta que esse tipo de atividade,

“Não favorece sequer a destreza e a disciplina, uma vez que o desejo e o impulso da criança para aperfeiçoar-se nascem do seu próprio anseio de expressar-se; finalmente, esse modelo condiciona a criança aos conceitos dos adultos, os quais ela é incapaz de produzir por si só e que, portanto, frustram as suas próprias

ambições criativas” (Lowenfeld, 1977, 26).

A pintura por sua vez, é uma linguagem complementar, mesmo abstendo-se do desenho também manifesta expressões emocionais. O uso das cores ou ausência delas; a mistura de cores no papel e a mistura na formação de outras; a predominância do escuro ou do claro; o uso dos pincéis, dedos, mãos, pés na produção da pintura. Tudo isso pode ser observado, avaliado e estimulado, com o cuidado de levar em conta o material que a criança tem disponível, a cultura que está inserida e a moda que pode estar influenciando o momento.

Oaklander (1980, p. 62-63) acredita que a cor, a tonalidade e a fluidez da pintura se prestam muito bem para expressar estados de sentimento, pois “a pintura possui o seu próprio valor terapêutico especial. Quando a pintura flui, amiúde o mesmo ocorre com as emoções.” Na visão da autora as crianças conseguem representar os sentimentos com mais facilidade usando tintas do que com outros materiais como, lápis de cor ou canetas coloridas, com esses recursos elas são mais gráficas e representativas.

Um outro recurso expressivo seria a modelagem (em argila ou massa de modelar), que para a criança corresponderia à escultura. Possibilita a criação de figuras tridimensionais além de possuir qualidades táteis e sinestésicas.

A modelagem em argila é mais enriquecedora pela consistência, temperatura e cor do material permitindo ao psicopedagogo entender o que se passa com a criança observando a forma como ela trabalha e lida com o material. O trabalho com modelagem em argila possibilita a intervenção em problemas motores, perceptuais, dificuldade de contato, agressividade, raiva, auto-estima, entre outros. Oaklander (1980) ressalta que a argila oferece a criança uma ponte entre seus sentidos e seus sentimentos.

No trabalho com artes visuais, pode-se acrescentar as dobraduras e origames, os artesanatos com os mais diversos materiais, inclusive com sucata e emborrachados, bordados, colagem e outros.

3.2 A MÚSICA E AS EMOÇÕES

A música é a linguagem dos sons e o universo sonoro é inerente à existência dos seres vivos.

A natureza perpetuou música muito antes do homem, através dos sons dos ventos, das águas, da vegetação e dos outros animais.

O ser humano entra em contato com a musicalidade ainda na barriga da mãe, quando o bebê ouve os sons dos batimentos cardíacos e o barulho da própria química do corpo materno. Esses estímulos captados são somados aos estímulos sonoros externos e aos sentimentos emitidos pela mãe como: raiva, medo, dor, ansiedade, prazer, calma, alegria. A partir daí, o indivíduo começa a formar o seu perfil musical em uma mistura de sons e emoções, transformando-os em identidade e preferências, que vão acompanhá-lo durante toda vida.

Para se ter noção de como a música interage com o universo, é interessante conhecer a experiência comentada no livro “Viver bem com Música” (D’Sena, 2001), que fala da descoberta do cientista holandês, Huygens. Ele descobriu há cerca de 300 anos, que matérias próximas uma das outras tendem a oscilar do mesmo modo. Colocando dois relógios de pêndulo com oscilações diferentes, em algum tempo os dois estarão sincronizados fazendo o mesmo movimento.

Assim acontece com os seres vivos. Quando entra em contato com os sons, o corpo acompanha as vibrações, absorve, sente, oscila e interage, transmitindo significados e traduzindo sentimentos.

Ouvir, cantar, tocar ou compor. Qualquer contato musical proporciona enormes benefícios ao ser humano, como: o aumento do metabolismo do corpo, a alteração na pulsação, pressão sangüínea, respiração, aumento ou diminuição da energia muscular e da percepção de outros estímulos.

Desde 1972, Claus Bang trabalha com Musicoterapia no Aalborg University Centre, na Dinamarca e afirma que essa abordagem atrai e desperta o interesse de equipes interdisciplinares no atendimento a crianças com algum tipo de dificuldade.

O objetivo da intervenção com uso da música afirma o autor, deve estar centrado no cliente. Inicia-se com um diagnóstico e as atividades são planejadas e escolhidas de acordo com suas necessidades específicas. É importante a intervenção musical na educação sensorial das crianças, pois, “o exercício da música e do movimento treina as funções sensório-motoras, auditivas e vibratórias e a memória de tais seqüências e sua utilização. As atividades musicais treinam indiretamente as funções básicas da fala e da linguagem” (Bang in Rudd, 1991, p. 25).

O recurso musical bem orientado permite: exercitar a memória, treinar a atenção, abrir os canais da aprendizagem para outros assuntos, melhorar a autodisciplina, aprender a administrar o tempo, estimular o interesse e perseverança, além de relaxar corpo e mente.

“A música é um veículo que desenvolve potencialidades do indivíduo como a capacidade de concentração, a habilidade motora, a percepção auditiva, a capacidade criativa etc. O aspecto interdisciplinar é também outro campo importante de ação para a música. Podemos, por exemplo, promover a integração com as ciências na forma de compreensão do fenômeno acústico, ou com o português e a história, na análise das poesias das canções. Pode também atuar junto com outras formas de expressão, com a utilização de imagens, palavras ou movimentos como pontos geradores de experimentação e criação musical. E, ainda, pode complementar essas outras expressões” (Ferreira et al., 2001, p.84).

É fundamental que a criança aja de maneira espontânea aos estímulos musicais, movimento, fala, canto ou brincadeira e crie música selecionando

seus próprios meios de expressão. Pois essa atividade precisa ser uma experiência de sinestesia livre, que não imite ou ecoe estímulos musicais, mas expresse uma criatividade que emane da própria criança.

Segundo Bang in Rudd (1991), a utilização da música como recurso de intervenção, possibilita:

- **Estímulo da atenção:** a exposição ao som desperta os processos sensório-perceptivos do cérebro.
- **A organização temporal:** a música é formada de tempo e ritmo, unidades matemáticas que dimensionam noções quantitativas e organizadas. Além de que um evento musical se constitui numa explícita estrutura existente no tempo, com início, duração e fim definido. A música origina portanto, uma estrutura dentro da qual torna-se mais fácil organizar e lembrar atividades ou impressões conduzidas simultaneamente, principalmente quando ocorre movimento do corpo, como a dança.
- **Acesso a lembranças (memória) e expectativas:** ao propiciar uma estrutura na qual atividades e impressões podem ser lembradas; a repetição de uma peça musical pode facilitar tanto a lembrança quanto a antecipação de eventos associados a ela, fato também conhecido como “efeito de prefixo musical”. A música ainda cria associações que possibilitam rememorar eventos ocorridos há muito tempo.

“Podemos ao ouvir uma canção, associá-la a um acontecimento passado, emocionado-nos como se vivenciássemos o fato novamente. A música outras vezes não provoca essa memória de eventos, mas nos remete a diferentes estados de ânimo evocados pelo sentimento estético” (Ferreira et al., 2001 p.81).

- **A manutenção da atenção e a organização seqüencial da experiência:** ao se repetir regularmente uma seqüência de temas musicais, essa exposição provocará a memorização do tema que se segue. A combinação de definidas atividades seqüenciais com a utilização de temas musicais, facilita a ordenação e a memória a longo prazo da organização dessas atividades, como a coreografia.

