

BRINQUEDO E FORMAÇÃO: VIVENCIALIDADES NO MUSEU DO BRINQUEDO POPULAR

Ahiane Keline Souza Moura

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)
ahianekeline@hotmail.com

RESUMO: Esta pesquisa foi desenvolvida no Museu do Brinquedo Popular, situado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN, campus Natal Cidade Alta. Têm por objetivo investigar qual a importância do brinquedo para a formação humana das crianças na faixa etária de 3 a 7 anos de idade que visitam o Museu do Brinquedo Popular, como também investigar que vivencialidades são possíveis nessas visitas. Para tanto, este trabalho seguiu a metodologia de uma pesquisa descritiva e qualitativa, onde o instrumento usado para coletar as observações foi um diário de bordo. Assim, foi possível chegar à conclusão de quanto o brinquedo é importante como elemento pedagógico, através da ludicidade no processo de formação das crianças. Percebemos, também, que ao visitar o Museu, as crianças poderiam vivenciar práticas que influenciariam em seu processo de formação humana por meio do brinquedo e do brincar, trabalhando de forma lúdica, valores, que ajudarão a desenvolver o comprometimento com seu meio social, possibilitando ser um cidadão constituído de afetividade, sensibilidade, por ter experienciado a criatividade e seu imaginário através dessas experiências.

Palavras-chave: Adaptações fisiológicas; Atividade física; Obesidade; Saúde

TOYS AND TRAINING: EXPERIENCES IN THE POPULAR TOY MUSEUM

ABSTRACT: This research was carried out at the Popular Toy Museum, located at the Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN. This work aims to investigate the importance of toys for the human formation of children aged 3 to 7 years old who visit the Popular Toy Museum, as well as to investigate what experiences are possible in these visits. Therefore, this work followed the methodology of a descriptive and qualitative research, where the instrument used to collect the observations was a logbook. Thus, it was possible to reach the conclusion of how important the toy is as a pedagogical element, through playfulness in the process of training children. We also realized that when visiting the Museum, children could experience practices that would influence their process of human formation through toys and play, working in a playful way, values, which will help to develop commitment to their social environment, enabling to be a citizen made up of affection, sensitivity, for having experienced creativity and its imaginary through these experiences.

Keywords: Physiological adaptations; Physical activity; Obesity; Health.

1 A LUDICIDADE NA FORMAÇÃO HUMANA

A ludicidade é usada de uma forma simples, mas consegue levar o ser em formação a compreender conceitos que de forma tradicional levaria mais tempo para aprender. Ela produz reações perceptíveis no imaginário da criança, levando-a a aproveitar cada momento no brincar para socializar e quebrar barreiras que não seriam fáceis de serem transpostas em outro ambiente que não fosse o lúdico. De fato, o que é uma brincadeira senão a associação entre a ação e uma ficção, ou seja, o sentido dado à ação lúdica? (Brougère, 2001, p.13).

Portanto, o elemento lúdico nas atividades propostas em relação às brincadeiras são singulares, pois transmitem valores educativos e morais que da forma tradicional engessa o ser, como relata Rogers (1972 *apud* Paiva, 2000) a criança aprende melhor quando o conteúdo de que está aprendendo tem conexão com sua vivência e ajuda a compreender o significado da brincadeira quando ela passa a usar as coisas do dia a dia para brincar. Sendo assim, pode-se compreender que os benefícios da ludicidade contribuem para a formação do ser humano, sobretudo enquanto criança. Brougère (2001 p.47) sustenta o valor do lúdico ao se referir a criança, afirmando que:

[...] a criança, na maior parte das vezes, não se contenta em contemplar ou registrar as imagens; ela as manipula na brincadeira e, ao fazê-lo, transforma-as e lhes dá novas significações. Quanto mais ativa for a apropriação, mais forte ela se torna (Brougère, 2001, p.47).

Ao aproveitar a esfera em que a criança tem para brincar, podemos através da ludicidade, permeá-la de brincadeiras que darão significados distintos fazendo com que a mesma assimile as particularidades que cada brincadeira pode fornecer. Manuseando o brinquedo, vemos como a criatividade flui, como a criança acha seu espaço e se encaixa na brincadeira, como as barreiras são quebradas ao dividir com os outros, parte de sua criação e imaginação. Brougère (2001) afirma que:

A brincadeira é, igualmente, imaginação, relatos, histórias. O próprio brinquedo serve de suporte para representações, para as histórias, sejam elas específicas ou retiradas de outros suportes (Brougère, 2001, p.52).

