

**761 – Cuidador/a de crianças e jovens**

**9851 – Técnicas de animação para crianças e jovens**

**Eva Coelho**

**25 horas**

Metodologias e técnicas .....	13
Bibliografia .....	<b>Erro! Marcador não definido.</b>

## Conteúdos

UFCD: 9851 – Técnicas de animação para crianças e jovens (25 horas)

- Perfil do animador
- Tipos de animação
  - Animação individual
    - - Definição
    - - Estratégias
    - - Atividades
  - Animação de grupos
    - - Definição
    - - Estratégias
    - - Atividades
- Planeamento de atividades
  - Objetivos e meios para promover o desenvolvimento e aprendizagem da criança e do jovem
  - Atividades
  - Equipamentos, espaços, recursos materiais e humanos
  - Metodologias e técnicas

## Objetivos

- ✓ Identificar o papel do animador no desempenho profissional de cuidador de crianças e jovens.
- ✓ Identificar as principais técnicas e metodologias de animação.
- ✓ Colaborar no planeamento de atividades de animação para crianças e jovens.

## O perfil do animador

Ser animador é ser Educador e há que estar consciente desta ação educativa. Há que querer ajudar no crescimento de uma pessoa de uma maneira criativa. Além de ser considerado um educador é um pedagogo, um explorador das realidades sociais, um mobilizador, dinamizador, mediador de conflitos, organizador e gestor.

De uma forma abrangente pode-se definir o animador como um irradiador de cultura e desenvolvimento crítico.

Tendo em conta que a animação socioeducativa/ sociocultural abrange várias áreas de intervenção, o animador tem também várias áreas de intervenção, logo a sua definição é também muito vaga.

Ligado à ação cultural, temos:

- o animador que se dedica aos acontecimentos e atividades culturais;
- o animador que abrange as suas atividades extraescolares e está ligado à atividade de formação;
- o animador que tem como objetivos as causas sociais e está presente na animação/ação social...

Enfim, um animador poderá ser chamado de “pau para toda a colher”.

O animador é o indivíduo que deve promover da melhor forma o bem-estar, o conhecimento, a responsabilidade, a autonomia, o sentido crítico da vida e de tudo o que a envolve. É muitas vezes o confidente, o conselheiro, o amigo, e com o decorrer do tempo, torna-se alguém muito próximo.

É necessário que o animador tenha muita estabilidade afetiva e emocional, para poder desempenhar este papel de disponibilidade e presença, atenção e afeto, que lhe é exigida.

Viché classifica os animadores segundo as funções e o local onde exercem.

Segundo as características do trabalho o animador pode ser voluntário (colabora gratuitamente em associações de diferentes tipos) ou profissional (trabalha renumeradamente em instituições privadas, públicas, em associações ou empresas de animação).

Segundo a forma de trabalho classificam-se como:

Animador individual – realiza um trabalho individualizado e focalizado numa única pessoa.

Animador de grupo – cria relações e utiliza técnicas de animação de grupo para planificar e realizar atividades de diferentes tipos.

Segundo o âmbito de intervenção temos, ainda, o animador:

Educativo – exerce a sua atividade em contextos educativos, como por exemplo, atividades extracurriculares, escolas, acompanhamentos de verão, parques infantis, etc.

Cultural – exerce a sua atividade em centros culturais, bibliotecas, museus, parques naturais, ...

Sócio assistencial – a sua atividade centra-se em grupos que necessitam de atenção especial, como por exemplo, emigrantes, centros de acolhimento, toxicodependentes, ...

Socioeconómico – trabalha, principalmente, com grupos de pessoas em situações de problemas laborais;

Turístico – trabalha em locais turísticos.

O animador sociocultural deve saber comunicar, criar empatia, fazer projetos de animação, liderar e organizar. Este deve ser alguém disponível, alegre, compreensivo, imparcial, solidário, honesto, humilde, sensível, criativo, dinâmico, organizado, confiante e comunicativo.

O papel do animador consiste em desenvolver a auto estima, a confiança e a personalidade dos participantes, fazendo com que estes tomem a iniciativa de levar a cabo atividades sociais, culturais, educativas, criar um dinamismo comunitário que reforce o conjunto social e as redes sociais.

Tem a missão de promover o desenvolvimento sociocultural de grupos e comunidades, organizando, coordenando e/ou desenvolvendo atividades facilitadoras da animação de carácter cultural, educativo, social, lúdico, recreativo.