O ser humano pode fazer música com o próprio corpo. Possui uma verdadeira orquestra que canta, grita, bate palmas, sapateia, respira, suspira e muito mais. Mesmo assim foi necessário inventar instrumentos para reproduzir e criar sons que acrescentassem a capacidade humana. Alguns dos instrumentos, além de proporcionar o som e benefícios emocionais, trabalham a coordenação motora (instrumentos de corda, de percussão e metais) e o desempenho da capacidade respiratória (instrumentos de sopro).

Utilizando instrumentos musicais para tocar ou compor música, a criança extravasa energias acumuladas e entra em contato com seus sentimentos. O corpo vibra com a música atingindo estímulos cerebrais mais do que qualquer outra linguagem, permitindo um estado de relaxamento e plenitude. Acontece o mesmo quando estão compondo. Tocar, ouvir e fazer música também significa comunicação.

No trabalho de composição musical surgem expressões baseadas na história de vida, valores e desejos do compositor. Histórias que, reais ou imaginárias, proporcionam um contato com o mundo interior, partilhando sentimentos com o mundo externo, aliviando tensões, desenvolvendo auto-estima e permitindo que se sintam capazes de produzir arte. Ao buscar compreender a maneira como a criança representa sua realidade por meio da música, o psicopedagogo pode obter maior conhecimento e percepção do seu processo de aprendizagem, podendo elaborar contribuições profundas, também com a música, de acordo com a intervenção desejada.

Trabalhar com música é usar de um recurso lúdico, agradável e criativo na prevenção de conflitos, “a música agrada ao ser humano como um todo e influencia a personalidade integral diferentemente das outras formas de terapia da fala e da linguagem. O efeito integrador e emocional da música diminui a abstração que freqüentemente acompanha o ser humano em muitas situações tradicionais de aprendizado da linguagem (Bang in Rudd, 1991, p.23).”

As atividades com música, ordenadas do próprio ritmo, atende à necessidade de expressão motora, desenvolve a sensibilidade e o gosto para os diferentes tipos de música e estimula a formação da identidade cultural.

Usar a música no atendimento à criança amplia outros horizontes ao promover uma educação psicossocial e integral, além de possibilitar a combinação com outras linguagens artísticas, como a dança e o teatro.

3.3 A DANÇA E O MOVIMENTO CORPORAL

A dança é a linguagem do movimento. Sempre esteve na história do homem, seja no seu cotidiano ou como espetáculo, “é considerada uma das primeiras manifestações artísticas do ser humano. Como mostram os desenhos rupestres, o homem primitivo já dançava, expressando pelo movimento corporal seus medos e seus louvores” (Strazzacappa in Ferreira, 2001, p.39).

Marçal (2004), relata que a dança esteve enraizada em todas as experiências vitais das sociedades e dos indivíduos: as do amor e da morte, as das guerras e das religiões.

“Os primeiros registros de atividades dançantes, remetem ao período Paleolítico Superior da Pré-história. Nesta fase, o homem vivia em pequenas hordas, caçando animais para sobreviver. A representação pictórica era utilizada para alcançar determinado objetivo, havendo registros de figuras humanas disfarçadas realizando danças com determinados fins, como matar um bisão, por exemplo. Helena Katz cita como a mais remota inscrição da atividade dançante, os desenhos na gruta de Gabilou, entre 12.000 e 8.000 a.C. Já Paul Bourcier registra o primeiro dançarino em 14.000 a.C.” (p.1).

A dança percorreu por diversas simbolizações, desde invocação mágica, rito, cerimônia, celebração popular até a simples diversão.

Segundo Strazzacappa in Ferreira (2001), a dança, assim como as demais linguagens artísticas adquirem funções baseadas em três motivações principais: a expressão, o espetáculo e o lazer. A essas três motivações, juntam-se outras possibilidades como a étnica e a terapêutica. A pesquisa pretende se deter no caráter expressivo e terapêutico dessa linguagem artística enquanto recurso de intervenção psicopedagógica. Pois a forma como o corpo se move no espaço está intimamente relacionada com o pensamento, a auto-estima e capacidade de auto-sustentação.

Strazzacappa in Ferreira (2001), argumenta que atualmente no Brasil a dança ainda é considerada uma atividade feminina e é repassada à criança como uma técnica que deva ser copiada para ser apresentada. Na maioria das escolas de dança é oferecido o ballet clássico como possibilidade infantil, com o intuito de ocupar um tempo ocioso e não como uma atividade de expressão artística:

“A criança, em vez de explorar seus próprios movimentos, tem de copiar modelos prontos de movimentação e encaixar seu corpo e seu movimento num molde codificado: pés e joelhos voltados para fora, braços arredondado, corpos magros e longilíneos são alguns dos padrões mais conhecidos e difundidos por essa técnica (Strazzacappa in Ferreira, 2001, p.52).”

O corpo está incluído na aprendizagem, participa dela porque inclui o prazer, sem ele o prazer inexistente. A participação do corpo no processo de aprendizagem se dá pela ação (principalmente nos primeiros anos) e pela representação.

Na elaboração de conteúdos a criança necessita de vivências motoras, de possibilidades compostas por gestos, posturas e ritmos que expressam e comunicam. Essa experiência é importante porque, na criança pequena, a ação externa (motora) conduz a ação interna (mental). A ação mental é dependente da ação motora, assim como representação simbólica ainda é dependente dos objetos. E Oaklander ressalta (1980, p. 153):

“[...] o movimento corporal e a aprendizagem estão inter-relacionados. Crianças com dificuldades de aprendizagem caracteristicamente também apresentam um lapso no desenvolvimento de suas habilidades motoras.”

À medida que se desenvolve e convive em sociedade, a criança se utiliza de defesas para diminuir suas ansiedades, impedindo sua livre expressão e comprometendo a construção da sua identidade e aprendizagem. Enquanto cresce vai perdendo o contato com o corpo, com o movimento e consigo mesmo.

“Quando a criança se torna desligada de seu corpo, perde o senso de si própria bem como grande dose de força física e emocional. Assim, precisamos fornecer-lhe métodos para ajudá-la a readquirir seu corpo, ajudá-la a conhecer seu corpo, sentir-se à vontade nele e aprender a usá-lo novamente. A respiração é um aspecto importante da consciência corporal” (Oaklander 1980, p. 151).

Na intervenção psicopedagógica, ao trabalhar com dança, os instrumentos são o corpo e o movimento que estimulados e organizados “[...] através de vivências integradoras, possibilitam o reaprendizado das funções sensório-motoras que conferem expressividade ao movimento e ao gesto” (Junior i Sousa, 2001, p.15).

A dança proporciona um resgate do movimento e da comunicação, integrando funções como respiração, pensamento, emoção e linguagem não verbal.

Para Junior e Sousa (2001, p. 10), “o passo fundamental no processo de criação através do movimento é a reapropriação do próprio corpo.”

Na intervenção psicopedagógica a dança pode ser orientada como movimento de expressão corporal no diagnóstico das dificuldades motoras, do esquema corporal, da lateralidade, das noções de direito-esquerda e percepção da auto-imagem. De acordo com Junior i Souza (2001, p.11),

“trabalhar com movimento e dança representa, portanto lidar não apenas com um corpo físico, mas com todas as dimensões da existência e da experiência humana condensadas em um corpo vivo e holístico, mesmo que não se tenha consciência disso.”

