

# BRINCANDO E SENDO BRINCANTE NA BRINQUEDOTECA: UM ESPAÇO APROPRIADO PARA ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

---

**MILCA MARIA CAVALCANTI DE PAULA**

Doutoranda em Ensino pela RENOEN – UFRPE, Mestre em Educação pela UPE e Graduada do Curso de Pedagogia da FUNESO e Professora da FADIMA, milcanti@hotmail.com.

## RESUMO

Este E-book foi escrito com o objetivo de compartilhar orientações com embasamento teórico sobre a criação, montagem manutenção de uma Brinquedoteca. Haja vista ter pouca produção na temática, pensamos em socializar esta pesquisa. Quanto mais o lúdico fizer parte do dia a dia dos alunos e professores, mais poderemos o compreender de forma significativa e assim, ter mais fundamentos e argumentos para identificar o que é uma aula lúdica. Em um espaço de ludicidade como é o caso de Brinquedoteca, torna-se mais fácil a compreensão desses conhecimentos. Denominamos o título do Projeto como: Brincando e sendo Brincante na Brinquedoteca. Projeto este que é fruto de uma pesquisa bibliográfica, para posteriormente ser aplicada na implantação de uma Brinquedoteca em instituições afins. Registramos neste E-book, sugestões e orientações de como montar esse espaço de encantamento e aprendizado, trazendo a visão sucinta sobre jogos e brincadeiras na percepção dos teóricos do desenvolvimento humano e da cognição, citamos Wallon, Piaget, Vygotsky. Fundamentamos também o texto nas orientações da Base Nacional Comum Curricular. E por fim trazemos uma fala de esperança para que hajam parcerias entre o setor público e privado na criação de muitas Brinquedotecas em nossa região. Esperamos ter contribuído com o campo do conhecimento de uma educação humanizada. Me vejo como parte desse processo, como eterna aprendiz do tempo e da vida, e sendo uma eterna brincante. Vejo em minha trajetória muito ainda a fazer pela educação, mas com consciência trago aqui minha singela contribuição.

**Palavras-chave:** Ludicidade, Educação, Pedagogia, Brinquedoteca.

## INTRODUÇÃO

Sabe-se que para trabalhar com o brincante e o lúdico, é preciso, se tornar lúdicos. Despertar o brincante dentro de si para pensar, sentir e agir ludicamente. Quanto mais o lúdico fizer parte do dia a dia, mais se pode o compreender de uma forma significativa e assim, ter mais fundamentos e argumentos para identificar o que é uma aula lúdica. E um espaço de ludicidade como é o caso de brinquedoteca. Quando se estiver seguro sobre o que esta área do conhecimento nos sugere, torna-se mais fácil convidar e envolver outras pessoas a participarem desse processo. Por isso denominamos o Projeto de “BBB”, que traz em si mesmo um trocadilho lúdico. O significado do “BBB” é Brincando e sendo Brincante na Brinquedoteca. Projeto que agora registramos em formato de E-book.

O objetivo geral deste E-book é registrar orientações de como implantar uma Brinquedoteca, em escolas e faculdades e até mesmo em hospitais e comunidades religiosas ou ONGs, com um acervo diversificado de jogos para auxiliar na prática pedagógica e incentivar a aprendizagem dos alunos. O projeto da Brinquedoteca nas páginas a seguir é direcionado aos alunos do curso de Pedagogia, os estudantes/professores já envolvidos na prática docente, e também pode ser desenvolvido por pessoas de áreas afins. Os objetivos específicos são: 1. Aplicar orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que enfatiza o ato de brincar como importante na Educação Infantil; 2. Proporcionar aos alunos um ambiente dotado de jogos e brincadeiras construídos a partir das mais diversas inspirações para auxiliar no processo de aprendizado durante o curso de formação de professor; 3. Organizar um espaço apropriado para que professores e estudantes da rede pública e privada, tenham oportunidades de utilizar as atividades lúdicas como métodos pedagógicos para desenvolver o ensino-aprendizagem; 4. Possibilitar a convivência natural dos alunos com os jogos e brincadeiras educativas, resgatando assim a capacidade de concentração e de aprender brincando; 5. Valorizar as atividades lúdicas como métodos pedagógicos que auxiliem a aprendizagem dos alunos.

Para deixar o espaço com uma identidade própria criamos uma logomarca que pode ser usada nas camisas, bonés, aventais pedagógicos, crachás e propagandas etc.