O animador desempenha um papel central no método da animação.

É ele quem assume a responsabilidade de promover a vida do grupo através do uso dos instrumentos que dinamizam as pessoas envolvidas por este método.

Para que desempenhe eficazmente as suas funções, existem três áreas de competências fundamentais, que o animador deve ter em conta:

O saber ser:

É constituído pela sua identidade pessoal, pelas nossas características próprias. É reagir de forma assertiva e com uma postura exemplar às situações difíceis.

O saber-fazer:

Reporta-se à metodologia que usa para dar vida ao grupo que anima, a qual é sempre o reflexo do seu ser e do seu saber.

O saber-saber:

Refere-se aos conhecimentos que deve possuir para desempenhar convenientemente a sua tarefa. Além disso, um animador, conforme a área específica do seu desempenho, terá uma formação consoante o seu setor, o contexto e o conteúdo.

Para que o animador possa exercer corretamente a sua profissão necessita de saber: dirigir uma reunião; formar um grupo; criar relações entre grupos diversos de modo a que superem diferenças e colaborem entre eles e, ainda, deve saber elaborar um projeto em todas as suas fases, implementá-lo e avaliá-lo.

O animador deve proceder segundo cinco princípios básicos: dar o exemplo; motivar os talentos individuais; favorecer a autonomia; facilitar a tomada de decisões e ajudar cada participante a tomar uma responsabilidade no grupo.

O animador Socioeducativo deve:

- ✓ Trabalhar diretamente com crianças, tendo conta o seu desenvolvimento global;
- ✓ Colaborar no projeto educativo do estabelecimento ou agrupamento de escolas e favorecer a ligação com a comunidade tendo em conta as iniciativas e recursos locais;
- ✓ Organizar e propor atividades de animação a desenvolver nos tempos curriculares tendo em atenção as características dessa faixa etária, valorizando os seus interesses;
- ✓ Assegurar o horário de funcionamento das atividades de apoio à família conforme o regulamento interno do estabelecimento;
- ✓ Desempenhar outras tarefas que se relacionem com as atividades de apoio à família.

## Tipos de animação

A definição do termo Animação tem uma dupla origem, que deriva do latim:

ANIMA – vida; sentido;

ANIMUS – movimento; dinamismo; ação.

A animação evidencia-se na Europa em meados dos anos 60 do século XX e, em particular em Portugal, a partir da segunda metade dos anos 70.

A Animação Sociocultural surgiu na tentativa de resposta à injustiça social e às desigualdades de oportunidades sociais, consequência das transformações sociais da época.

A Animação contempla duas vertentes: a Sociocultural e a Socioeducativa.

Contudo, não existem grandes diferenças de conceitos e metodologias, porque “cultura” também é “educação”.

A Animação Sociocultural é uma forma de intervenção no âmbito da educação social e pessoal, e assenta principalmente numa pedagogia participativa, procurando estimular os sujeitos a desenvolver as suas capacidades e competências, atingindo níveis satisfatórios de protagonismo visando o seu bem-estar e a mudança social.

Todas as ações de Animação Sociocultural têm uma intenção educativa, direcionada para a necessidade do desenvolvimento pessoal e social do indivíduo.

As ações de Animação Sociocultural são dirigidas a todas as pessoas, mas estas também podem ser dirigidas a alguns grupos específicos, como: idosos, crianças, pessoas com necessidades especiais, ...

Segundo Ambles (1974), “a Animação é a vida, é ação que permite dar à vida mais vida, para facilitar o desenrolar da vida, para facilitar os desafios crescentes da vida”.

Isto é, “animar é dar vida ou fazer reviver alguma parte perdida” (Moulinière 1974).

Existem dois tipos de animação: a individual e a de grupo.

## Animação individual

A animação individual é apenas dirigida a uma criança ou pessoa. Este tipo de animação é menos dinâmica, mas implica mais concentração, promove a autonomia e a independência. O animador deverá satisfazer as necessidades de cada indivíduo, conhecendo bem o destinatário, para que a sua intervenção promova a autonomia da pessoa com quem está a trabalhar, respeitando o seu projeto de vida e privacidade.

Deverá ser feito um estudo prévio do indivíduo para que as atividades sejam adequadas às necessidades, hábitos, interesses e expectativas de cada indivíduo, na medida em que este é um ser único e individual.