Toda linguagem que trabalha o corpo é terapêutica em si. A dança, além de usar o corpo, se completa com fatores como espaço, tempo, peso e fluência permitindo uma compreensão de disciplina e responsabilidade.

3.4 O TEATRO E O JOGO DRAMÁTICO

O teatro deve ser compreendido como um trabalho físico com conteúdos emocionais realizados no tempo presente, “significa uma ocasião de entretenimento ordenada e uma experiência emocional compartilhada; há atores e públicos, diferenciados” (Slade, 1978, p.18).

Por ser uma arte do espetáculo vivo, suas cenas são transmitidas pelo corpo do ator que interpreta e repassa ao público as emoções de seus personagens.

A arte teatral é um processo de trabalho que demanda tempo e esforço

de quem a produz e a realiza. A vivência teatral é um meio de compartilhar percepções, opiniões e sentimentos através da expressão verbal e corporal. Os exercícios teatrais de uma forma geral trabalham memória, atenção, concentração, percepção do espaço, amplitude do olhar e reflexo rápido. Em si só já é uma experiência educativa.

O uso da linguagem teatral como recurso psicopedagógico dispensa suas regras e didática de trabalho, utilizando os jogos dramáticos, pantomimas, ou teatro de bonecos, com o objetivo de observar a expressão da criança e sua elaboração em situações diversas.

“No drama...a criança descobre a vida e a si mesma através de tentativas emocionais e físicas e depois através da prática repetitiva, que é o jogo dramático. As experiências são emocionais e pessoais e podem se desenvolver em direção a experiência de grupo” (Slade, 1978, p.18).

O jogo dramático é inerente ao desenvolvimento infantil. Aparece inicialmente como jogo simbólico por volta dos dois anos de idade. É nessa brincadeira de faz-de-conta que a criança assimila o real quando dá vida a seres inanimados ou representa papéis que admira, tornando tudo possível. Ferraz e Fusari (1997) defendem que na passagem do jogo simbólico para o jogo de regras seria o momento ideal para se introduzir as práticas teatrais.

“É exatamente nessa passagem entre o jogo simbólico e o jogo de regras, que pode se instalar, por assim dizer, o momento zero da intervenção educacional tendo em vista as práticas teatrais na escola” (Puppo apud Ferraz e Fusari, 1997, p.88).

Segundo Slade (1978, p.27) existem duas espécies de jogo: “uma na qual as crianças brincam com objetos e os fazem criar vida (jogo projetado), e a outra na qual as próprias crianças se tornam as pessoas imaginadas, animais ou coisas (jogo pessoal).”

A dramatização proporciona um aprendizado humano pela prática da representação, pela exposição e pelo confronto do seu mundo com o mundo que a rodeia. Permite que a criança encontre um espaço de expressão de si mesmo e de sua cultura. Podendo formar toda uma estrutura emocional ao fantasiar e vivenciar dramas.

Para Oaklander (1980, p.161),

“nos jogos dramáticos criativos as crianças podem aumentar a autoconsciência que possuem. Podem desenvolver uma consciência total de si próprias – do corpo, da imaginação, dos sentidos. O drama tornar-se um instrumento natural para ajudá-las a encontrar e dar

expressão a partes ocultas e perdidas de si mesmas, e com isso desenvolver força e identidade.”

Segundo a autora, nos jogos dramáticos as crianças interpretam sua forma de vida e o mundo a sua volta, mobilizando todos os recursos que pode reunir dentro de si: visão, audição, paladar, tato, olfato, expressão facial, movimento corporal, fantasia, imaginação e intelecto.

O psicopedagogo deve ser um aliado amoroso no processo criativo da criança, organizando exercícios que na ação proporcionem a conscientização de seus sentimentos, comportamentos e atitudes tornando-a capaz de perceber e usar suas potencialidades.

3.5 LITERATURA E “CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS”

A literatura usa a palavra para fazer arte, registrando e perpetuando através das gerações.

A literatura surgiu oralmente, depois com a escrita preencheu a necessidade de registrar acontecimentos e descobertas para não serem esquecidos.

Geralmente o início de contato com a literatura acontece na infância, quando a criança escuta um adulto que narra, ler ou repassa oralmente contos tradicionais. Na grande maioria, as pessoas crescem ouvindo histórias sendo a primeira experiência de encontro com a fantasia criativa e melhor forma de repassar a cultura. Segundo Brandão (2003),

“Contar e ouvir histórias são ações muito antigas. Mesmo quando não havia a escrita, as histórias eram transmitidas oralmente e guardadas na memória das pessoas. As pessoas faziam também desenhos nas paredes das cavernas, mostrando seu modo de vida e sua rotina. E é por meio desses desenhos que podemos saber um pouco sobre aquela época” (Brandão, 2003, p.24).

A narração como manifestação popular permite que a criança possa recontar e refazer sua história cultural, comunicando diretamente ao imaginário. Onde deliciosas narrações desencadeiam processos mentais que levam a formação de conceitos, capazes de nortear o desenvolvimento de valores éticos, voltados para a formação da auto-estima e da cooperação social.

As histórias sobrevivem através das gerações encantando e ensinando. Além de entreterem, transmitem ensinamentos, lições de vida, promovem reflexões e até sensibilizam para a ação.

O ato de ler, ouvir ou escrever histórias, estimula a imaginação permitindo o leitor, ouvinte ou escritor mergulhar na fantasia, viver outras vidas, viajar por outros mundos, outras épocas, fazendo e realizando muitos dos seus desejos. Contando e ouvindo histórias cada um se sente um pouco artista, dependendo da interpretação que escuta ou produz.

Ao mesmo tempo em que aliviam pressões inconscientes, constroem um sistema de metáforas e símbolos.

O interior do Brasil possui uma forte tradição oral. Algumas comunidades ainda mantêm o hábito de reunir-se na calçada para contar as histórias de “trancoso” e criar seus próprios relatos, sendo indicativo de qualquer gênero narrativo:

“O termo “Trancoso”, como determinante de história, é definido como equivalente à mentira, à coisa inventada, conversa para boi dormir. O narrador, como um legítimo contador de histórias, apresenta-se como fiel intérprete dessa tradição e de seus valores, sendo capaz de organizar um saber, transformando-o num relato breve e de fácil compreensão. Isso é feito num regime despreocupado de regras, num ritmo solto, em intensa harmonia com as conversas ao redor de uma fogueira, em torno de uma mesa ou simplesmente ao ar livre, tão a gosto da tradição interiorana brasileira (Vasconcelos, 1996).”

Nas histórias de trancoso há um narrador que, a pretexto de jogar conversa fora, vai recriando o imaginário sobrenatural da criança sertaneja. É um texto que também encanta pela linguagem coloquial com que o homem do sertão se comunica, com sua sintaxe própria, e com o detalhe que só um grande estudioso deste homem pode ter.

A narração permite que os sentimentos se transformem, e as crianças compreendam que mesmo as emoções tidas como negativas fazem parte da vida e podem gerar novas etapas de crescimento.

A contação de histórias resgata a função da oralidade e o papel do narrador no decorrer da história. O bom contador de histórias, deve ser também um bom observador e ouvinte, valorizando fatos importantes e valores sociais.

Da mesma forma artística, os contos de fadas simbolizam fantasias infantis universais. Exercem uma importante função no desenvolvimento infantil e auxiliam a criança a conhecer o mundo e a se reconhecer.