Quando a criança tem esse espaço e liberdade para brincar, aprende a soltar a imaginação, muitas vezes sufocada por situações de seu viver familiar. A criança acha por meio do brincar, sem saber o que é ludicidade, uma maneira de se expressar, de sorrir e gargalhar, de ser ela mesma, sem ter medo de correções ou repressões.

E, em cada brincadeira que ela participa, seu conhecimento vai aumentando por se moldar ao que está sendo proposto, seja numa brincadeira de roda, ao pular corda, ou até mesmo numa roda de contação de histórias. A forma em que a brincadeira é conduzida determina como a criança vai absorver o aprendizado ou experienciar de forma que a leve a ter compreensão de um todo que está a sua volta naquele momento, como se exemplifica a figura 1.

Figura 1: Brincando na contação de histórias



Fonte: acervo da Pesquisa de campo, 2019.

O lugar onde a criança está inserida, tem um valor significativo, pois permite que a mesma use o que está ao seu redor e a seu alcance para colocar suas potencialidades na brincadeira, como forma de expressar o entendimento e sentimento do que está no seu convívio. Brougère (2001 p.59) relembra que: “a brincadeira é entre outras coisas, um meio de a criança viver a cultura que a cerca, tal como ela é verdadeiramente, e não como ela deveria ser”. Sendo assim, tudo o que a cerca é aproveitável para a criança ter um crescimento saudável onde seu intelecto possa ser trabalhado e beneficiado por tal convívio.

A ludicidade sendo usada através do brinquedo produz no ser em formação, elementos que o ajudarão no processo de desenvolvimento social e profissional. Uma criança, que tem a oportunidade de sempre estar brincando, passa por transformações ao longo de seu processo formador que a beneficiarão de forma positiva na fase adulta. Uma característica de como é relevante, é o fato de que, ao brincar, vemos a evolução que a mesma tem em relação ao seu comportamento ou temperamento. Envolvidos em determinadas brincadeiras, as crianças aprendem a compartilhar, a ouvir, a esperar sua vez. Aprendem também o respeito pelas escolhas de quem está ao lado. O responsável ou o educador que está no processo de formação contínua da criança pode aproveitar as ferramentas que tem para trabalhar esses atributos, como afirma Brougère (2001):

Só se pode brincar com o que se tem, e a criatividade, tal como a evocamos, permite, justamente, ultrapassar esse ambiente, sempre particular e limitado. O educador pode, portanto, construir um ambiente que estimule a brincadeira em função dos resultados desejados (Brougère, 2001, p.105).

Um exemplo de aplicação desse entendimento, são as atividades psicopedagógicas que utilizam a ludicidade para facilitar o processo de aprendizagem das crianças nas mais diversas atividades escolares e de inclusão social, até em aspectos religiosos de catequização.

O brincar é essencial para o desenvolvimento do ser humano, como também as

atividades lúdicas facilitam o processo de aprendizagem, despertando interesse, descoberta e novas possibilidades para expandir a criatividade e afetividade (Chagas, 2017, p. 91).

Para Chagas (2017), tanto o brincar como a prática de atividades lúdicas são fundamentais para a formação humana em todos os estágios da vida, desde a infância até a adulta, uma vez que elas propiciam o processo de aprendizagem. Nesse sentido, não se pode deixar de mencionar a chamada Terceira Idade ou Melhor Idade em que percebe-se um melhor padrão de disposição e de humor neste público ao participarem das atividades lúdicas que lhe são propostas.

2 O BRINQUEDO E O BRINCAR

O brincar acompanha o ser humano desde seu nascimento, passando pela vida adulta até a chamada Melhor Idade. Na infância, surgem os primeiros contatos com o brinquedo, com o brincar e com as brincadeiras. E, é nessa fase que a criança, na sua realidade cotidiana, vai aprender a socializar-se, a trabalhar em equipe, a raciocinar, ter coordenação motora, percepção e desenvolver algumas habilidades que levará em sua vida inteira, como também trata Oliveira (2002) que:

Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferenças perspectivas de uma situação que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal (Oliveira, 2002, p.160).