Exemplos práticos de atividades de animação individual: leituras; elaboração de desenhos; colagem/recortes; dobragens (Origami); visualização de um filme; palavras cruzadas; sopa de letras; jogos de memória; quebra-cabeças; puzzles; jogos de construção (Legos); jogos de consola/computador, ...

## Animação em grupo

A animação em grupo é a animação que se destina a um grupo de pessoas ou crianças. Um grupo é uma unidade social de duas ou mais pessoas que têm que manter a interação durante um período de tempo para que consigam realizar objetivos partilhados.

Este tipo de animação para ter sucesso deve haver uma boa eficiência entre os membros que consistem o grupo, isto é, têm de conseguir trabalhar em conjunto. A eficiência do grupo irá depender da estrutura, do ambiente, da tarefa e dos processos Intra e Interpessoais.

Segundo estudos, o comportamento do indivíduo é diferente quando está sozinho e quando está acompanhado.

Nas crianças isso é ainda mais notório. A dinâmica de grupos estuda o funcionamento do grupo, que não é só um conjunto de pessoas, mas sim estas e os seus objetivos, as finalidades, os interesses, etc.

A dinâmica de grupo é uma ferramenta de estudo de grupos e também um termo geral para processos de grupo.

Em psicologia e sociologia, um grupo são duas ou mais pessoas que estão mutuamente conectadas por relacionamentos sociais. Por interagirem mutuamente, os grupos desenvolvem vários processos dinâmicos. Estes processos incluem normas, papéis sociais, relações, necessidade de pertencer, influência social e efeitos sobre o comportamento.

Todas as pessoas pertencem a grupos: “sou estudante do curso de ....”

Ser membro de um grupo é uma relação de influência recíproca entre um indivíduo e o grupo. As pessoas passam a maior parte do tempo em grupo, pois nascemos e vivemos em pequenos grupos, mas a educação e a socialização ocorrem em grupos maiores, como as escolas, instituições sociais e até no trabalho as atividades são realizadas em grupo, exigindo uma grande interdependência. Por vezes, a integração não acontece de forma perfeita, devido a problemas de relacionamento.

Existem várias técnicas que permitem animar os grupos, de acordo com os objetivos que se pretendem alcançar. Estas técnicas são instrumentos de ajuda para conseguir o que nos propomos, mas não existem técnicas infalíveis que resolvam todos os problemas.

Exemplos de algumas técnicas:

- Técnicas de sensibilização e integração grupal - são destinadas a todas as pessoas que se integram como novos membros na vida de um grupo.
- Técnicas grupais de dinamização e comunicação - dinamizar uma comunidade exige um grande esforço criativo por parte do animador. Sem comunicação não é possível fazer qualquer avanço, por isso, estas atividades para além da dinamização têm que apostar na comunicação, utilizando meios audiovisuais, posters, teatro, música, ...
- Técnicas grupais de participação/cooperação - participar com os outros pode ser uma renúncia à opinião pessoal em favor do bem do grupo, sendo necessário, desprender-nos do individualismo de forma a promover as relações humanas.
- Técnicas grupais para o desenvolvimento da criatividade - a criatividade exige abertura à novidade. O animador deve ser uma pessoa criativa, imaginativa e capaz de improvisar.
- Técnicas grupais de avaliação de aprendizagens e da vida intergrupala – avaliação do grupo, da sua integração, participação dos membros, das atitudes e do interesse demonstrado em todas as atividades executadas, ou seja, avaliar o clima social do grupo.

Assim sendo, existem quatro tipos de técnicas a desenvolver:

- Apresentação/Quebra-gelo - Facilita a interação dos diferentes elementos do grupo.
- Comunicação e participação – ativar no grupo o debate e partilha de opiniões.
- Assertividade - Técnicas destinadas a manter a comunicação num nível positivo, evitando conflitos.
- Movimento – Técnicas de intervenção no grupo quando este começa a dar sinais de cansaço ou desatenção.

As atividades de animação de grupo são muito enriquecedoras para as crianças e podem ser diversas, tais como: teatro; dança; conto (histórias); fantoches; marionetas; jogos tradicionais (“cabra cega”, “lencinho”, “apanhada”, “escondidas”, “macaquinho do chinês”, “telefone estragado”, “macaca”, “saltar à corda”, “elástico”, “malha”, “jogo das cadeiras”, “mata”, estafetas, corrida de sacos, Caça ao Tesouro...); jogos de mesa (com dados); ...