Fig. 1 Sugestão de logo marca



O lúdico é utilizado como ferramenta de educação afetivas e moral, e como estratégia para o desenvolvimento da cidadania bem como da consciência emocional.

Dessa forma, o lúdico será trabalhado através de brinquedos e brincadeiras tradicionais resgatados da cultura de cada região. Entendemos que a Brinquedoteca se fundamenta no conceito do lúdico como um recurso facilitador de toda a aprendizagem e também propiciador do desenvolvimento integral dos estudantes.

Entendemos que ao constituir um espaço onde alunos e professores possam aprender e reaprender a lidar com o ato de brincar, despertando seu brincante interior, será importante para ter um bom aproveitamento dessa leitura, você se soltar e se desprender de muitas censuras que sofreu ao longo da vida. Você como educador e sua instituição poderá acompanhar o desempenho dos alunos, pedagogos avaliando-os nesse ambiente onde se aprende brincando.

As universidades cada vez mais estão entendendo que precisam oferecer ao professor em formação um espaço físico bem equipado onde possa garantir a vivência necessária que eles precisam para aplicar em suas escolas. Todo o conhecimento adquirido durante a leitura deste e-book devem ser vivenciados na brinquedoteca de sua escola e devem ser aplicados de imediato também na sua prática pedagógica.

A importância de uma educação mais abrangente faz com que procuremos novas saídas para suprir as carências encontradas nas instituições de ensino. Assim, a maior luta atual é por um ensino mais humano, voltado para o real interesse dos alunos, tornando-os agentes do processo educacional.

## BRINQUEDOTECA: SALA DE DESENVOLVIMENTOS

A utilização de atividades lúdicas tem como objetivo o desenvolvimento integral de habilidades de pensamento lógico, de compreensão, de formação de uma gramática interna que propicia ao aprendiz a capacidade de fluência desde de seu idioma com o código linguístico como também a compressão dos códigos sonoros que abrem o espaço para uma nova linguagem, a musical por exemplo.

Brinquedoteca é um espaço dotado de jogos e brinquedos construídos a partir das mais diversas inspirações e que proporcionam aos alunos um desenvolvimento harmonioso da sensibilidade, da afetividade e da capacidade de encantamento necessário para a formação de pessoas mais sensíveis e criativas. Em termos de estrutura, pode-se dizer que uma brinquedoteca é uma “biblioteca” de jogos e brincadeiras onde os alunos escolhem as atividades que querem desenvolver. A palavra escolhida é essa mesma, desenvolvimento. Afinal, as brincadeiras educativas para as crianças/alunos, além de coisa séria, é ingrediente fundamental do crescimento físico e intelectual. No ambiente da Brinquedoteca, o brincar vai desenvolver habilidades das crianças e vem suprir algumas necessidades do aluno/criança, tais como: participar, transformar, expressar, desenvolver, aprender e atuar com subjetividade no dia a dia, na vida em sociedade e também na sua cultura, tudo isso proporciona um melhor desenvolvimento nos envolvidos.

Reforçamos a importância da implantação de uma da Brinquedoteca nas escolas. O foco maior na criação de uma Brinquedoteca será operacionalizar a normativa descrita na BNCC sobre a importância do brincar na educação infantil. Nesse caso o brincar que, de certa forma, engloba todos os demais direitos elencados na base e que na escola deve ter intencionalidade educativa. A BNCC trabalha a concepção do brincar na Educação Infantil e enfatiza sua necessidade. O eixo central, o brincar é visto como abordagem de experiências para o desenvolvimento na Educação Infantil.

A BNCC nos traz dez competências gerais que os alunos devem desenvolver ao longo da Educação Básica em suas etapas de desenvolvimento. Ela também contribui para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva. O ato de brincar na BNCC é combinado como direito de base e recurso necessário na formação da criança. O ato de brincar surge uma abordagem de vivências intencionais e que

deve ser organizada pelo professor, uma vez que a brincadeira é mediadora das aprendizagens significativas na Educação. Conforme a BNCC (2017), a educação infantil necessita estabelecer “estratégias e ações para que as crianças possam observar, investigar e explorar o ambiente, manejar objetos e brinquedos, criar suposições e verificar as informações para confirmar as perguntas e curiosidades”. Sendo a escola, ou outra organização estará dando oportunidade para que os estudantes e as crianças no geral ampliem seus conhecimentos do mundo físico e sociocultural e possam utilizá-los em seu cotidiano (BRASIL2017, p.47).