Diante do contexto em que vivemos, percebemos que os brinquedos estão perdendo seu espaço devido à expansão de brinquedos, brincadeiras e jogos eletrônicos. E isso está provocando um isolamento levando as pessoas ao individualismo e afastando-as de certa forma do convívio social. O fato do avanço da violência nas cidades urbanas mudar o cotidiano das pessoas também provoca essa individualidade, pois o ato de brincar dentro de casa vem substituindo o brincar coletivo e a brincadeira tradicional das gerações anteriores e, conseqüentemente, o ser em formação vem perdendo valores importantes com a falta dessas práticas:

Com o brinquedo, a criança constrói suas relações com o objeto, relações de posse, de utilização, de abandono, de perda, de desconstrução, que constituem na mesma proporção, os esquemas que ela reproduzirá com outros objetos na vida futura (Brougère, 2001, p.64).

Para tanto, Vygotsky, Luria e Leontiev (1998, p.125) sustentam que o brinquedo é um artefato que surge da necessidade que a criança possui em agir em relação ao mundo que lhe cerca, enquanto ela observa os adultos agirem como eles lhe disseram que deveria agir e, assim, à medida em que a criança cresce, consolidam-se as imagens mentais que ela formou, utilizando-se do “jogo simbólico para criar significados para objetos e espaços em que está inserida” (ver Figura 2).

Figura 2: Conhecendo os brinquedos



Fonte: acervo da Pesquisa de campo, 2019.

Vemos a importância que o brincar exerce no cotidiano da criança ao poder usar seus brinquedos e brincadeiras, como ela desenvolverá algumas habilidades e posições em sua vida adulta por ter experienciado diversas situações nos momentos em que brincava. Privando ou diminuindo esse tempo que deveria ser dado à criança, a impossibilita de certa forma, ter esse desenvolvimento saudável. Os brinquedos têm sua importância no contexto educativo, social e cultural no ser em formação. Cada vez que ela, a criança, tem a possibilidade de brincar, acontece algo diferente pois, cada brincadeira desenvolvida gera situações em que ela usa suas percepções, sua imaginação, seu conhecimento para poder acrescentar em seu progresso de aprendizado.

No contexto educativo o brinquedo ajuda a desenvolver as habilidades motoras e cognitivas da criança, sua corporeidade e conhecimento linguístico. Através de brincadeiras variadas usando objetos ou não, a criança passa por algumas mudanças que ao manusear o objeto da brincadeira, ensina algo que não havia aprendido ainda ou só havia visto outras crianças fazendo ou brincando. De conformidade com Brougère (2001), tem-se que:

O brinquedo aparece, então como suporte de aprendizagem nesse nível enquanto fonte de confrontações com significações culturais que se enxertam na dimensão material do objeto (Brougère, 2001, p.46).

É através da brincadeira que, na parte da educação, a criança encontra no brinquedo uma maneira de aprendizado compreensível e prazerosa, tornando a aprendizagem fácil e natural.

No meio social, o brinquedo é um agente de construção de relações em potencial, pois a criança assimila diversas possibilidades enquanto brinca. Isso tem uma relevância significativa, já que ao brincar a facilidade de construir laços, de aceitação e de igualdade é perceptível, Brougère (2001) afirma que:

O brinquedo estimula condutas mais ou menos abertas, estrutura comportamentos e aparece, por tanto, como exercendo, nesse nível, uma função de socialização que

permite a inscrição de comportamentos socialmente significativos na própria ação da criança (Brougère, 2001, p.66).

Dentro da contextualização em que a criança está inserida, as possibilidades de ter seus princípios moldados de forma em que sua compreensão alcance através do brincar, ajudará expressivamente em sua formação ao longo da vida.

Já no contexto cultural, os brinquedos estão na posição de guardar a cultura infantil considerados como patrimônio cultural da humanidade. Muitos brinquedos são passados de uma geração a outra e influenciam, dependendo de cada família, na forma como brincam. Na infância, a criança se apropria do brincar e do modo de brincar como lhe são passados pelos pais ou pelas pessoas que cuidam e é nessa fase que elas aprendem diferentes significados de cultura, quer seja em brincadeiras com músicas ou objetos. Brougère (2001) enfatiza:

Cada cultura dispõe de um “banco de imagens” consideradas como expressivas dentro de um espaço cultural. É com essas imagens que a criança poderá se expressar, é com referência a elas que a criança poderá captar novas produções (Brougère, 2001, p.40).