## Planeamento de atividades

Entendemos por planeamento ou projeto o conjunto das atividades que se propõem realizar de uma maneira articulada entre si, com o fim de produzir determinados bens e serviços capazes de satisfazer necessidades ou resolver problemas, dentro de um tempo específico e de acordo com um plano de atividades.

Este esquema aqui apresentado, deve ser utilizado e aplicado com flexibilidade e criatividade.

Deve ser adaptando-o e ajustado a cada realidade tendo em as especificidades próprias de cada caso.

Esta fórmula de elaboração de um projeto não é mais do que um conjunto de regras básicas que podem servir de guia para a elaboração e desenho de projetos:

1. DENOMINAÇÃO DO PROJECTO (titulo)
2. NATUREZA DO PROJECTO (o que se quer fazer)
3. FUNDAMENTAÇÃO (porque se faz?)
4. OBJECTIVOS(para que se faz?)
5. METAS ( quanto, quando e onde se realizam os objetivos)
6. ESPAÇO, INTEGRAÇÃO E OU LOCALIZAÇÃO FÍSICA ( onde se vai realizar)
7. DETERMINAÇÃO DAS ACTIVIDADES E TAREFAS A REALIZAR ( como?)
8. METODOLOGIA E TÉCNICAS UTILIZADAS
9. CALENDARIZAÇÃO DAS ACTIVIDADES(cronograma)
10. DETERMINAÇÃO DOS RECURSOS (humanos, materiais, técnicos e financeiros)
11. PROGRAMA

#### Objetivos e meios para promover o desenvolvimento e aprendizagem da criança e do jovem

Na infância e na adolescência as atividades/dinâmicas realizadas através de jogos lúdico-pedagógicos são fundamentais, para um melhor desenvolvimento global da criança.

Deste modo, estes jogos caracterizam-se por ativar alguns processos que têm como finalidade a tomada de consciência de dimensões psicológicas internas e também a aquisição de novas formas de pensar, sentir e relacionar-se com os outros.

Deste modo, o trabalho com crianças e jovens exige bastante criatividade.

O jogo é um dos meios do desenvolvimento e interação da criança, além do brinquedo. Por vezes, no jogo utilizam-se alguns elementos que o completam, enriquecem e estimulam.

Os profissionais como professores e animadores, tem que ter métodos e técnicas que estimulem o seu desenvolvimento tanto cognitivo como psicológico.

Os meios para o desenvolvimento da criança poderão ser vários tendo em conta os diversos contextos socioculturais, educativos e económicos que a mesma se encontre.

Existem vários tipos de animação e cada um é compreendido por formas de trabalhar específicas de forma a promover o desenvolvimento corporal e mental da criança.

Iremos analisar esses meios com a explicação pormenorizada acerca das técnicas de animação, explorando o que cada uma desenvolve em particular.

## Atividades

As técnicas de animação são formas de expressão importantes no desenvolvimento da criança/jovem. Existem diferentes técnicas que permitem animar os grupos, de acordo com os objetivos que se pretendem alcançar.

Alguns exemplos de técnicas de animação: a Expressão do movimento, a Expressão dramática, a Expressão musical e a Expressão plástica.

De acordo com Garcia (2004), os objetivos fulcrais da animação são:

- Possibilitar a elaboração, a articulação e o desenvolvimento de aspetos essenciais à pessoa como a identidade;
- Promover relações de confiança e de igualdade, que permita que todas as pessoas se expressem livremente;
- Fomentar relações de confiança e igualdade que são promovidas pela experiência da vivência e aceitação da diferença;
- Desenvolver dois aspetos fundamentais: ouvir e fazer-se ouvir.
- Trabalhar a pessoa na sua globalidade, atendendo a todas as suas características como competências, medos e dificuldades.

Segundo os objetivos existem técnicas para promover a participação; estimular as atitudes positivas; desenvolver a criatividade; ...

### Expressão do movimento

O objetivo da expressão do movimento é experimentar os sentidos, distribuir e canalizar a energia para atividades que exercitam e mexam com o corpo, tais como: a ginástica; a dança; os jogos rítmicos; a mímica; ...

O movimento tem influência na organização psicológica geral, pois assegura a passagem da vertente corporal à vertente cognitiva-afetiva.

O corpo é o meio de reação aos estímulos do meio envolvente.