As Escolas de Educação Infantil são os lugares e espaços favoráveis para a criança experimentar novas emoções e sensações. Lugar de novas descobertas sobre si mesmo e sobre o outro. Através do brincar ela amadurece e aprende a lidar com medos e também a ansiedade. Por isso vemos como imprescindível que as escolas, ONGs, Hospitais e Instituições religiosas insiram em seu contexto a utilização do brincar na prática pedagógica

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular o ato de brincar é um direito:

“O aperfeiçoamento para as crianças participantes da educação infantil é apresentado em seis direitos, são eles: “conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se” (BRASIL, 2017, p.36).

Vejamos também a importância do professor nesse processo. Um professor é um facilitador de conhecimento que se coloca em posição de ajudador para ser referência para seus alunos que talvez, em sua vida secular (em suas casas ou comunidades) nunca viram ou estiveram em espaço tão preparado para despertar sua criatividade e ludicidade, elementos tão importantes na sua formação. A BNCC apresenta os seis direitos já citados acima mais que trazemos à tona por sua importância no desenvolvimento da aprendizagem das crianças que integram a Educação Infantil. Reforçamos a importância de conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se. Esses seis elementos juntos montam uma fórmula completa para um crescimento saudável de qualquer indivíduo.

Fig.02 Quadro criado para clareza do texto



Pela razão, de o lúdico ser um estado de participação que deve ser experimentado, vivenciado e aprofundado cada vez mais. A experiência lúdica é muito necessária para o professor, pois só a partir da experimentação e da incorporação de uma vida lúdica é que se pode afirmar-se um educador lúdico. Os fundamentos teóricos apenas não serão suficientes para entendermos esse processo de “despertar da ludicidade” nos alunos e em cada um de nós mesmos, justamente pelo fato de que apenas a teoria não nos leva à experiência lúdica propriamente. Por isso, proponho que você professor liberte-se dos preconceitos e brinque. Seja feliz e faça seus alunos felizes enquanto aprendem/ensinam!

## 2. CRIAÇÃO E MANUTENÇÃO DE BRINQUEDOTECAS

A Criação e a manutenção de brinquedotecas pedagógicas devem ser atitudes constantes e levadas a sério. Em nome da educação formal, nossa sociedade tem monopolizado, cada vez mais cedo, as crianças para atividades dirigidas; sempre vigiadas e guiadas por objetivos que visam a atingir os resultados determinados pelos adultos. (Re)significar e resgatar o espaço e o tempo para crianças brincarem espontaneamente é um dos nossos maiores compromissos e desafios da atualidade.

Durante a operacionalização desse resgate deve-se considerar que os espaços livres, os quais antes as crianças usavam para brincar, estão sendo ocupados por fábricas, edifícios, postos de gasolina, carros, etc. Antes, a rua era o principal lugar de encontros sociais. Na rua, a criança pobre ou

rica tinha seu universo e o utilizava à vontade (Caiuby, 1986). Ariés (1981) Descreve as mudanças ocorridas nesse espaço.

É importante colocar que a realidade das cidades passadas não era perfeita, nem para os adultos, quanto mais para as crianças. Existiam opressões, violência e exploração de muitas formas. As oportunidades eram maiores para as crianças e adultos no que diz respeito ao espaço físico e ao tempo, para que as relações entre as pessoas fossem as mais naturais possíveis. Nesse tempo não havia lugar para a figura do estranho, do forasteiro. Todas as pessoas se conheciam. Aos poucos, ruas e praças deixaram de ser um lugar de encontro e de aprendizado coletivo para se tornarem simples passagens, ocupadas por desconhecidos, de cujo perigo era preciso afastar as crianças de famílias e ruas.” (p. 130)

Muitos fatores contribuíram para esta mudança como, por exemplo, a mudança nas relações sociais, aumento da jornada de trabalho e mudança da concepção da criança. Deve-se considerar também que, por muito tempo, a psicologia e a pedagogia foram dominadas por uma visão “adultocêntrica” e futurista em relação ao desenvolvimento infantil. Carvalho e Beraldo (1989) afirmam que este tipo de enfoque impediu a visualização da riqueza das interações criança-criança. Essas mesmas autoras recolocam o interesse pelo estudo das interações criança-criança, partindo do pressuposto de que estas são de alta prioridade motivacional. Entende-se que a ocupação do espaço e uma supervalorização da escolarização, para responder às exigências mercadológicas da industrialização, propiciaram a saturação do tempo da criança com muitos deveres e afazeres, restando muito pouco tempo para brincar. Entende-se que tais formas de lidar com a criança e o seu mundo, diminuem as chances da criança fazer suas descobertas à sua própria maneira, desenvolvendo relações e construindo sua afetividade por meio do brincar. Sabe-se, entretanto, que o brincar até a velhice é uma das características que define e distingue a espécie humana das outras espécies, então, é percebe-se que ela tenha uma função na formação do ser humano.