Motta (1994) falando dos contos de fada, cita Ninfa Zamboni que diz:

“o conto de fada é uma história simples, que fala simbolicamente de experiências cruciais da vida, de problemas existenciais básicos. Rico em fantasia, escape, consolo, recuperação e representação, surgem soluções para o protagonista trazendo esperanças. Reduz a ansiedade da criança, facilitando suas percepções internas, e o *final feliz* não engana a criança, mas passa a mensagem de que é preciso fazer algo para chegar a ser feliz...é um jogo que o terapeuta pode usar para se aproximar do mundo interno do seu paciente...” (Motta,

1994 p.43-44).

É interessante observar o rico desenrolar das histórias que trazem sempre dois mundos, seja no conto de fadas ou nas histórias de trancoso. No primeiro mundo traz a experiência do completamente natural, normal, costumeiro. No outro mundo impera a magia, o sobrenatural. Hans Dieckmann (1986) faz uma comparação ao transpor esse dois mundos para o interior da alma humana. O primeiro mundo, onde passa o normal e costumeiro, corresponderia à consciência. O segundo mundo, fantástico, pode ser equiparado ao inconsciente, isto é, àquela esfera de onde vêm sonhos e fantasias nos quais, como se sabe, tudo é possível, tudo aquilo que outrora parecia inadmissível.

Segundo Dieckmann (1986), outra característica das histórias é a luta entre o bem e o mal. Personagens com valores nobres que tentam defender-se das crueldades das bruxas, monstros ou humanos cheios de inveja e maldade. Os personagens considerados “bons” são a representação das capacidades e possibilidades humanas ainda desconhecidas, enquanto que os “maus” representam os temores e incapacidades personificadas, contra os quais se tem que lutar.

As histórias são atraentes por serem instigadores das manifestações humanas como: a raiva, a inveja, a mentira, o ciúme, também o amor, a fidelidade, a generosidade, com suas enormes conseqüências na vida humana.

Por meio das histórias, os problemas fundamentais da existência atravessam a vida de toda a humanidade. Em cada época eles devem ser compreendidos, formulados e interpretados à sua maneira, como também em cada fase particular do desenvolvimento. As possibilidades de compreensão circulam, assim, em torno da imagem originária; e de cada ponto de vista começa a brilhar outro ângulo de seu sentido inerente. Nunca se entende completamente, e assim sempre fica algo de misterioso, que atrai sempre e convida a pensar.

Mesmo sem interpretação determinada histórias ou contos de fadas falam, e se dirigem ao problema mais agudo naquele momento, desenvolvendo sua ação também no inconsciente. Assim, esta ação se aprofunda e fortalece tornando-se referência cultural. Na criança, mesmo sem perceber é formada sua leitura de mundo que a ajudará nas experiências futuras.

O psicopedagogo usando o recuso da literatura pode ser um narrador expressivo ao falar dos personagens, fazer bocas e olhos, vozes e barulhos fenomenológicos ou pode escolher manter-se passivo ao narrar, tentando não passar conceitos culturalmente preestabelecidos e sim permitir que as crianças façam suas próprias observações ou conclusões das histórias.

Diversas são as formas de se trabalhar com a literatura, seja na escuta, leitura ou criação de textos, poesias, parlendas e charadas. O psicopedagogo deve ter a sensibilidade para perceber o que está causando nos ouvintes. E ainda, pesquisar com interesse antigas e novas histórias, estar atento ao contexto cultural de forma artística, ser consciente do que está querendo transmitir com determinada história.

A leitura já é estimulada na simples escuta infantil. Jamais deve ser encarada como obrigação, mas ser motivada como uma conquista do saber,

tornando-se um vínculo de conhecimento. Precisa ser natural, espontânea, tranqüila para ganhar espaço no dia-a-dia das crianças. Deve também estimular leitores críticos e participativos. Em atividades como: contação de histórias, concurso de poesia, redação, dramatização com personagens da história, produções plásticas, entre outros. Sendo possível desenvolver um trabalho construtivo e integrado.

É importante ler, entender, escrever, criticar, reescrever, numa integração entre leitor e obra.

Na construção de textos, seja de forma oral ou escrita, a criança planeja suas ações e desejos, estimula o raciocínio e projeta sua vida.

“A construção do texto, como já foi visto, possui um valor inestimável na formação intelectual do estudante, [...] os alunos os quais não conseguem estruturá-la acabam prejudicados durante toda a sua vida. A estruturação do texto é também a estruturação da própria personalidade dos alunos” (Brandão, 2003, p.18).

Muitos recursos podem ser utilizados usando a narrativa: apresentação de gravuras, dramatizações, bonecos feitos com pedras, ossos, sabugos de milho até boas produções de teatro de sombra, caixas de histórias, construções de maquetes, fantoches de “papier marchê” entre outros. Esses recursos estimulam a criatividade, escrita, despertam o hábito da leitura, o prazer de contar e ouvir histórias, desenvolvem a atenção e concentração.

CONCLUSÃO

A pesquisa foi de fundamental importância para se perceber a Psicopedagogia como uma área de investigação, acompanhamento e intervenção, nos processos de aprendizagem, levando em conta conteúdos biológicos, afetivos e cognitivos que possam interferir nas relações do sujeito com o meio e vice-versa. Com esse olhar técnico, atento e especial é preciso aceitar as diferenças, da individualidade, da diversidade sociocultural, causando mudanças importantes e significativas em quem aprende, no que aprende e na maneira como aprende, visto que o humano se realiza na interação com o mundo e com seus semelhantes.

Considerando a infância como uma fase fundamental para o desenvolvimento humano, constata-se que, atualmente, a criança apesar de ser percebida de uma forma especial, valorizada no seu conceito, muitas ainda não têm acesso a elementos de cuidado básico como, saúde, alimentação, escola e lazer.

No reconhecimento da importância e da necessidade de expansão ao atendimento nessa etapa da vida, as ciências do comportamento humano buscam sensibilizar os adultos para um acompanhamento de qualidade à infância.

Ao comprovar o brincar como estruturador da identidade e personalidade infantil, a pesquisa fez um levantamento sobre a possibilidade de se eleger a brinquedoteca como espaço mais que adequado a observação de crianças, desejando que, a caráter preventivo ou terapêutico, o atendimento seja um momento lúdico, significativo e de aprendizagem.

Confirmada como um espaço que promove a aprendizagem, o espaço da brinquedoteca possibilita a observação da criança num contexto social onde interage com outras, exercitando suas relações, sem maiores resistências. Ao brincar

A maior preocupação de apropriar-se desse espaço lúdico, foi a de não invadir o lugar próprio do brincar, dificultando a brincadeira livre e espontânea, fundamental para o desenvolvimento saudável da criança. De acordo com Weiss (1992) o diagnóstico lúdico, ao contrário do contexto psicoeducacional, diferencia-se ao planejar alguns momentos onde o brincar pode ser planejado com desafios instigantes que proporcionarão a observação da reação da criança. O profissional precisa ter o cuidado de participar como parceiro da brincadeira e não como invasor, sendo flexível as necessidades que possam aparecer.

A brinquedoteca psicopedagógica diferencia-se quanto ao:

- objetivo, uso da ludicidade na avaliação e intervenção da aprendizagem.
- acervo escolhido, prevalecem jogos e brinquedos pedagógicos.
- profissional responsável, especialista em psicopedagogia.

De acordo com Winnicott (1975), p.80), “é no brincar e somente no

brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre seu eu (self)". Nessa perspectiva, a pesquisa pretendeu sensibilizar sobre a importância da ludicidade como instrumento psicopedagógico facilitador da aprendizagem, refletindo sobre a necessidade de criação de mais espaços lúdicos, na promoção de um olhar atento ao mundo encantado da infância, a brincadeira e seu mágico lugar, a brinquedoteca.

