

APRENDIZAGEM E LUDICIDADE: O USO DA BRINQUEDOTECA COMO ESPAÇO E RECURSO PEDAGÓGICO DA APRENDIZAGEM¹

Bianca Lima de Almeida²
Raildes Alves³

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo enfatizar a lógica do brincar, os avanços e a importância das atividades lúdicas, bem como práticas diárias na brinquedoteca, levando em consideração o espaço alternativo da aprendizagem. Através da revisão de bibliografia, tem como instrumento de análise livro e artigos científicos sobre o tema abordado. O aporte teórico baseia-se em autores como Paulo Freire (1997), Vygotsky (1988), Piaget (1984), Cunha (1997), Castoriadis (1982), Rizzo (2001), Coelho (2002), Machado (2003), Maluf (2003), Vanderlinde (2011), Carvalho (2011) e Coberta; Zanella (2011) que abordam acerca da criança, do processo de aprendizagem e o lúdico, bem como a brinquedoteca como ferramenta para o seu desenvolvimento. Em síntese, a brinquedoteca propicia a elaboração do conhecimento diante de muitas experiências em atividades lúdicas e práticas. Pois, o espaço lúdico enriquece a interação e relação entre as crianças, tendo um papel pedagógico indispensável no âmbito escolar, visando contribuir para a informação no diálogo e reflexão acerca da "brinquedoteca como espaço da aprendizagem".

Palavras-chave: Brinquedoteca. Brincar. Lúdico. Aprendizagem.

ABSTRACT

This article aims to emphasize the logic of play, the advances and the importance of play activities, as well as daily practices in the toy library, taking into account the alternative space of learning. Through the bibliographical review, it has as an instrument of analysis book and scientific articles on the topic approached. The theoretical contribution is based on authors such as Paulo Freire (1997), Vygotsky (1988), Piaget (1984), Cunha (1997), Castoriadis (1982), Rizzo (2001), Coelho Maluf (2003), Vanderlinde (2011), Carvalho (2011) and Coberta; Zanella (2011) that deal with the child, the learning process and the play, as well as the toy library as a tool for its development. In summary, the toy library promotes the elaboration of knowledge in the face of many experiences in play and practical activities. For the play space enriches the interaction and relationship between children, having an indispensable pedagogical role in the school environment, aiming to contribute to the information in the dialogue and reflection about the "toy library as a learning space".

Keywords: Toy library. Play. Ludic. Learning.

¹ Artigo apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia, à Universidade Católica do Salvador (UCSAL).

² Graduanda em Pedagogia na UCSAL. E-mail: biancaaalmeida@outlook.com.

³ Orientadora: Mestre em Desenvolvimento Humano e Responsabilidade Social. Graduada em Psicologia. Professora na UCSAL. E-mail: raildes.alves@pro.ucsal.br.

INTRODUÇÃO

A aprendizagem resulta de um processo de interação ao indivíduo perante o seu contexto. Durante a vida, o ser humano tende a seguir em busca de novas conquistas, isso acontece a partir das relações estabelecidas entre seus semelhantes e o meio no qual está inserido. Ao observar uma criança interagindo no ambiente, é possível que ela possa estar desenvolvendo a sua imaginação, criatividade e coordenação motora a todo momento, a partir dos brinquedos e brincadeiras. Por meio do brincar, a criança pode desenvolver aspectos importantes no processo da construção do conhecimento e no seu desenvolvimento social, perceptivo e motor, portanto, esse é visto como uma importante ferramenta pedagógica.

Nesse contexto, a ludicidade é uma ferramenta que ajuda no processo de formação da criança. Entretanto, observa-se que podem existir situações em que determinem uma divisão entre aprender e brincar. Por conseguinte, buscou-se aprofundar o conhecimento sobre a brinquedoteca como instrumento de aprendizagem através deste artigo, para compreender como se dá esse processo e auxiliar nas contribuições do conhecimento sobre o referido tema.