A Linguagem corporal é uma forma de comunicação não-verbal, onde o corpo "fala" através de gestos, expressões faciais e posturas. A linguagem corporal surgiu antes da linguagem verbal, e atualmente representa uma das mais importantes formas de comunicação do ser humano.

A Expressão corporal é a capacidade de expressar emoções com o corpo. Ao longo da história a dança vem-se manifestando numa linguagem específica que usa formas corporais próprias, relacionando e transmitindo significados, seja no teatro ou nas escolas.

Na expressão do movimento, deverá haver:

- Reconhecimento do esquema corporal;
- Desenvolvimento da capacidade, disponibilidade e utilização do próprio corpo como elemento expressivo;
- Orientação no espaço;

- Aquisição das noções de equilíbrio, respiração adequada, ritmo, nível de tensão e velocidade.

A postura dos braços, pernas, cabeça e a expressão facial podem transmitir vários sentimentos.

Apresentam-se as seguintes unidades de trabalho:

- Esquema corporal;
- Organização espacial;
- Organização temporal.

O esquema corporal refere-se à importância do desenvolvimento de uma imagem ajustada e positiva de si próprio, progredindo no conhecimento do próprio esquema corporal, descobrindo e utilizando as próprias possibilidades motoras e expressivas.

A organização espacial contribui para que se possa progredir na segurança e precisão das deslocamentos através do espaço, estruturar o espaço exterior e localizar nele o próprio corpo e os objetos.

A organização temporal passa por adequar o próprio comportamento às exigências das sequências temporais dos outros; sequenciar adequadamente acontecimentos vividos nas ações quotidianas e nos jogos, calcular o tempo de velocidade e duração.

A necessidade de atividade física e do jogo espontâneo na infância é crucial e decisiva na promoção de hábitos saudáveis para uma vida ativa.

O trabalho criativo realizado pela criança revela o seu desenvolvimento físico, através da sua capacidade de coordenação visual e motora, pela forma como controla o seu corpo, guia o seu grafismo e executa certos trabalhos.

Podem ser realizados alguns jogos para promover o desenvolvimento psicomotor:

- Jogos cooperativos: Estafetas, apanhada, etc.
- Jogos de grupo: Jogo do leão, apanhada em pares, jogo da corrente, etc.
- Consciência espacial: relacionar-se com os outros e objetos, deslocar-se com introdução a: para a frente / para trás / para o lado / por cima / por baixo, em frente e entre.

## Expressão plástica

A expressão plástica faz parte das expressões artísticas em conjunto com a expressão dramática e a expressão musical.

Assim, é importante estabelecer uma relação de continuidade de trabalho entre todas as técnicas de expressão, estabelecendo contactos com obras de arte de diferentes estilos, por exemplo, proporcionar visitas a museus. Este tipo de atividades nem sempre é possível pelo que o animador deverá tirar sempre proveito de meios mais limitados e deverá estar aberto a soluções múltiplas.

A expressão plástica contribui para:

- O desenvolvimento da imaginação e criatividade;
- O desenvolvimento da capacidade de nos exprimirmos em termos visuais;
- O desenvolvimento das aptidões técnico manuais;
- O desenvolvimento do sentido crítico;

- A compreensão do poder comunicativo das imagens visuais;
- O desenvolvimento da capacidade de análise e recriação de imagens e objetos.

A criatividade na criança implica o amadurecimento, a capacidade de comunicação, o nível perceptivo e motor, o grau de motivação e o conhecimento de aplicação de várias técnicas no seu trabalho criativo.

Para o desenvolvimento desses níveis, poderão ser feitos trabalhos de diferentes tipos como: desenho; pintura e estampagem, colagem, mosaico e vitrais; modelagem; construções; ...

O desenho é uma forma de expressar livremente, através da imagem espontânea ou das próprias vivências. Permite adquirir hábitos de observação visual; criar imagens partindo das diferentes estimulações ambientais; alcançar uma progressiva habilidade e agilidade manual e conhecer e aplicar várias técnicas.

A aplicação da pintura e estampagem pode ser feita através de lápis de grafite; carvão; lápis de cor, de cera; pastel de óleo; marcadores, guache, aguarela, entre outros materiais.

Com a pintura e a estampagem é possível fazer combinações de cores para obter cores diferentes; pintura sobre diferentes texturas, pintura salpicada, pintura facial, e a estampagem com marcas de dedos, mãos, pés, com carimbos, com rolo.