Objetivando o resgate do brincar espontâneo como elemento essencial para o desenvolvimento da criança, de sua criatividade, aprendizagem e socialização é que surgem as brinquedotecas ou também chamadas de ludotecas. Apesar da sua difusão, poucos estudos são encontrados na literatura registrando aspectos essenciais para criação e manutenção de uma brinquedoteca. Na grande maioria dos casos todas as brinquedotecas criadas e mantidas, nascem da atividade espontânea de seus criadores, e pouco

de sistematizadas e quase não existem escritos sobre essas experiências. Em Andrade e Altman (1992), encontra-se a citação de 37 brinquedotecas, distribuídas em vários estados do Brasil, com uma maior predominância em São Paulo. Diversos tipos de brinquedotecas são descritas como as ligadas às bibliotecas, centros comunitários, escolas, associações de pais, museus, hospitais etc., mas com sua maior predominância em espaços como creches e escolas. O levantamento também se detectou preferência por espaços escolares.

Apreciando-se a forma de organização das brinquedotecas levantadas, verificou-se que elas funcionavam de maneira improvisada, ou seja, careciam de planejamento de atividades, precisavam de cadastramento do acervo, de horários regulares para atendimento; algumas apresentavam espaço físico pequeno, tendo pouca iluminação, algumas carentes de atrativos visuais, com distribuição aleatória dos brinquedos e em algumas, inadequação dos tamanhos das prateleiras. No geral a equipe responsável pela brinquedoteca apresentava uma carência de fundamentação teórica sobre o tema.

Apesar de sua origem estar ligada a fins lucrativos, pois as primeiras brinquedotecas sugeriram inicialmente para empréstimo de brinquedos, seus objetivos foram sendo redimensionados de acordo com a necessidade de cada contexto e demanda que estava acontecendo. Apesar das brinquedotecas terem por objetivo o desenvolvimento de atividades lúdica, seus objetivos devem de certo modo adequar-se ao contexto em que estão situadas. Deste modo, apesar da semelhança física de uma brinquedoteca em hospital com aquela em uma escola, seus objetivos e sua função diferenciam-se. É importante focar que, instituições de caráter semelhante, podem também desenvolver brinquedotecas com objetivos diferentes. No geral, o objetivo de uma brinquedoteca sempre deve adequar-se à demanda da situação, ou seja, aos objetivos da instituição e a uma análise do contexto em que está situada.

### **3. TIPOS DE BRINQUEDOTECAS E SUAS MULTIPLAS POSSIBILIDADES**

#### **3.1 Brinquedoteca Escolar**

A brinquedoteca escolar tem por finalidade proporcionar um espaço propício para o crescimento infantil em toda sua dimensão. Brincar é essencial para o aumento da identidade e autonomia. “Uma criança, desde

cedo, através de sons, gestos, se comunica através de fatos que incrementa sua imaginação” (RCNEI, 1998). Brincar é por isso fundamental para desenvolver a mobilidade das crianças, o manuseio de brinquedos, o tocar instrumentos musicais, o dançar, o pular, tudo isso irá facilitar sua coordenação motora. O espaço da brinquedoteca vai ajudar em todas as esferas. Nesse espaço os educadores exerçam um papel de mediador. Por isso é necessário que o professor tenha clareza de sua posição e considerem o ato de brincar como meio de vivenciar descobertas e o direito das crianças, reconhecido em leis e declarações. O espaço da brinquedoteca escolar deve ser levado a sério. Não pode ser visto como espaço perdido ou o ato de brincar ser visto como perda de tempo. Mas deve ser encarado, como abordagem de experiência para a possibilidade do desenvolvimento integral dos alunos, das crianças.