Na fundamentação teórica pode-se concluir que o psicopedagogo é profissional adequado para utilização desse espaço de maneira significativa, mesclando momentos de brincadeiras livres e brincadeiras dirigidas, conquistando uma melhor forma de atuação e intervenção junto a criança.

A brinquedoteca impõem a necessidade de resgatar o brincar como atividade fundamental para o desenvolvimento integral da criança. O uso desse espaço na prevenção, avaliação e intervenção das dificuldades de aprendizagem, permite um processo, mais rápido e prazeroso para todos os envolvidos.

Dentro desse espaço, um profissional competente e responsável promove técnicas lúdicas e inovadoras, questiona práticas pedagógicas, orienta família e escola, acolhendo e valorizando a criança nas suas potencialidades.

A criança, atendida no lúdico, descobre-se capaz de interagir satisfatoriamente às exigências sociais e ser mais feliz.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Marcos Teodorico de. **Brinquedoteca: e a importância de um espaço estruturado para o brincar**. Projeto caminhar / Projeto brinquedoteca. Fortaleza.1999. 90p.

ARIÈS, Philippe. **História Social da criança e da família**. 2ª edição. Rio de Janeiro: Ed. LTC, 1981. 279 p.

AVALON, Manville (Pes. Org.) **O poder da música**. Coleção: o Poder do Poder. São Paulo: Ed. Martin Claret Ltda. 2001. 128p.

AXILINE. Virginia Mae. **Ludoterapia**, dinâmica interior da criança. 2ª edição. Belo Horizonte: Ed. Interlivros. 1984. 380p.

AZEVEDO, Cristina Pelusi de. **Brinquedoteca no diagnóstico e Intervenção em dificuldades escolares**. Campinas: Editora Alínea. 2004. 144p

BRAGHIROLI, Elaine Maria et al. **Psicologia geral**. 19ª edição. Petrópolis: Ed. Vozes. 2000. 219p.

BEE, Helen. **A criança em desenvolvimento**. 3ª edição. Rio de Janeiro: Ed. Habra, 1984. 419 p.

BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**. 21ª edição. Rio de Janeiro: Ed. Campus. 1990. 355 p.

BOSSA, Nádya, OLIVEIRA. **A Psicopedagogia no Brasil**. contribuições a partir da prática. Porto Alegre: Ed. Artes Médicas. 1994. 105p.

_____, Vera B. (Org.). **Avaliação Psicopedagógica da criança de sete anos**. 11ª edição. Petrópolis: Editora Vozes. 1996. 182p.

BRANDÃO. Sérgio Vieira. **Laboratório de Redação**. São Paulo: Ed. Paulinas. 2003. 59 p.

BROUGÈRE. Gilles. **Brinquedo e cultura**. 3ª edição. São Paulo: Ed. Cortez. 2000. 110p.

CAMPOS, Dinah M. Souza. **Psicologia da Aprendizagem**. 18ª edição. Petrópolis: Ed. Vozes. 1986. 304p.

Código de Ética da ABPp. Elaborado pelo Conselho Nacional do biênio 91/92 e reformulado pelo Conselho Nacional e Nato do biênio 95/96.

- COLARES, Edite et al. **Formação Continuada em Educação Infantil**. Fortaleza: Fund.Demócrito Rocha/UANE/UNDIME. 2004. 320p.
- DAVIS, Cláudia; OLIVEIRA, Zilma de. **Psicologia na Educação**. 2ª edição. São Paulo: Ed. Cortez. 1994.125p.
- DIECKMANN,Hans. **Contos de fada vividos**. São Paulo: Ed. Paulinas.1986.166p.
- D'SENA Editora Consultoria Com, Ltda. **Viver bem com música**. São Paulo: Ed. Melhoramentos, 2001. 32 p.
- DUARTE, Marcelo. **O guia dos Curiosos**. São Paulo: Ed. CIA das Letras. 1995. 535 p.
- FERNANDEZ Alicia. Trad. Iara Rodrigues. **A inteligência aprisionada**. Porto Alegre: Artes Médica. 1991. 261p.
- FERRAZ, Maria H.C. T; FUSARI, Maria F. R, **Metodologia do Ensino de Artes**. São Paulo: Ed. Cortez 1997. 135 p.
- FERREIRA, Sueli et al. **O ensino das artes - construindo caminhos**. 2ª edição. São Paulo: Papirus, 2003. 124 p.
- FIELD, Linda. **Como desenvolver a auto-estima**. Trad. Gilson C. Souza. 162p. 9ª edição. São Paulo: Ed. Cultrix, 1993. 162 p.
- FISCHER, Ernst. **A necessidade da arte**. 9ª edição. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. 1981. 254 p.
- GOLEMAN, Daniel; KAUFMAN, Paul; RAY, Michael. **O Espírito Criativo**. Trad. Gilson C. Souza. 9ª edição. São Paulo: Ed. Cultrix. 2000. 153 p.
- JUNIOR, Severo R.; SOUZA, **Em busca de uma dança orgânica criativa**. Fortaleza. 2001. 16p. Texto distribuído no curso Arte como recurso terapêutico e de desenvolvimento humano. UECE/Instituto Aquilae.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis – o jogo, a criança e a educação**. 7ª edição. Petrópolis. Editora Vozes1993. 127 p.
- LOWENFELD, Viktor. **A criança e sua arte**. Trad. Miguel Maillet. 2ª edição. São Paulo: Editora Mestre Jou. 1977. 224 p.
- MACHADO, Marina Marcondes. **O brinquedo-sucata e a criança**. 4ª edição. São Paulo: Editora Loyola. 2001. 111 p.

MARÇAL, Mônica et al. **Breve história da dança no Ocidente**. Texto distribuído na disciplina Metodologia do Ensino de Dança, do Curso de Especialização em Metodologias do Ensino de Artes. Fortaleza: Universidade Estadual do Ceará. 2004. 35 p.

MEUR, A. de ; STAES, L. **Psicomotricidade** – Educação e reeducação. Trad. Ana Galuban, Setzuko Ono. São Paulo: Ed. Manole. 1989. 226 p.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Criança**, Revista do professor da Educação Infantil. Brasília: Coordenação Geral de Educação Infantil – DPE/SEB. Janeiro de 2005. 43p.

MIRANDA, Simão. **Faça seu próprio brinquedo**. Campinas: Ed. Papirus. 1998. 32p.

MOYLES, Janet R. **Só brincar ? – O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Ed. Artmed. 2002. 199p.

MOTTA, Júlia M.C. **Jogos: repetição ou criação?** Abordagem Psicodramática. São Paulo: Ed. Plexus. 1994.143p.

OAKLANDER, Violet. **Descobrimo crianças:** a abordagem gestáltica com crianças e adolescente. Trad. George Schlesinger. 13ª edição. São Paulo: Ed.Summus, 1980. 362 p.

OCAMPO, M.L.S. DE . **O processo Psicodiagnóstico e as técnicas Projetivas**. Trad. Mirian Felzenszwalb. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1981.437 p.

OLIVEIRA Vera Barros et al. **Avaliação Psicopedagógica da criança de zero a seis anos**. Petrópolis: Ed. Vozes. 1994. 223p.

PCN/REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL. Brasília: MEC/SEF. Vol. 3.1998. 269 p.

ROBBINS, Lois. **O despertar na era da criatividade**. Trad. Barbara Theoto Lambert. São Paulo: Ed. Gente. 1995. 178 p.