Na estampagem para além das tintas utilizam-se os carimbos de cortiça, esponja, vegetais, corda; ...

Na colagem, mosaico e vitrais é necessário que haja destreza para cortar e rasgar e são utilizados diversos tipos de materiais (papel de jornal, revista, papel transparente, seda, crepe...); assim como representações figurativas.

Na modelagem trabalha-se o tato; o domínio de espaço; os conceitos de tridimensionalidade e a noção da forma e do volume dos corpos. Neste tipo de trabalho são utilizados materiais como a pasta de papel, plasticina e o barro.

Por fim, temos as construções com as quais se pode trabalhar o plástico no espaço tridimensional; a transformação da matéria; a criatividade de utilização dos materiais e as composições. Os materiais a utilizar, dependem do tipo de construção que se deseja, podendo-se utilizar o papel grosso/cartolina; caixas de cartão; cortiça; madeira; esferovite; materiais de reciclagem e pastas de modelar.

As crianças devem contactar com diferentes materiais e texturas (gesso, papel, cartão, cartolina, algodão, tecido, ...), cujas aplicações serão convertidas em objetos divertidos e úteis, tais como: molduras, ímanes, máscaras, fantoches, álbuns, quadros, ...

Exemplos de atividades que podem ser dinamizadas:

- Realizar pequenas obras plásticas: Colocar no chão ou na parede, à altura das crianças, papel de cor branca (papel de cenário) e dar às crianças materiais de pintura: ceras, marcadores, giz, «tinta de dedos». Pedir que imitem o educador e façam garatujas ou linhas verticais. Elogiar as criações e deixá-las a adornar a sala.
- Estampagem (com batatas, rolhas de cortiça, esponjas...): dar às crianças vários tipos de estampagem e ajudá-las a fazerem criações em várias folhas ou numa de tamanho grande.

Origami é a arte tradicional japonesa de dobrar o papel, criando representações de determinados seres ou objetos com as dobras geométricas, sem cortar ou colar o papel. Basta ter criatividade, paciência e uma simples folha de papel. Essas são as ferramentas básicas para fazer um Origami.

## Expressão musical

A expressão musical é uma arte que deve fazer parte integrante da educação escolar, da mesma forma que a leitura e a matemática, ajudando na formação e alargando a cultura geral da criança.

A música tem um importante papel na formação da criança, uma vez que, além de adquirir a sensibilidade aos sons, ela desenvolve diversas qualidades, tais como: concentração, coordenação motora, socialização, cognitivas, disciplina.

As crianças ao participarem numa atividade musical (ex. tocar os instrumentos) estão a trabalhar os sentidos da audição, visão e o tato.

## Equipamentos, espaços, recursos materiais e humanos

Para a definição dos equipamentos, espaços e materiais é necessário que se preveja previamente a atividade a desenvolver.

Há que ter em conta todos os recursos existentes na instituição, de modo a utilizá-los de forma racional, evitando o seu desperdício. Sendo que os equipamentos, os espaços e os materiais, deverão, necessariamente, respeitar as normas de segurança.

Relativamente aos recursos humanos, é necessário ter em conta o número de animadores necessário/ para o número de crianças/ jovens, na razão proporcional de um animador para cada 40 crianças no ensino pré escolar, dois animadores para 48-96 crianças no ensino básico, 1 animador por cada 100 jovens no 2º e 3º ciclos.

## Metodologias e técnicas

Para que haja uma correta animação, deve -se conceber os materiais necessários para o desenvolvimento dessas atividades facilitadoras da animação.

Os jogos e as brincadeiras são excelentes recursos didáticos propiciadores do desenvolvimento integral da criança. Existe uma relação entre o jogo e o material que se vai usar. No jogo utilizam-se alguns elementos que o completam, enriquecem e estimulam o desenvolvimento da criança. Por exemplo, podem ser criados e produzidos fantoches, esculturas, trabalhos em cerâmica, máscaras, adereços e pinturas. Pode-se ainda utilizar:

- Materiais da natureza, tais como: a água, a terra, o barro, as folhas, as pedras, os ossos, ...
- Objetos e materiais variados destinados a serem usados como objetos lúdicos, como por exemplo: cortiças, caixas, cordéis, trapos, ...
- Objetos quotidianos que se transformam automaticamente em brinquedos com a ajuda da imaginação e criatividade da criança (ex.: uma vassoura pode-se converter num cavalo,...)
- Criações artesanais ou industriais desenhadas e confeccionadas para um fim. Estes elementos são os brinquedos.