### 3.2. Brinquedoteca Hospitalar:

A brinquedoteca Hospitalar é vista como um direito e uma obrigatoriedade conquistada e assegurada por lei. A brinquedoteca hospitalar no Brasil ainda é recente e pouco conhecida. A lei 11.104/2005, de autoria da Deputada Luiza Erundina (PSB - SP), de 2005, tornou obrigatória a instalação de brinquedotecas em hospitais públicos e privados que possuem unidades pediátricas no Brasil. Os hospitais devem implantar brinquedotecas, e com elas práticas educativas, recreativas e artísticas. Muitas vezes essas atividades são realizadas por voluntários, brinquedistas e professores hospitalares. Pessoas que procuram oferecer, condições dignas de internação, através do lúdico, mesmo nas ocasiões mais difíceis da vida de uma criança quando ela se encontra em um hospital. A prática do pedagogo na brinquedoteca se apresenta através das variadas atividades lúdicas e recreativas como a arte de contar histórias, brincadeiras, jogos, dramatização, execução de instrumentos musicais, e envolvimento com a música que proporciona melhor e alívio nas emoções dos pequenos pacientes. A brinquedoteca também deve proporcionar um espaço para os desenhos e a pintura, e serve para contribuir para a continuação dos estudos da criança mesmo estando em um hospital.

A brinquedoteca é um local apropriado, planejado e criado para favorecer o brincar. Dentro de um hospital a brinquedoteca possibilita momentos de lazer e aprendizagem através da ludicidade. Dentro de uma brinquedoteca hospitalar, é papel do pedagogo possibilitar a interação da criança

enferma com seus diversos aspectos saudáveis. As diversas práticas lúdicas são estratégias da pedagogia hospitalar para ajudar na adaptação, motivação e recuperação do paciente, e também os jogos e brincadeiras estarão ocupar o tempo ocioso da criança. O pedagogo hospitalar busca modificar situações e atitudes junto ao enfermo, as quais não podem ser confundidas com o atendimento à sua enfermidade. De uma forma é um trabalho conjunto e muito lindo, cheio de humanidade no próprio hospital.

### 3.3. Brinquedoteca no Curso de Pedagogia

A Brinquedoteca no Curso de Pedagogia é um laboratório lúdico pedagógico e de apoio técnico ao próprio curso em funcionamento, onde alunos, sob supervisão dos professores, realizarão práticas pedagógicas, tais como oficinas, projetos didáticos e pesquisas. Tudo isso envolve o processo de ensino e aprendizagem de crianças da Educação Infantil e Ensino Fundamental, integrados aos componentes curriculares do curso de Pedagogia. A Brinquedoteca dentro de um Curso de Pedagogia tem como objetivos principais: I. Contribuir para a valorização do brincar na formação do ser humano; II - Propiciar um espaço onde professores e alunos do Curso de Pedagogia possam realizar práticas interdisciplinares que vão contribuir para o desenvolvimento infantil; III - Possibilitar às crianças da Educação Infantil e Séries Iniciais do Ensino Fundamental momentos de brincadeira, realizando atividades lúdicas, para assim desenvolver a expressão artística, transformando e descobrindo significados lúdicos e novos, propiciando a interação e a troca entre todos, adultos e crianças. IV - Contribuir para a conceituação de jogo, brinquedo e brincadeira focando a sua importância na educação; V. Desenvolver pesquisas que apontem a relevância dos jogos, brinquedos e brincadeiras para a educação; V - Formar profissionais que valorizem o lúdico em sua formação e na do próximo, seja aluno ou colega de classe.

Para o bom andamento das atividades na Brinquedoteca é necessário o cumprimento de algumas regras. Sugerimos algumas: I. Saber ouvir quando a professora, a(o)brinquedista ou algum amigo estiver falando ou lendo; II. Respeitar uns aos outros tanto colegas quando estudantes; III – Organizar-se na hora de falar; IV Falar baixo uns com os outros, evitando gritos; V. resolver os problemas do cotidiano, conversando, com ética e empatia; VI Utilizar os jogos e brinquedos somente nas dependências da Brinquedoteca. VII.

Manter os espaços dos jogos e brinquedos organizados e limpos. Outras regras podem ser montadas de acordo com cada estabelecimento de ensino.