Logo, a brinquedoteca é um espaço acolhedor que tende a passar tranquilidade para as crianças. É um ambiente que foi criado para que elas pudessem pegar brinquedos emprestados, mas com o passar dos anos o conceito de brinquedoteca foi modificado. Hoje, a brinquedoteca vem sendo um grande aliado na formação da criança, inclusive no processo de alfabetização. A brinquedoteca é um espaço onde todas as pessoas, sejam elas crianças, adolescentes ou adultos, podem desfrutar, manifestando as suas ações, emoções, desenvolvendo a criatividade que tem dentro de cada um.

O motivo da escolha por essa temática surgiu após uma experiência vivenciada na brinquedoteca do Hospital Martagão Gesteira, a qual trouxe muita expectativa e aprendizado. Nesse estágio, tivemos o privilégio de conviver com as crianças internadas, com o objetivo de levar a diversão para esses sujeitos e vivenciar um pouco mais de perto a realidade de cada um. Em outra oportunidade, realizamos, também, uma visita à Brinquedoteca Paulo Freire, situada na Universidade Estadual da Bahia, Departamento de Educação, Campus I, Salvador –

BA, para conhecer e observar as atividades feitas nesse espaço, bem como sua importância para os envolvidos no projeto, desde as crianças até os graduandos de pedagogia.

Assim, este artigo tem como objetivo enfatizar a lógica do brincar, os avanços e a importância das atividades lúdicas, bem como práticas diárias na brinquedoteca, levando em consideração o espaço alternativo da aprendizagem. Trás como objeto de estudo o lúdico e a brinquedoteca, visando contribuir para a informação no diálogo e reflexão acerca da “brinquedoteca como espaço da aprendizagem”, tendo em vista o brincar como ferramenta para o processo de ensino-aprendizagem da criança.

O presente estudo trata-se de uma revisão bibliográfica que tem como instrumento de análise livro e artigos científicos sobre o tema abordado. O aporte teórico baseia-se em autores como Paulo Freire (1997), Vygotsky (1988), Piaget (1984), Cunha (1997), Castoriadis (1982), Rizzo (2001), Coelho (2002), Machado (2003), Maluf (2003), Vanderlinde (2011), Carvalho (2011) e Coberta; Zanella (2011) que abordam acerca da criança, do processo de aprendizagem e o lúdico, bem como a brinquedoteca como ferramenta para o seu desenvolvimento.

Quanto ao título, elegeu-se a Aprendizagem e Ludicidade: o uso da brinquedoteca como espaço e recurso pedagógico da aprendizagem. Portanto, na primeira seção buscou-se refletir os conceitos da aprendizagem enquanto grande área, bem como o lúdico que é um dos objetos dessa pesquisa, já na segunda seção pondera-se a importância do brincar para o desenvolvimento da criança, a fim de contextualizar os resultados obtidos na revisão de bibliografia acerca da brinquedoteca, momento no qual propõe-se descrever esse espaço enquanto instrumento de ensino-aprendizagem que está presente na terceira e última seção.

1 A APRENDIZAGEM E O LÚDICO: CONCEITOS E REFLEXÕES

Durante o processo da vida de um indivíduo, o mesmo vivencia uma experiência inicial do que se aprende na prática e ao longo de sua trajetória de vida transforma-o em aprendizado. Ao tempo em que se articula um paralelo com a ludicidade, que é o entretenimento, que dá prazer ao sujeito envolvido, de forma que desenvolve a criatividade, os conhecimentos através de jogos, música e dança.

Para Coelho (2002, p.11) “A aprendizagem é o resultado da estimulação do ambiente sobre o indivíduo já maturo, diante de uma situação – problema sob a forma de uma mudança de comportamento em função da experiência”. Nota-se então, que o estímulo à aprendizagem com brincadeiras é um processo significativo para a criança, pois através do brincar, o indivíduo consegue adquirir informações que faz com que reformule os aspectos cognitivos que existem no seu interior. A ação desses indivíduos sobre os objetos resulta num grande aproveitamento, permitindo assim, que se divirtam, explorando brinquedos, brincadeiras e criando movimentos corporais.