Sendo assim, a forma como é levado e mostrado a criança no seu espaço cultural, o brincar e a maneira de brincar, influenciam em como absorver e compreender as várias culturas em torno dela e de outras pessoas.

O brincar é presente na vida do ser humano, ele é um facilitador para compreender o mundo e os acontecimentos ao seu redor e ajuda também a expressar seus sentimentos. O brincar tem essa função de dar significados, ajudando o indivíduo a desenvolver-se como um cidadão consciente, como um ser sensível que sabe trabalhar em grupo, que usa suas habilidades afetivas, motoras e cognitivas para transformar a realidade em sua volta.

2.1 O BRINCAR COMO ELEMENTO DA LUDICIDADE

O brincar é algo natural para qualquer criança. Em qualquer ambiente ou espaço que estejam, elas sempre procuram uma forma de se divertir, através da brincadeira. A brincadeira torna a criança viva, aguça sua curiosidade e a torna mais criativa. Ao poder brincar, a criança descobre um mundo diferente, onde suas habilidades tanto cognitivas quanto motoras serão exercitadas.

O brincar no contexto familiar do ser em desenvolvimento têm sido cada vez mais escasso e raro, onde os responsáveis pela criança, devido às responsabilidades de trabalho, não tem tido tempo para brincar com elas, deixando esta tarefa para a escola ou para creche, que dentre outras coisas, ainda precisam oportunizar em seus espaços a prática lúdica recreativa e de lazer, quando na prática, a metodologia usada para as crianças envolvem muito mais o aspecto educacional, deixando a brincadeira para a hora do recreio, como forma de lazer para a criança.

O brincar com a criança não é perder tempo. É ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados, enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem (Drumond *apud* Paiva, 1998, p.14).

Vemos a importância de gastar tempo com a criança por meio do brincar e de levá-las, através de experiências em sala de aula ou em suas residências, a desenvolver habilidades que muitas vezes só conseguem perceber ao ter momentos em que possam se desprender de metodologias que as deixam engessadas.

Quando uma criança começa a brincar, percebemos alguns aspectos de seu viver. geralmente, ela carrega consigo resquícios do ambiente em que está em formação. O brincar é um instrumento poderoso que ajuda a contextualizar esses resquícios que a criança traz e ajuda o educador a conhecer melhor e até a diagnosticar algumas dificuldades que ela tem, Brougère (2001) afirma que:

A criança não brinca numa ilha deserta, ela brinca com as substâncias materiais e imateriais que lhe são propostas. Ela brinca com o que tem à mão e com o que tem na cabeça (Brougère, 2001, p.105).

Partindo desse princípio, ao oportunizarmos o brincar, damos a criança a liberdade e possibilidades de ser um sujeito em construção que desenvolverá autonomia e consciência para crescer e, enquanto educadores e pais, daremos as condições para sua evolução (ver Figura 3).

Figura 3: Despertando a imaginação



Fonte: acervo da Pesquisa de campo, 2019.

E é através do brincar que o ser em composição internaliza com mais facilidade os saberes adquiridos para sua formação. Os aspectos que estão relacionados ao seu desenvolvimento como a linguagem, a construção de pensamentos e expressão, as relações interpessoais, o modo em que faz a leitura do mundo ao seu redor, e a expressão de seus sentimentos, são trabalhados em diversos modos de brincar. Negrine (1994) relembra que:

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança (Negrine, 1994, p.19).

Compreendendo que, os benefícios do brincar, através da ludicidade, agregam positivamente o processo de aprendizagem infantil, devemos encarar como um desafio o ato de brincar com uma forma de afetividade para gerar nas crianças prazer ao aprender e ter no ambiente escolar motivos para desejarem buscar mais conhecimento. Dessa forma, a criança terá curiosidade para aprender o que lhe é desconhecido. Maluf (2003) ressalta que:

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo (Maluf, 2003, p. 9).

Já que o brincar é um estímulo para o ser em formação, as experiências e conhecimentos adquiridos através do brincar podem levar a criança a desenvolver a riqueza que é a espontaneidade. Ela, por ser um ser sem conceitos pré-concebidos consegue abarcar outras crianças ao seu redor, envolvendo-as nas brincadeiras e quebrando as barreiras impostas pela sociedade em que convive para Vigotsky (1994):

Brincar é coisa séria, também, por que na brincadeira não há trapaça, a sinceridade, engajamento, voluntário e doação. Brincando nos reequilibramos, reciclamos nossas emoções e nossa necessidade de conhecer e reinventar. E tudo isso desenvolvendo atenção, concentração e muitas habilidades. É brincando que a criança mergulha na vida, sentindo-a na dimensão de possibilidades. No espaço criado pelo brincar nessa aparente fantasia, acontece a expressão de uma realidade interior que pode estar bloqueada pela necessidade de ajustamento às expectativas sociais e familiares (Vigotsky, 1994, p. 67).