#### **4. A PREPARAÇÃO DA BRINQUEDOTECA: UMA CONSTRUÇÃO CONJUNTA**

Para fins didáticos, pode-se dividir o momento de preparação da brinquedoteca em preparação da equipe e do espaço. Só uma equipe bem estruturada e afinada em seus objetivos garantirá a preparação de um espaço coerente. A compreensão desta questão pode implicar custos e perdas. Se não se perceber, claramente que, a preparação e construção da equipe são tão importantes quanto é o planejamento, organização e estruturação do espaço. As experiências posteriores podem ser traumáticas. Muitos acham que sua equipe possui as mesmas propostas dos assessores/professores/voluntários já treinados ou no mínimo, assumiriam tal proposta no decorrer do trabalho. Tal expectativa não é real. É bom orientar e conscientizar a equipe no início do processo. Se isso não for feito alguns professores, conscientemente ou não, podem boicotar o empreendimento de forma a se mostrarem desmotivados, não quererem participar das atividades na brinquedoteca, podem não levar seus alunos para o espaço, etc.

Para fins de aproximar os assessores da equipe da instituição, propomos cursos em que se abram espaços para discussão destes problemas. Sugerimos Minicursos. Tais cursos possibilitaram uma integração da equipe. Sugere-se cursos que iniciassem a partir de questões polêmicas tais como: O que é criança? Quais são as suas motivações básicas? Como as interações iniciais com seus cuidadores podem influenciar o trajeto do desenvolvimento? seguido por tópicos voltados para discussão da brinquedoteca e esquematização desse espaço.

Negligenciar a formação da equipe, pode levar a fatores como: baixo envolvimento motivacional dos sujeitos integrantes da equipe, pouca clareza e/ou discordância dos objetivos da brinquedoteca, aparecimento de atividades desintegradas, etc. Por estes motivos, torna-se claro que a estruturação da brinquedoteca não deva ser um projeto dos assessores, dos que oferecem o serviço, mas deve ser um projeto construído em conjunto, com a participação da direção e dos professores desde o momento inicial e, depois de sua implantação, incluir as sugestões das crianças que a utilizam.

A brinquedoteca não é composta apenas pela figura do brinquedotecário; dependendo do tipo de brinquedoteca e do planejamento estabelecido,

outros personagens são necessários como, por exemplo, uma pessoa responsável pelas finanças, acervo, divulgação, etc. Cunha (1994), discorrendo sobre o número de integrantes de uma equipe, pondera que se deve levar em conta o número de pessoas motivadas para o trabalho. Se as tarefas não forem adequadamente estabelecidas, o brinquedista (o estagiário) ou o mesmo professor pode acumular funções, que vão desde o gerenciamento do espaço até o atendimento às turmas. O bom funcionamento do espaço, mesmo com poucas pessoas envolvidas, depende da clareza de funções entre os membros da equipe e da necessária divisão de tarefas.

Uma dificuldade, está na compreensão do papel do brincar, do jogo e conseqüentemente de uma brinquedoteca dentro de um ambiente escolar. Surge uma preocupação, geralmente no papel atribuído ao professor pela sociedade e reforçado por sua educação. Compete ao mestre a grande missão de ensinar à criança disciplinas precisas, transmitir-lhe cultura e atingir determinados objetivos da educação formal, e disso deve prestar contas. São bastante comuns questões do tipo: até que ponto estarei ensinando ou entretendo? O brincar por brincar educa em algum sentido? É este um instrumento pedagógico válido?

Nesta confusão de questões nada mais compreensível do que reagir rejeitando, pois, seu treino acadêmico pouco lhe deu esta perspectiva, o brincar sem objetivo de ensinar é algo que não tem espaço dentro da instituição escolar. O problema do brincar na escola é também um dilema acadêmico entre o jogo livre e o jogo dirigido. Se por um lado, o jogo livre significa abandonado o jogo dirigido não é tão mais efetivamente um jogo. Certamente o brincar não pode ser tratado como uma panacéia universal ou como um truque pedagógico. É necessário colocar restrições, orientar e colocar limites ao jogo.

Mesmo alguns professores que estão convencidos da utilidade do jogo, na prática, nem sempre é fácil lançar mão desta opção, visto que vai contra a formação que receberam, pois não podem conciliá-lo com os limites característicos da pedagogia clássica. Deve-se salientar também que, em alguns casos, parte da resistência consista em exigir dos professores algo que, possivelmente alguns não tiveram durante a sua infância, e que por tanto não podem encontrar em si mesmos a inspiração necessária para a atividade de brincadeira que devem desenvolver junto com as crianças. Alguns destes sujeitos foram fruto de um ambiente que execrou a cultura infantil de rua, educados em conjuntos urbanos, onde passavam dias inteiros na frente do televisor. Deve-se levar em conta todos fatores na construção do projeto de

uma brinquedoteca. Deste modo, o projeto da brinquedoteca nunca deve ser de “um” e sim de todos os usuários, do professor aos alunos. Com a finalidade de comprometer cada membro da equipe com o sucesso deste empreendimento, todas estas questões precisam ser claramente discutidas de modo que não paire dúvida sobre o objetivo da brinquedoteca.