Segundo Cunha (1997, p. 29), “os objetos, sons, movimentos, espaços, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação em que funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo-a”. Isto é, o educador pode usar a imaginação no momento de criar as atividades que serão apresentadas aos alunos, tendo em vista as grandes possibilidades que referidos elementos proporcionam às propostas educacionais. Já Rizzo (2001) explicita o lúdico como um aliado mecanismo para o professor, por facilitar no desenvolver da inteligência e coordenação motora dos alunos.

Nisso, vemos o papel da ludicidade na sala de aula que está interligado ao processo de ensino-aprendizagem do educando. Pelo qual podem ser utilizados brincadeiras e jogos contextualizados ao conhecimento enciclopédico da criança, ou seja, o seu conhecimento de mundo, desenvolvendo assim, um trabalho de maneira atraente e prazerosa para os alunos, proporcionando maior interesse para aprender e participar das aulas; como é salientado no Parâmetro Curricular Nacional que “[...] são fundamentais as situações em que os alunos possam aprender a dialogar, a ouvir o outro e ajudá-lo a pedir ajuda, aproveitar críticas, explicar um ponto de vista, coordenar ações para obter sucesso em uma tarefa conjunta” (BRASIL, 1998, p. 97).

Sendo assim, as atividades lúdicas contêm uma grande significação para o desenvolvimento do indivíduo, o que se observa é o jogo (simbólico, de raciocínio lógico, jogos que montam estratégias e regras e o faz de conta e a fantasia), aparecendo na vida da criança, também, como uma forma de saber lidar com o equilíbrio humano. Nesse contexto, o jogo lúdico é composto por signos e significados linguísticos, os quais atuam no contexto social, em que se estabelece regras e é constituído a partir de objetos simbólicos. Tem por objetivo permitir ao educando identificar sistemas de normas e regras o que possibilita a estrutura sequencial especificando a moralidade própria (PIAGET, 1984).

Desse modo, é interessante que o docente, enquanto realiza sua aula, busque estratégias para construir aulas agradáveis e relevantes, para despertar a vontade de aprender e interagir na sala de aula. As relações interpessoais podem facilitar na construção do conhecimento de cada indivíduo. Pois, entende-se que “cada aluno é sujeito de seu processo de aprendizagem, enquanto o professor é o mediador na interação dos alunos com os objetos de conhecimentos.” (BRASIL, 1998, p. 93).

Segundo o autor, estimular a imaginação na criança é de fundamental importância para a sua formação futura, pois através dessa, consegue vivenciar inúmeras relações, desde atravessar um grande rio a repartir o seu alimento, dessa forma, essas atividades tornam-se reais na prática. Isto é, através do brinquedo simbólico essa ação intercala entre o pensamento e o ato materializado. Entretanto, “a prática social não interrompe, contudo, esse jogo de idas e vindas da ação e da representação, pelo contrário, sofisticada cada vez mais as representações que o sujeito faz do mundo.” (FREIRE, 1997, p. 4).

As atividades lúdicas têm sido praticadas cada vez mais no âmbito escolar, se faz necessário no ensino da educação infantil, pois é uma fase que a criança precisa ter essa vivência e que pode auxiliar o seu desenvolvimento na aprendizagem. Por meio dessas atividades os educandos podem manifestar aprendizados de habilidades e, ainda, comutar a agressividade em criatividade, alimentando a imaginação e socializando, além de aprimorar o vocabulário e se tornarem independentes. O que nos permite compreender a ludicidade como uma ferramenta pedagógica que auxilia na estimulação do desenvolvimento do indivíduo (CASTORIADIS, 1982).

Assim abordaremos a seguir como a importância do brincar e a formação da criança possibilita uma aprendizagem significativa no processo de ensino-aprendizagem.

2 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E A FORMAÇÃO DA CRIANÇA

No brincar a criança desenvolve seu lado lúdico, adquirindo novos conhecimentos que permite ao indivíduo uma aprendizagem harmoniosa, a qual leva por toda sua vida, já que a brincadeira é algo que fica registrado em nosso cognitivo. O ato de brincar é um dos fatores que influenciam na formação do comportamento humano. É por meio da brincadeira que o sujeito percorre o caminho da realidade intercalando-a com a imaginação. É possível expor dificuldades e habilidades através dos jogos, brinquedos e brincadeiras. É através dessas atividades que a criança pode formar suas ideias, seus conceitos e se socializar, pois a sua imaginação possui informações que possibilita a produção de novos elementos, fazendo a idealização de seu próprio mundo.