Um brinquedo é um objeto lúdico, direcionado para o lazer e, geralmente, associado à criança. Na pedagogia, um brinquedo é qualquer objeto que a criança possa usar no ato de brincar.

Os brinquedos permitem que às crianças se divirtam, enquanto as ensinam sobre um dado assunto. Também ajudam no desenvolvimento da vida social da criança, especialmente aqueles que são usados em jogos cooperativos.

O objetivo dos brinquedos é conseguir que a criança jogue; ou seja, é fazer com que o brinquedo seja visto pela criança como um objeto de jogo. O brinquedo faz com que a criança se entretenha, se divirta, de maneira a que esta não perca a imaginação e não a impeça de se expressar. Contudo, nem todos os brinquedos cumprem os seus objetivos, nem apresentam as mesmas possibilidades lúdicas e educativas.

Os brinquedos além de estarem diretamente ligados ao universo infantil estão presentes desde os tempos remotos através da sua estética e dos valores da sociedade.

Eles acompanham não só as crianças e adolescentes, como também os adultos, e oferecem a cada idade o elemento que mais se ajusta aos seus interesses e capacidades.

O brinquedo foi evoluindo ao longo dos anos, passando a sua evolução por vários períodos. Surgiu o primeiro período na Antiguidade até à Idade Média onde o brinquedo era fabricado em casa e manualmente, a partir de materiais quotidianos:

- na cultura Persa, encontram-se pequenas figuras de pedra ou de barro;
- no Egito, bonecas de trapo e esferas de papiro;
- na Grécia, jogos de pratos de barro e mármore;
- em Roma, bonecas de marfim e jogos de mesa.

Os jogos como as damas e o xadrez foram introduzidos em Espanha pela civilização árabe e da Idade Média chegaram-nos os cavalos e cavaleiros feitos de argila.

No segundo período de fabricação artesanal já são elaborados os brinquedos para vender. Surgem soldados do séc. XIII, aparecem bonecas de madeira e, posteriormente, de porcelana, cavalos e bonecas de cartão, etc.

Mais à frente, aparecem brinquedos de lata e em muitos casos com mecanismos incorporados que deram lugar aos autómatos, chamados atualmente, os brinquedos tecnológicos.

Com a fabricação industrial dos brinquedos, surge um terceiro período. Essa fabricação industrial surge na metade do séc. XX quando se generaliza o acesso aos brinquedos por parte das crianças nas sociedades industrializadas.

Espanha é um dos países pioneiros na indústria de brinquedos com uma larga tradição de indústrias concentradas em Alicante e Valência. O acesso generalizado aos brinquedos traduz-se no desenvolvimento da fabricação industrial.

Existem várias formas de classificar os brinquedos. Umas centram-se no brinquedo, no tipo de jogo que proporcionam, outras apoiam-se na etapa evolutiva, segundo o seu valor educativo, os aspetos da personalidade que desenvolvem, ...

Classificação segundo a idade:

A maioria dos catálogos de brinquedos baseia a sua classificação na idade de quem o usa. Todos os fabricantes são obrigados a indicar de forma visível em etiquetas, a idade mínima de referência a que o seu produto se destina, com a seguinte frase: “Brinquedo recomendado a partir de... anos”.

Classificação segundo o âmbito de desenvolvimento que fomentam:

A variável em que se baseia esta classificação é: sensorial, motricidade, cognitiva, social ou emocional.

- Sensorial ou de desenvolvimento da criatividade: Este tipo de brinquedos facilita o conhecimento e domínio do próprio corpo e ajuda a criança desde cedo a entrar em contacto com o que a rodeia a partir da estimulação dos sentidos, favorecendo o descobrimento e o prazer de novas sensações. Jogos tais como: moldar plasticina, os jogos de pinturas, criações de moda, bijutaria, maquilhagem ou até mesmo os jogos de disfarce.

- Motricidade ou de desenvolvimento da mesma: A prática melhora qualquer habilidade, logo a criança consegue dominar o próprio corpo, ganhando destreza, coordenação, equilíbrio, exercitada através dos jogos. Neste âmbito pode dividir-se em:

- Motricidade global (coordenação de movimentos do corpo): bicicleta, triciclo, patins, cordas, bolas, ...
- Motricidade fina e habilidade manual (exercitação precisa das mãos e dedos): yo-yos, construções, miniaturas, fantoches, brinquedos de coser, recortar, tricotar ou vestir os vestidos às bonecas.