Pela natureza da parceria entre professor e instituição escolar ela não é permanente e imutável, são estritamente os objetivos de cada parceiro que determinam até onde vai a associação. Para facilitar a concretização dos objetivos, acredita-se que seja necessário que a equipe da instituição adquira independência dos assessores, professores e voluntários. Deve-se sempre procurar promover atividades que progressivamente contribuam para uma independência prática e intelectual dos membros da equipe local. Instrumentos como cursos, reuniões de discussão, técnicas de dinâmica de grupo facilitam a independência e autonomia da equipe local no encaminhar da brinquedoteca.

## 5. VISÃO DOS JOGOS PARA WALLON, PIAGET E VYGOTSKY

A princípio vamos lembrar como se dá o processo de aprendizagem de a cordo com os grandes teóricos do desenvolvimento humano para assim embasar mais ainda a importância da criação do espaço pedagógico chamado brinquedoteca. Vejamos a visão de Piaget: A aprendizagem está condicionada ao desenvolvimento cognitivo e afetivo e seus estágios. Enquanto sujeito de seu conhecimento, o homem tem acesso direto aos objetos e eventos. Ao professor cabe pensar e desenvolver situações de aprendizagem que sejam ao mesmo tempo compatíveis com o estágio de desenvolvimento cognitivo no qual o aluno se encontra e representem, também, um desafio aos mesmos. Vejamos a visão de Vygotsky: Desenvolvimento e aprendizagem são processos concomitantes, interdependentes e recíprocos. Enquanto sujeito de seu conhecimento, o homem não tem acesso direto aos objetos e eventos. Este acesso é mediado pela linguagem. O professor é mediador do processo de ensino aprendizagem. Ação docente deve acontecer dentro da Zona de Desenvolvimento Proximal. Para isso, ele deve conhecer os saberes prévios daqueles a quem ensina, planejar o processo de aprendizagem com o objetivo de atingir o potencial do aluno, em um processo de construção do conhecimento. O professor nunca abrir mão da reflexão sobre sua prática

pedagógica e deve encorajar o aluno assumir a responsabilidade por sua própria aprendizagem.

Vejam a visão de Wallon: Desenvolvimento e aprendizagem são diretamente influenciadas por aspectos culturais e orgânicos de cada indivíduo. Enquanto sujeito de seu conhecimento, o homem não tem acesso direto aos objetos e eventos. Este acesso é mediado pela afetividade. Ao professor e escola cabe conhecer o contexto no qual a criança está situada, ou seja, sua história. Isso trará maior possibilidade de compreensão da inter-relação entre o desenvolvimento dos domínios afetivo, cognitivo e motor.

## 5.1 Jogos e brincadeiras na concepção de Piaget

Para Piaget (1978) as origens das manifestações lúdicas acompanham o desenvolvimento da inteligência vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Cada etapa do desenvolvimento está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos. Piaget identifica três grandes tipos de estruturas mentais que surgem sucessivamente na evolução do brincar infantil: o exercício, o símbolo e a regra, jogos de exercício, jogos simbólicos, jogos de construção e jogos de regras.

O jogo de exercício: Representa a forma inicial do jogo na criança e caracteriza o período sensório-motor do desenvolvimento cognitivo. Manifesta-se na faixa etária de zero a dois anos e acompanha o ser humano durante toda a sua existência – da infância à idade adulta. A característica principal do jogo de exercício é a repetição de movimentos e ações que exercitam as funções tais como andar, correr, saltar e outras pelo simples prazer funcional.

O jogo simbólico: Tem início com o aparecimento da função simbólica, no final do segundo ano de vida, quando a criança entra na etapa pré-operatória do desenvolvimento cognitivo. Um dos marcos da função simbólica é a habilidade de estabelecer a diferença entre alguma coisa usada como símbolo e o que ela representa seu significado.

O jogo de regras: Constituem-se os jogos do ser socializado e se manifestam quando, por volta dos 4 anos, acontece um declínio nos jogos simbólicos e a criança começa a se interessar pelas regras. Desenvolvem-se por volta dos 7/11 anos, caracterizando o estágio operatório-concreto.