De acordo com Machado (2003), é natural que a mãe também brinque com seu bebê mesmo antes dele nascer, ao nutrir a ideia de que em breve será mãe, e também associa as lembranças de quando brincava com sua boneca. Assim, quando o bebê nasce, já existe uma relação pré-estabelecida entre ambos. No princípio, a relação acontece como se o bebê fosse o brinquedo de sua mãe e ao interagir com ele diariamente, a criança vai aprendendo a linguagem do brincar e se apropriando dela. Nessa relação contínua, o bebê vai se diferenciando de sua mãe e começa a criar outros parceiros, que são os outros adultos ou crianças com quem irá interagir. Dessa forma, para o citado autor a criança desenvolve o cognitivo através das interações que estabelece com o outro, desde muito cedo.

Toda criança possui o direito de brincar, tendo em vista que, sua atribuição não está referida apenas ao brinquedo, mas também na atitude da criança na hora da realização da brincadeira. O seu intuito, é que a brincadeira seja realizada de forma prazerosa e satisfatória. A falta dessas brincadeiras, jogos e brinquedos na formação da criança pode vir a acarretar diversas complicações no seu comportamento.

Existe uma espontaneidade no uso das habilidades da criança ao desunificar significados de objetos. Até a sua fala é composta por algo aleatório, por ainda não saber se expressar em prosa, esse contexto permite certa liberdade à essa criança, mas levando em consideração que sua ação está interligada ao significado dos objetos, o que a faz agir conforme o que pede, torna essa liberdade

uma ilusão, ou seja, as ações da criança tornam-se subordinadas a esses significados (VYGOTSKY apud NEWMAN; HOLZMAN, 2002).

Para Vygotsky (1988), o lúdico é um aliado para o desenvolvimento da criança, pois através de jogos e brincadeiras o indivíduo aprende a agir, visto que a sua curiosidade é estimulada, fazendo com que a criança tenha iniciativa e autoconfiança no que lhe é proposto. Dessa maneira, a criança tende a ser um indivíduo social que possui uma boa relação com o meio, criando as suas próprias compreensões. Assim, é importante a utilização das atividades lúdicas inseridas nas atividades pedagógicas, pois podem auxiliar no desenvolvimento da criança em busca do conhecimento.

As experiências externas e internas tendem a aflorar para o adulto, entretanto na criança essa dádiva que está no jogo e na fantasia. Pois, como a experiência no adulto se desenvolve a partir das experiências de vida, a das crianças partem das suas brincadeiras e imaginação fluida em conjunto com outras crianças e com os próprios adultos (MACHADO, 2003). Dessa maneira, observa-se que é através de brincadeiras, que a criança realiza os seus desejos, suas fantasias, além de evoluir para a sua vida adulta.

Jogar e brincar são métodos para o processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, as brincadeiras, os jogos e os brinquedos parecem ser algo natural na vida da maioria das crianças em todo o processo de crescimento, exceto quando estão em repouso etc. Os brinquedos podem proporcionar às crianças experiências sensoriais e psicomotoras no processo de ensino-aprendizagem. Já as brincadeiras podem expressar a identidade e a individualidade do sujeito, bem como a exploração do espaço e dos objetos, promovendo movimento ao corpo, gerando o conhecimento e o desenvolvimento de si (SANTOS, 2010).

Tudo isso acaba por ser envolvente para o indivíduo, pois produz um contexto interativo entre atividade factual e fantasiosa. Torna-se interessante, pois, permite a criança canalizar, organizar as suas energias, dando-lhe, também, um formato de atividade (MACHADO, 2003).