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos que, o brinquedo contribui de forma relevante na formação das crianças que visitam o Museu e que retornam. E cada professor percebeu que nas visitas com seus alunos, os benefícios eram perceptíveis em sala de aula ou em seu convívio com as famílias, como nos foi relatado. Bougère (2001, p. 95) lembra que “o brinquedo é um facilitador de desenvolvimento”, sendo esse facilitador, o brinquedo possui essa característica de levar a compreensão pedagógica e até mesmo cultural e social, de uma maneira que a criança assimile através dele, os saberes necessários para desenvolver melhor e mais feliz, seu aprendizado e sendo um ser feliz e humanizado por ter experienciado tais vivências.

Em relação ao convívio social, as possibilidades que o brinquedo traz são inúmeras, desde uma brincadeira de roda a um jogo, vemos que seus valores e conceitos são trabalhados. Vigotsky (1991, p. 82) afirma que: “é brincando bastante que a criança vai aprendendo a ser um adulto consciente, capaz de participar e engajar-se na vida em comunidade”. Colocando o brinquedo como forma de exercitar seu desenvolvimento em seu contexto inserido e de acordo com sua realidade, a criança trabalha a cooperação, o senso de pertencer a um grupo, a noção de igualdade, o respeito a diversidade, suas responsabilidades, valores que o ajudarão ao longo de sua vida enquanto ser humano e profissional.

Como ser humano e mãe que sou, percebo a relevância de ter o privilégio de poder desenvolver

os brinquedos e brincadeiras e o brincar em meu meio familiar e profissional, visto que na atualidade, diante do contexto social e humano em que vivemos, estes estão voltados para o meio eletrônico ou virtual, deixando assim algo tão rico ser esquecidos ou deixados de lado.

Quando gestora de esporte e lazer, percebo que os espaços como o museu, deveriam possibilitar essas vivências, tão importantes. No âmbito escolar, além de trabalhar no processo pedagógico, auxiliando em sua formação estudantil, a prática do brincar incentiva ao prazer da descoberta de uma forma em que a criança absorve os conteúdos com facilidade de compreensão. Em termos de cultura, auxilia nas pesquisas e conhecimento em como nossos antepassados em um tempo não muito distante, brincavam, trazendo assim o resgate do o brincar tradicional e a forma em como as crianças aproveitavam seu tempo, o espaço e os matérias que tinham para brincar, criando na criança que visita o museu, vontade de brincar e novas descobertas.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, G. **A criança e a cultura lúdica**. São Paulo, 1998. Disponível em: <http://Sinop.unemat.br/projetos/revistas/index.php/eventos/article/viewfile/2990/2135>. Acesso em: 26 set. 2019.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. UFSC, 2001. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/78240/175386.pdf?sequence=1&isAllowed=y> > Acesso em: 02 jul. 2019.

CHAGAS, Kadydja Karla Nascimento. **Por uma educação sensível: brincar, criar e sentir**. Curitiba: Appris, 2017.

MALUF, A. C. M. **brincar, prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

NEGRINE, A. **Recreação na hotelaria: o pensar e o lúdico**. Caxias do Sul: Edusc, 1994.

OLIVEIRA, Z. R. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

PAIVA, I. M. R. **Brinquedos cantados**. 2000, 146f. Dissertação (Dissertação de mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC, Florianópolis, 2000. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/78240/175386.pdf?sequence=1&isAllowed=y> . Acesso em: 23 ago. 2019.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. Disponível em: <http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/vygotsky-a-formac3a7c3a3o-social-da-mente.pdf>. Acesso em: 22 set. 2019.

VYGOTSKY, L. S; LURIA, A. R. & LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.



SOBRE A AUTORA

AHIANE KELINE SOUZA MOURA

Graduada em Gestão Desportiva e de Lazer Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN). Pós graduanda em Especialização de Programas e Projetos de Esporte e de Lazer na Escola (IFRN).

Recebido em: 19/05/2024

Aceito em: 10/11/2024