RUBINSTEIN, Edith. **Psicopedagogia uma prática, diferentes estilo**. São Paulo: Editora Casa do Psicólogo. 1999. 286 p.

RUDD, Even. **Música e Saúde**. São Paulo: ed. Summus. 1991.176 p.

SANTOS, Santa M. P. et al. **Brinquedoteca, o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Ed. Vozes, 1997. 141 p.

_____. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Ed. Vozes.

2001. 227 p.

SISTO, Fermino Fernandes et al. **Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar. 9ª edição.** Petrópolis: Ed. Vozes.2004. 262 p.

SLADE, Peter. **O jogo dramático infantil.** Trad. Tatiana Belinsky. São Paulo: Summus. 1978. 102p. 2004. 174 p.

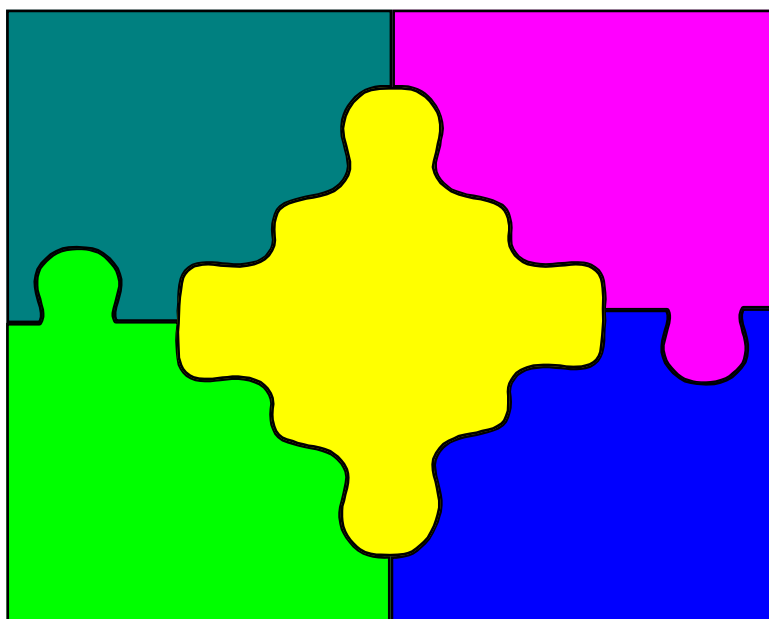
VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.**6ª edição. São Paulo: Ed. Martins Fontes. 1998. 191p.

VASCONCELOS, Elizabeth. **Histórias de Trancoso.** Parecer 2. Rio de Janeiro: Fundação Nacional do livro infantil e Juvenil. http://www.fnlij.org.br/livros2/historia_de_trancoso.htm. 1996. Site visitado em 17.03.2005.

WEISS. Mª Lúcia L. **Psicopedagogia Clínica:** uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar. 10ª edição. Rio de Janeiro: DP&A editora. 2004. 189 p.

WINNICOTT, Donald W. **O brincar & a realidade.** Rio de Janeiro: Editora IMAGO. 1975. 207p.

ANEXOS



Sensibilizando para o brincar: uma experiência prática na formação de brinquedistas

M^a Evelúcia Lustosa da Costa Martins de Melo

trataria

Porque,

“Mas se eu pudesse voltar a viver,

de ter somente bons momentos.

se não sabem disso é feita a vida, só de bons momentos. Não percas o agora. Daria mais voltas na minha rua, contemplaria mais amanheceres e brincaria com mais crianças, se tivesse outra vez uma vida pela frente”.

(Nadine

Stair)

**1. PROPOSTA DE SENSIBILIZAÇÃO E
CAPACITAÇÃO DE
BRINQUEDISTAS**

I - Introdução

Com o intuito de proporcionar à infância um novo espaço de lazer e aprendizagem, foram criadas as brinquedotecas. O brincar e o jogar agora são valorizados como possibilidades prazerosas de se conquistar o “Saber” e uma vida mais integrada e feliz.

Muitas são as funções de uma brinquedoteca:

- * Aliviar momentos de *stress* e tensões que certos lugares, ou situações difíceis, possam oferecer, ex : hospitais, postos de saúde;
 - * Possibilitar o conhecimento de bons brinquedos ou a fabricação de brinquedos próprios, estimulando a criatividade;
 - * permitir as crianças de famílias de baixa renda o acesso a brinquedos que não o têm normalmente;
 - * socializar os usuários, trabalhando neles valores e sentimentos de união, partilha, solidariedade, amizade etc;
 - * promover um espaço de divertimento na comunidade em um ambiente tranqüilo e relaxante, além de reaproximar as famílias para a importância do lazer e da ludicidade no dia-a-dia.

A proposta desse trabalho é criar brinquedotecas na zona urbana e rural, capacitando pais e educadores, sensibilizando-os para uma atitude não só de responsabilidade, mas de aceitação do brincar como um processo vital no desenvolvimento saudável do indivíduo.

II – Justificativa

A seguinte proposta pretende sensibilizar educadores para a importância de tornarem-se facilitadores do desenvolvimento infantil utilizando recursos lúdicos e criativos.

III - Objetivo Geral

- * Capacitar educadores para a convivência saudável com suas crianças, numa visão de valorizar a infância, o brincar e a fantasia.
 - * Ampliar área de atuação junto a criança, proporcionando um novo significado no atendimento infantil.
 - * Proporcionar apoio técnico e emocional aos profissionais que trabalham com crianças.

IV – Objetivos específicos :

- * Proporcionar uma educação menos formal, interessada em integrar o desenvolvimento afetivo, social, cognitivo e físico da criança.
 - * Ver o “brincar” de uma forma positiva, estimulando a

fantasia, a criatividade, contribuindo para aumentar a auto-estima infantil.

* Resgatar e valorizar antigos brinquedos e brincadeiras Populares.

* Possibilitar a todas as crianças o acesso ao brinquedo, permitindo a socialização, momentos de lazer e aprendizagem;

* Estimular as crianças a criarem seus próprios brinquedos, com recursos recicláveis.

V – Recursos Humanos

Psicóloga e auxiliar.

VI – Recursos Materiais :

A lista será passada em seguida

VIII – Conclusão

A proposta aqui apresentada poderá ser dividida em dois módulos (30 horas) independentes entre si. Os temas podem ser escolhidos de acordo com a disponibilidade e interesse da instituição. As disciplinas indispensáveis estão em **negrito**.

A instituição também poderá escolher os temas e o número de horas (mínimo 8 horas) e a psicóloga organizará um treinamento que atenda a demanda, não deixando de passar o fundamental do trabalho de brinquedista.

A capacitação deverá ser oferecida para atendimento nas áreas de saúde e educação, com turmas de no máximo 30 alunos.

Fortaleza, _____ de _____ de _____

Ass. _____

0938

M^a Evelúcia Lustosa C. Martins de Melo – CRP 11-

2.PROGRAMA

SENSIBILIZAÇÃO E CAPACITAÇÃO DE BRINQUEDISTA

MÓDULO I (20 horas):

- * Apresentação com técnica de Sensibilização (2 horas)
- * Breve apresentação das teorias do desenvolvimento infantil com indicação bibliográfica (1 hora)
- * A Fantasia, o Brinquedo, a Brincadeira (2 horas)
- * A Brinquedoteca e o Brinquedista; (3 horas)
- * Intuição e Criatividade, porque precisamos mudar ? (3 horas)
- * Brincadeiras que precisam ser resgatadas (2 horas)
- * Formando valores através das Oficinas de “Contaçõa” de história (3 horas)
- * Construção de dobraduras básicas (3 horas)
- * Bibliografia de estudo e dicas. (1 hora)

MÓDULO II (20 horas):

- * Planejando a brinquedoteca (4 horas)
- * Oficina de sucata – construindo brinquedos (8 horas)
- * Classificação e escolha de brinquedos/Organização da brinquedoteca (2 horas)
- * Planejamento das atividades da Brinquedoteca (2 horas)
- * horas Vistoria, Avaliação da brinquedoteca e Bibliografia de literatura infantil (4 horas).

3. DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA PRÁTICA

A idealização de um projeto de *Sensibilização de Educadores para o Trabalho na Brinquedoteca*, surgiu a partir de um convite das prefeituras de Paraipaba (Janeiro de 2002) e Acarape (Julho de 2002), cidades do interior do Ceará.

Na cidade de Paraipaba a intenção era preparar um grupo de moradores, adolescentes e adultos que faziam parte do projeto PETI

(Programa Governamental de Erradicação do Trabalho Infantil) e da Secretaria de Ação Social que planejavam uma brinquedoteca ambulante, necessitando de capacitação.

A brinquedoteca seria montada num carro “Kombi” e atenderia em visitas a hospitais, postos de saúde e escolas da cidade.

A capacitação foi realizada em 3 dias e 25 participantes foram sensibilizados para a importância da brincadeira no dia-a-dia infantil. Oficinas de “contação de histórias” e construção de brinquedos de sucata também foram oferecidas.

Ambos os projetos visavam, principalmente, a sensibilização de educadores sobre a importância e o significado do brincar no desenvolvimento infantil, através de uma didática teórico-vivencial.

A equipe de educadores de Paraipaba conclui o 1º módulo encerrando com experiência prática, junto às crianças, na praça central, numa festa de comemoração dos 15 anos de emancipação da cidade.

A praça foi dividida em 4 cantos, onde no primeiro grupo realizou-se contação de história e construção de fantoches de dobradura. O 2º grupo construiu brinquedos de sucata com as crianças, que usaram logo em seguida. O terceiro grupo fez corrida de saco, pula corda, cirandas. E no 4º grupo as crianças foram desenhada e pintadas com o símbolo que escolhiam. Também tinham material para desenhar e pintar. Um pula-pula foi adquirido pela prefeitura que também contratou um palhaço para apresentação de show. O 2º módulo não foi ministrado.

A prefeitura de Paraipaba fez referências do trabalho realizado e a prefeitura de Acarape através da Secretaria do Trabalho e Ação Social, solicitou também a capacitação para 30 profissionais da escola pública.

O primeiro módulo foi realizado em um período de 30 horas, distribuídas em 5 dias. O segundo módulo, 10 horas, para planejamento e organização do espaço da brinquedoteca.

O trabalho com os participantes de Acarape organizou-se em 2 módulos.

No primeiro módulo, durante a sensibilização foi aplicada uma dinâmica de resgate da própria história, onde os participantes puderam lembrar de brinquedos e brincadeiras da infância. As teorias de Freud e Piaget foram discutidas para fundamentar os estágios do desenvolvimento infantil, contextualizando com a clientela local.

Num segundo momento vivenciou-se uma experiência de fantasia e em seguida, produções de pintura em papel. Explicou-se a importância da imaginação e fantasias para o exercício da criatividade, fazendo-se referência ao papel do lúdico (brinquedos e brincadeiras) na infância.

A Brinquedoteca foi apresentada como espaço lúdico, vital para o desenvolvimento saudável da criança. Também detalhou-se a importância da formação de brinquedista e de sua atuação enquanto dirigente, orientador do brincar e educador pelo brincar.

Processos criativos e criatividade foram abordados como estímulos para a ludicidade e a aprendizagem, exercitados através de produção artística com colagem.

Brincadeiras de roda, músicas e cirandas foram lembradas e experienciadas num resgate a cultura popular infantil.

Oficina de contação de histórias e produção de recursos para a narração foi oferecida, exercitando a criação de teatro de sombras, dramatização, fantoches de dedo, histórias com dobraduras, histórias desenhadas, mamulengos de sucata, baú de histórias e muito mais. Refletiu-se sobre as possibilidades de uso da literatura infantil na formação de valores.

No 2º módulo os participantes foram capazes de planejar a brinquedoteca, criando material para a organização, classificando brinquedos e lista de sugestão para compras, dentro do orçamento da prefeitura, exercitando planejamento diário semanal e mensal de atividades. A facilitadora propôs que a cada dia se trabalhasse um tempo livre e um tempo dirigido com as crianças, já que passariam 3 horas diárias na brinquedoteca. Pensou-se em trabalhar um livro por semana e a partir dele, desenvolver atividades usando as linguagens artísticas para construção, criação e simbolização moral da história.

A capacitação em Acarape foi encerrada com oficina de brinquedos de sucatas e exposição para a equipe da prefeitura solicitante do projeto. Destacou-se a troca de experiências e de técnicas artesanais que alguns participantes tinham como profissão. A equipe fez seus comentários sobre o curso, mostrando-se feliz e ansiosa para começar o trabalho prático.

Nas duas capacitações foi repassado, à coordenação, todo material de leitura utilizado, para que fosse distribuído com os participantes. Também: lista de brinquedos, materiais, livros, lojas especializadas e fichas de cadastros.

A experiência que influenciou a pesquisa está apresentada através de: proposta, programa, conclusão, bibliografia utilizada, fotografias e listas de sugestões para acervo da brinquedoteca (materiais, brinquedos e livros).

4. HISTÓRIAS TRABALHADAS (na capacitação):

MELO, Evelúcia L.Martins de. Histórias com dobraduras, desenvolvidas para as capacitações (**Flor de vento, A blusa de Pedrinho, Saudades de casa, Sapolino**). Fortaleza. 2001.

NUCCI, Nely^a Guenelli, LIMA, Maria da Paz. **O país Quadrado**. São Paulo: Ed. Paulinas. 1994.

PASCOVSKÁ. **O reizinho das flores**. São Paulo: Ed. Martins Fontes. 1992.

5. SUGESTÃO DE BRINQUEDOS, LIVROS E MATERIAIS PARA A BRINQUEDOTECA

Móveis e utensílios:

Mesinhas de fibra ou fórmica;

Cadeiras de fibra (coloridas) ou fórmica;

banquetas de madeira para adulto

Tapete, tipo palhinha ou esteira (para ocupar o espaço restante da sala;

Cestas ou caixas plásticas ou baú para acomodar brinquedo. pequenos

Colchonetes (dependendo do tamanho, um para cada criança ou um para cada duas crianças);

Televisão e Vídeo ou DVD;

Biombo para fantoches;

CDs de músicas

Vídeos ou DVDs de filmes infantis

Farmácia de Primeiros Socorros.

Material para atividades: papel ofício, cartolinas ou rolo de papel de embrulho, papel verniz (Próprio para dobraduras), pincéis (30 chatos 30 redondos ou 50 de cada), tinta guache de 500 ml, cola branca (litro), cola

para isopor (litro), pistola de cola quente(para ser usada somente com supervisão de adultos), emborrachado EVA (cores diversas), lápis preto, lápis de cores, lápis de cera, canetinhas coloridas, giz colorido, 50 tesouras sem ponta, massa de modelar, argila, esponjas. corda de varal, barbante de algodão, pregadores de roupa, palito de picolé etc.