Nesse contexto, Maluf (2003, p. 20) assevera que: “[...] É importante a criança brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim, vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca”. É por meio da brincadeira que a criança também demonstra os seus conflitos e angústias, o que vivencia em determinadas situações que não são toleradas no seu

cotidiano. O momento da brincadeira é essencial para que a criança busque novas descobertas na sala de aula, além de auxiliar o professor a conhecer mais do seu aluno, pois tende a projetar o que vive realmente, em determinadas brincadeiras, valorizando deste modo a relação professor e aluno.

Conforme Kishimoto (2010), na brincadeira a criança tende desenvolver a linguagem, possibilitando o contato com a escrita, em seus diversos tipos e gênero, inserindo o sujeito no contexto matemático e permitindo o conhecimento de modo geral. Desta forma, é válido ressaltar acerca da brincadeira “Conhecendo as letras”, a qual tem como estratégia metodológica trabalhar de forma interdisciplinar, visando as etapas do esquema corporal da criança, e com o objetivo de fazer com que os alunos identifiquem o alfabeto e faça a associação com objetos que iniciam com as letras.

Essa brincadeira pode ser realizada em um espaço grande, de preferência ao ar livre, para que a criança possa avaliar os seus movimentos e ter uma boa relação com o meio. Para a realização da brincadeira, é preciso fazer círculos no chão com o alfabeto, juntar as crianças em dupla e colocar uma música. Ao soltar a música, as crianças devem percorrer por todas as letras (círculos) sem soltar a mão do seu parceiro(a), quando a música acabar cada dupla deve estar dentro de um círculo e a pessoa que está controlando a canção, deve perguntar que letra é aquela, e o nome de um objeto que começa com aquela letra. A dupla que errar vai sendo eliminada, quando ficar apenas uma dupla, separa e cada criança vai ter que percorrer as letras com as mesmas regras até ter apenas um ganhador(a).

Através dessa brincadeira, o estudo da língua portuguesa pode ser trabalhada de maneira falada, fazendo com que o aluno utilize a oralidade como resposta, e desenvolva um reconhecimento por meio de valor sonoro. Na matemática podemos analisar o conceito da geometria, a questão da quantidade e do movimento, pois a matemática está presente em nosso cotidiano.

Por conseguinte, é de diferentes maneiras que a atividade lúdica pode dialogar com as disciplinas, sempre focando no aprendizado e desenvolvimento na criança e na vontade de aprender. O professor, por sua vez, pode adaptar essa e outras brincadeiras de acordo com o contexto da escola, bem como dos alunos. Isso pode ser feito no espaço da brinquedoteca e estender para a recreação, conforme às necessidades e propostas do conteúdo abordado. É a partir dessa compreensão

que abordaremos na próxima secção sobre a brinquedoteca como recurso pedagógico.

3 A BRINQUEDOTECA COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA APRENDIZAGEM

No Brasil, a ideia de criar espaços onde o instrumento de aprendizagem fosse o brinquedo passou a se desenvolver através da carência no incentivo e estímulo para crianças com algum tipo de deficiência. Na década de 1970, em decorrência do interesse demonstrado pelos pais e professores com relação aos brinquedos pedagógicos, foi inaugurado o Setor de Recursos Pedagógicos da APAE (Associação dos Pais e Amigos dos Excepcionais), localizada na época na Rua Visconde de Itapagipe, na cidade do Salvador-Bahia-Brasil. O qual, por sua vez, criou o Sistema de Rodízios de Brinquedos e Materiais Pedagógicos, a Ludotec (VANDERLINDE et al, 2011).

A brinquedoteca é um ambiente no qual se oferta brinquedos de diversas formas, onde a criança pode ter um momento de brincar, expressar-se e explorar livremente o seu espaço, o que desenvolve a aprendizagem para além da diversão. São organizadas de forma a estimular o conhecimento, fazendo com que o indivíduo demonstre suas potencialidades e descubra outras formas de aprender para desenvolver suas habilidades.

Atualmente, considera-se a brinquedoteca como um espaço de animação sociocultural, para a transmissão de cultura infantil, com o intuito de desenvolver a socialização, bem como a integração da representação infantil (KISHIMOTO, 1990 apud CARVALHO, 2011). É necessário que esse espaço contenha brinquedos diversos, que possuam fins (educativos, pedagógicos, ludoterápicos, psicopedagógicos) para o desenvolvimento da criança. Os brinquedos e jogos devem estar acessíveis, possibilitando-as brincar livremente.