- Cognitivos ou de desenvolvimento da inteligência: Estes brinquedos ajudam no desenvolvimento intelectual, no raciocínio, na lógica, na atenção, no domínio da linguagem, etc. Exemplos de jogos são os brinquedos de construção como: puzzles, jogos de cartas, dominós; os jogos de perguntas e respostas; jogos de linguagem, etc.

- Relação social ou de desenvolvimento da sociabilidade: São brinquedos que favorecem as relações entre as pessoas. A participação de mais do que um jogador, ajuda a criança a relacionar-se com os outros e a comunicar, favorecendo o intercâmbio de ideias, materiais ou experiências. Os brinquedos que requerem acordos entre diferentes jogadores ajudam na assimilação de normas sociais, no respeito pelos outros e na aceitação de regras, conceitos que integram todos os aspetos básicos das relações interpessoais. Formam parte desta tipologia todos os brinquedos associados ao jogo simbólico: bonecas, veículos, cozinhas, hospitais, escolas, disfarces, jogos desportivos de mesa, ...

- Desenvolvimento afetivo e emocional: O jogo é uma atividade que proporciona prazer, alegria e satisfação, permitindo que a criança se expresse livremente e descarregue tensões, de forma a garantir um equilíbrio emocional e afetivo. Alguns exemplos são: os disfarces e as representações em miniaturas de elementos do mundo real (carros, lojas, cozinhas...), permitem representar e imaginar diversas situações do mundo adulto, experimentando diferentes papéis que ajudam a configurar a própria personalidade. Os jogos com peluches, bonecas ou figuras de ação, promovem a manifestação de sentimentos, desejos, medos e emoções e os jogos como quebra-cabeças, jogos de habilidade ou de mesa, favorecem a experimentação do êxito pessoal e social, que é a base da autoestima.

Os brinquedos são representações em miniatura do mundo real, que permitem às crianças a possibilidade de imitar, reproduzir e representar as atividades dos adultos que as rodeiam. No entanto, deve-se ter em conta que as crianças jogam e reproduzem aquilo que vê e, não aquilo que lhes é dito, e, assim, vão construindo a sua identidade de acordo com a cultura que lhes é transmitida.

Normalmente levam a cabo esta construção a partir da imitação dos modelos que têm por perto (a mãe, o pai, as amigas, educadores e também através da televisão).

É dever dos adultos facilitar às crianças brinquedos que transmitam, através da sua forma e do jogo que compõem, atitudes de respeito para com os outros, evitando todos aqueles que transmitam valores não recomendáveis para a sua formação.

Existem argumentos científicos que defendem a ideia de que o jogo e o brinquedo canalizam a violência e a agressividade, servindo para se libertar da agressividade natural. Não há dúvida que as brincadeiras violentas servem de meio para uma conduta violenta. Muitas das imagens violentas a que as crianças assistem estão presentes nos jogos, que pais compram e, por vezes, não sabem o que contêm.

É recomendado oferecer às crianças, jogos que tenham modelos pacíficos de brincadeira saudável, para que as mesmas o apreendam dessa forma.

Nem sempre os melhores brinquedos são adquiridos em lojas. A grande quantidade de brinquedos produzidos pela nossa sociedade pressupõe um impacto meio-ambiental importante, pois grande parte são feitos de plástico. É necessário ter hábitos de consumo sustentável, segundo a regra dos três R's:

- Reciclar os brinquedos, para que possam ser feitos outros novos através de material já usado;
- Reutilizar os brinquedos dando a familiares e amigos;
- Reduzir o consumo de brinquedos desnecessários.

O excesso publicitário que liga o mundo infantil e familiar através dos meios de comunicação provoca nas crianças uma manipulação e o desejo de se ter que se vê, por vezes não corresponde às necessidades da criança.

Atualmente verifica-se muita publicidade enganosa referente a alguns brinquedos. Os brinquedos que só servem para observar, que têm um funcionamento complicado, que não são adequados à sua idade, que alimentam e exercitam valores indesejados, não devem ser comprados à criança. O excesso de brinquedos provoca a indiferença da criança.