Sucatas diversas: revistas, latas de leite, latas de conserva, garrafas de refrigerante de vários tamanhos, tampas diversas, bandejas de isopor, rolo vazio de papel higiênico, copos de iogurte, garrafinhas de Yakult, botões de tamanhos variados, retalhos de tecido,

Brinquedos:

Casa de bonecas com mobílias, bercinho para boneca bebê, carrinho de boneca, conjunto de panelinhas, pratos, talheres, xícaras e eletrodomésticos, conjunto de vassourinha/rodo/pá, tábua e ferro de passar, mercadinho (com legumes, frutas, flores, caixa registradora), telefone, cavalo de pau, pião sonoro, fazendinha (com animais de diversas espécies), baldes de praia, posto de gasolina, relógio com número de encaixe, pula-corda, amarelinha (pintada no chão das salas), peteca, futebol para campo, bolas, bambolê, elástico, mini bancada mecânico (com chaves de encaixe e ferramentas diversas), acessórios médico, mercadinho.

Transportes: carrinhos de tamanhos variados, caminhão, carro de corrida, trem, aviões, barcos etc.

Bonecos: família de bonecos, boneco bebê, bonecas de pano, bonecos super herói, João teimoso, fantoches família, fantoches do bem, fantoches do mal, dedoches.

Jogos: brinquedos de construção (blocos de madeira ou plástico, vários tamanhos), quebra-cabeça de encaixe madeira ou Eva, quebra-cabeça de papelão, conjunto esquema corporal, conjunto seqüências lógicas, Passa letra, bingo de figuras, dominó, dama, boliche, Tangran, jogo da memória, jogo da velha.

Instrumentos musicais: pandeiro, tambor, pianinho ou xilofone, violão, chocalho.

Materiais de limpeza: lixeiras, vassoura, toalhas de mão, álcool, sabonete líquido, papel higiênico, papel toalha etc.

Fantasia diversas: com acessórios para dramatização, maquiagem infantil, bijuterias plásticas.

Sugestão de biblioteca básica para a brinquedoteca:

- * Coleção Brincando com dobraduras, Gláucia Lombardi, Ed. Paulus;
- * Brincando com dobraduras, Thereza Chemello, Global editora.
- * Coleção Fábulas divertidas, Ciranda Cultural
- * Coleção Clássicos Inesquecíveis, Ed. Sabiá (2 Cds e 12 livros : Os três porquinhos, O pequeno Polegar, Pinóquio, Branca de Neve, A Bela Adormecida, Rapunzel, A pequena Sereia, O patinho feio, O gato de Botas, A Bela e a fera, Chapeuzinho Vermelho e Cinderela)
- * Coleções Terra Mágica e Roda Pião – Histórias do Folclore cearense e nordestino. Edições Demócrito Rocha.
- * Tesouro das Virtudes Para Crianças vol. 1, 2 e 3. Organização Ana Maria Machado, Editora Nova Fronteira.
- * livro das Virtudes Para Crianças . Organização Willian J. Bennett, Editora Nova Fronteira.
- * Coleção Charalina – 3 livrinhos de Parlendas, Charadas e Músicas, Ed. Paulinas.
- * Quem canta seus males espanta vol. 1 e 2, Coordenação Theodora M. Mendes de Almeida, Ed. Caramelo. (livro de músicas e Cd).
- * Kits das Edições Paulinas (Vídeo, livro de atividades e Cd)
- * A Ilha dos Sonhos, J Collares;
- * A escola é um Show, Edilberto Perpétuo Vasconcelos;
- * Coisas de criança, Newton Heliton de Oliveira
- * Vídeos diversos dos contos clássicos

6. CONCLUSÃO SOBRE A EXPERIÊNCIA

O trabalho de capacitação em cidades do interior do Ceará foi muito enriquecedor. Primeiro pelo contato com a cultura do campo. Segundo por observar nos profissionais o desejo da mudança, da inovação e da vontade de capacitar-se para isso.

Na experiência em Paraipaba observou-se, na prefeitura e em seus colaboradores, um grande interesse em levar à sua cidade, o mundo encantado da brinquedoteca e todos os benefícios que proporciona. Foi importante conhecer que um bom número de profissionais especializados estão nas cidades interioranas atendendo e atualizando brasileiros mais afastados dos centros urbanos.

Gratificante foi ainda, perceber adolescentes sensibilizados na lembrança de suas histórias de infância e na conclusão da importância que suas vivências lúdicas tiveram em suas vidas atuais. Soube-se depois que muitos outros projetos surgiram a partir da semente que foi plantada.

Em Acarape a experiência trouxe para o profissional da capacitação, uma desmitificação do conceito de que ali não haviam profissionais tão atualizados. Segundo os participantes do curso, de aproximadamente 130 profissionais da Educação pública da cidade, apenas 10 não tinha curso superior e dos formados, muitos estavam cursando especialização em cidades vizinhas. Graças ao projeto da Universidade Vale do Acaraú, proporcionando a Formação Superior em municípios cearenses.

Outra grande riqueza foi a troca de experiências e a aproximação com educadores em diferentes contextos. Alguns desencantados com a profissão, mas que a partir de então foram alimentados com uma nova perspectiva de trabalho. Outros, grandes artistas, que resignificavam a arte de lidar com

população menos favorecida e muitos, possuidores de saberes técnicos nas diversas linguagens artísticas.

Essas experiências fomentaram o desejo da especialização em Psicopedagogia, com o objetivo de pesquisar a Brinquedoteca como um espaço mais que qualificado para o psicopedagogo no exercício de suas intervenções.

Novas capacitações serão oferecidas, com certeza, mas a nova visão construída na pesquisa, sobre o espaço da Brinquedoteca, será repassada com mais entusiasmo e encantamento a partir de agora.

7. BIBLIOGRAFIA UTILIZADA (na capacitação):

ARIÈS, Philippe. **História Social da criança e da família**. 2ª edição. Rio de Janeiro:Ed. LTC, 1981.

AXILINE. Virginia Mae. **Ludoterapia**, dinâmica interior da criança. 2ª edição. Belo Horizonte: Ed. Interlivros. 1984.

BEE, Helen. **A criança em desenvolvimento**. 3ª edição. Rio de Janeiro: Ed. Habra, 1984.

CHEMELLO, Thereza. **Brincando com embalagens vazias**. Ed. Global

DIECKMANN,Hans. **Contos de fada vividos**. São Paulo: Ed. Paulinas.1986.

FIELD, Linda. **Como desenvolver a auto-estima**. Trad. Gilson C. Souza. 9ª edição. São Paulo: Ed. Cultrix, 1993.

FROESSELER, Maria, BRANDÃO, Heliana. **O livro dos jogos e das brincadeiras**. Belo Horizonte: Ed. Leitura. 1997.

MIRANDA, Simão. **Faça seu próprio brinquedo**. Campinas: Ed. Papirus. 1998.

MÜTSCHLE, Marly, FILHO, José. **Oficinas Pedagógicas** – a arte e a magia do fazer na escola. São Paulo: Ed. Loyola. 1992.

OAKLANDER, Violet. **Descobrimo crianças**: a abordagem gestáltica com crianças e adolescente. Trad. George Schlesinger. 13ª edição. São Paulo: Ed.Summus, 1980.

OCAMPO, M.L.S. DE . **O processo Psicodiagnóstico e as técnicas**

Projetivas. Trad. Mirian Felzenszwalb. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1981.

SANTOS, Manuel, COELHO Maria. **Comunidade criativa** – Fazendo brincando.

São Paulo: Ed. Paulinas.1985.