Dessa maneira, a presença do pedagogo no referido espaço, é para que atue como mediador desse processo, e que seja conhecedor do principal objetivo da brinquedoteca para que as atividades propostas possam de fato ter o efeito desejado, que é criar estímulo às crianças, convidando-as a explorar e experimentar. É necessário que a decoração seja expressiva, que proporcione a magia, o afeto e a alegria. Se o espaço não for atrativo e encantador não será considerado como brinquedoteca.

Portanto, a brinquedoteca estrutura um espaço de faz de conta, onde se trabalha com a criatividade, a fantasia e o afeto. O ambiente deve ser bem

aconchegante, e o profissional atuante deve ser capacitado para atuar no espaço de maneira que contribua para o crescimento do conhecimento do indivíduo. É notório que a brinquedoteca é como um laboratório vantajoso que ajuda na prática docente, fazendo com que o profissional da área da educação tenha um bom entendimento sobre o universo infantil.

Assim, a brinquedoteca é um ambiente que pode permitir modificar a aplicação da aprendizagem; isto é, diferentemente da sala de aula, na brinquedoteca as crianças podem estimular os seus sentimentos, expressá-los e interagir com o educador de forma abrangente, pois este se sente mais à vontade para brincar com as crianças e também aprender (CORBETTA; ZANELLA, 2011). Há uma troca, o espaço onde se brinca, como um produtor de conhecimento e interação numa roupagem mais alegre e divertida, pois o lúdico está por trás disso, permitindo esse fenômeno acontecer. Para Corbetta & Zanella (2011),

O brincar na brinquedoteca apresenta-se como objetivo de complementar/auxiliar o processo de ensinar e aprender conteúdos presentes na grade curricular. Desse modo, o professor que detém o poder de decisão no contexto escolar (na medida em que se supõe a ele um saber não possuído pela criança). (CORBETTA; ZANELLA, 2011 p. 9)

De acordo com o referido autor, o educador fará um trabalho consciente, tendo em mente a importância do brincar para chegar ao que deseja ser realizando, assim como todo e qualquer método e conteúdo proposto em sala de aula. O foco é o mesmo, o saber de ambos, pois entende-se que nunca é ensinado algo sem que haja aprendizagem por parte, também, de quem ensina, o caminho a ser seguido com o objeto na aprendizagem possui partida e chegada delimitadas previamente.

O brincar se apresenta na lógica da racionalidade, da disciplina e trabalho, mas também na da recreação, diversão e lazer. Assim o brincar é tanto visto como direcionado pelo professor (como o brincar educativo), mas também como autorizado pela instituição escolar (entrada e saída das aulas, intervalo/recreio...). (Ibid, p. 11).

Ou seja, na brinquedoteca inverte-se a lógica institucional dirigida pelo professor ao permitir que o educando transforme a sua vivência através da recreação e expressão, bem como do fato de ensinar ao professor, algo que não é habitual no

cotidiano tradicional da escola. Essa perspectiva proporciona às instituições escolares outra roupagem, onde são possíveis a afetuosidade e sentimentos que trarão outro sentido a estas (CORBETTA; ZANELLA, 2011). Enfim, a brinquedoteca é vista por um prisma educativo, onde o educando poderá adquirir conhecimento, isto é, há de produzir algum tipo de conteúdo no referido ambiente, esse aprendizado é construído de uma forma diferente da pré-estabelecida na sala de aula, entretanto, possui o mesmo viés

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo abordou o tema de aprendizagem e ludicidade, onde se faz parte das ações primordiais da prática humana. Nas atividades lúdicas, o que importa é a ação do momento vivido e não apenas o produto da atividade que dela resulta. Levar os alunos ao espaço da brinquedoteca é algo feito com propósito, pré-estabelecido pelo professor que é o mentor na educação desses. Partindo desse princípio, é interessante que sejam elaborados planos de ensino, nos quais elejam essa ferramenta de forma a alcançar os objetivos propostos numa abordagem lúdica.

Entretanto, observa-se que podem existir situações em que determinem uma divisão entre aprender e brincar, portanto, buscou-se aprofundar o conhecimento sobre a brinquedoteca, um espaço que proporciona por meios de atividades lúdicas a elaboração do conhecimento socialmente produzido e acumulado, sendo um local de captação da realidade como um todo.

Por seu turno, a brincadeira pode ser considerada como um comportamento corrente em várias culturas, cada uma com as suas particularidades. Visto que, através da brincadeira a criança consegue compreender ações, construir conhecimentos, demonstrar sentimentos, e para ela revela a cultura em que se está introduzida. Assim sendo, a criança assume uma relação com o lúdico, aprendendo a participar efetivamente nas atividades abordadas e constatar o que está sendo retratado através do domínio do seu próprio corpo. .

Dessa forma, conclui-se que o estímulo à aprendizagem com brincadeiras é um processo significativo para a criança, pois através do brincar o indivíduo consegue adquirir informações que faz com que reformule os aspectos cognitivos que existem no seu interior. A ação desses indivíduos sobre os objetos resulta num grande aproveitamento, permitindo assim, que se divirtam, explorando brinquedos, brincadeiras e criando movimentos corporais. O ato de brincar é um dos motivos que influenciam na formação do comportamento humano. Portanto, objetivou-se enfatizar a lógica do brincar, os avanços e a importância das atividades lúdicas e práticas diárias na brinquedoteca, observando o papel do pedagogo no espaço alternativo de aprendizagem.

Em síntese, a brinquedoteca propicia a elaboração do conhecimento diante de muitas experiências em atividades lúdicas e práticas. Pois, o espaço lúdico enriquece a interação e relação entre as crianças, tendo um papel pedagógico indispensável no âmbito escolar, visando contribuir para a informação no diálogo e reflexão acerca da “brinquedoteca como espaço da aprendizagem”, tendo em vista o brincar como ferramenta para o processo de ensino-aprendizagem da criança.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio**. Parte I - Bases Legais. Brasília: MEC, 1998.
- CARVALHO, L. M. de M. **Brinquedoteca em espaço não-escolar: ludicidade e aprendizagem**. Teresina: PET-Pedagogia UFPI. 2011.
- CASTORIADIS, C. **A Instituição Imaginária da Sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
- COELHO, H. M. B. **O vínculo no tratamento psíquico: descoberta, construção e desenvolvimento**, 2002. 334 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia e Sociedade) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, Assis, 2002.
- CORBETTA, M. B.; ZANELLA, A. Brinquedoteca na escola: tempos/espacos e sentidos do brincar. **Arquivos Brasileiros de Psicologia**, v. 63, n. 2, 2011, p. 69-81.
- CUNHA, N. H. S. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Edições Sociais/Abrinq, 1997.
- FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 218p., 1997.
- _____. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- KISHIMOTO, T. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Minas Gerais, 2010. Disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>>. Acesso em: 03 maio 2018.
- MACHADO, M. M. **O brinquedo-sucata e a criança**. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- MALUF, A. C. M. **Brincar: prazer e aprendizado**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- NEWMAN, F. HOLZMAN, L. **Lev Vygotsky: cientista revolucionário**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.
- PIAGET, J. **A representação do mundo na criança**. São Paulo: Record, 1984.
- RIZZO, G. **A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos**. A: Monalisa Lisboa, 2001.
- SANTOS, S. C. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Rio Grande do Sul, 2010. Disponível em: <http://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/393/Santos_Simone_Cardoso_dos.pdf?sequence=1>. Acesso em: 02 fev. 2018.

VANDERLINDE, L. F.; CLAUSEN, M.; VIEIRA, M. L. A brinquedoteca como lugar para aprender e se divertir: um relato de experiência. **Revista de Ciências Humanas – Florianópolis**, v. 45, n. 1. p. 165-182, 2011.

VIGOTSKY, L. S. **Psicologia atual e desenvolvimento da criança**. São Paulo: Manole Dois, 1988.