## 5.2 Jogos e brincadeiras na concepção de Wallon

Para Wallon, o fator mais importante para a formação da personalidade não é o meio físico, mas sim o social. O autor chama a atenção para o aspecto emocional, afetivo e sensível do ser humano e elege a afetividade, intimamente fundida com a motricidade, como desencadeadora da ação e do desenvolvimento da ação e do desenvolvimento psicológico da criança. Para o autor, a personalidade humana é um processo de construção progressiva, onde se realiza a integração de duas funções principais: A afetividade, vinculada à sensibilidade interna e orientada pelo social; A inteligência, vinculada às sensibilidades externas, orientada para o mundo físico, para a construção do objeto.

Wallon enfoca a motricidade no desenvolvimento da criança, ressaltando o papel que as aquisições motoras desempenham progressivamente para o desenvolvimento individual. Segundo ele, é pelo corpo e pela sua projeção motora que a criança estabelece a primeira comunicação (diálogo tônico) com o meio, apoio fundamental do desenvolvimento da linguagem. É a incessante ligação da motricidade com as emoções, que prepara a gênese das representações que, simultaneamente, precede a construção da ação, na medida em que significa um investimento, em relação ao mundo exterior.

Na concepção de Wallon, infantil é sinônimo de lúdico. Toda atividade da criança é lúdica, no sentido que se exerce por si mesma antes de poder integrar-se em um projeto de ação mais extensivo que a subordine e transforme em meio. Deste modo, ao postular a natureza livre do jogo, Wallon o define como uma atividade voluntária da criança (CARMO, 2021). Se imposta, deixa de ser jogo; é trabalho ou ensino.

Wallon, ao classificar os jogos infantis, apresenta quatro categorias:

- a) Jogos funcionais: Caracterizam-se por movimentos simples de exploração do corpo, através dos sentidos. A criança descobre o prazer de executar as funções que a evolução da motricidade lhe possibilita e sente necessidade de pôr em ação as novas aquisições, tais como: os sons, quando ela grita, a exploração dos objetos, o movimento do seu corpo. Esta atividade lúdica identifica-se com a “lei do efeito”. Quando a criança percebe os efeitos agradáveis e interessantes obtidos nas suas ações gestuais, sua tendência é procurar o prazer repetindo suas ações.
- b) Jogos de ficção: Atividades lúdicas caracterizadas pela ênfase no faz-de-conta, na presença da situação imaginária. Ela surge com o

- aparecimento da representação e a criança assume papéis presentes no seu contexto social, brincando de “imitar adultos”, “casinha”, “escolinha”, etc.
- c) Jogos de aquisição: Desde que o bebê, “todo olhos, todo ouvidos”, como descreve Wallon, se empenha para compreender, conhecer, imitar canções, gestos, sons, imagens e histórias, começam os jogos de aquisição.
- d) Jogos de fabricação: São jogos onde a criança se entretém com atividades manuais de criar, combinar, juntar e transformar objetos. Os jogos de fabricação são quase sempre as causas ou conseqüências do jogo de ficção, ou se confundem num só. Quando a criança cria e improvisa o seu brinquedo: a boneca, os animais que podem ser modelados, isto é, transforma matéria real em objetos dotados de vida fictícia.

### 5.3 Jogos e brincadeiras na concepção de Vygotsky

A partir de suas investigações sobre o desenvolvimento dos processos superiores do ser humano, Vygotsky apresenta estudos sobre o papel psicológico do jogo para o desenvolvimento da criança. O autor enfatiza a importância de se investigar as necessidades, motivações e tendências que as crianças manifestam e como se satisfazem nos jogos, a fim de compreendermos os avanços nos diferentes estágios de seu desenvolvimento. Caracterizando o brincar da criança como imaginação em ação, Vygotsky elege a situação imaginária como um dos elementos fundamentais das brincadeiras e jogos.

Segundo Vygotsky, o brinquedo que comporta uma situação imaginária também comporta uma regra relacionada com o que está sendo representado. Assim, quando a criança brinca de médico, busca agir de modo muito próximo daquele que ela observou nos médicos do contexto real. A criança cria e se submete às regras do jogo ao representar diferentes papéis. Para Vygotsky, a brincadeira se configura como uma situação privilegiada de aprendizagem infantil, à medida que fornece uma estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência.

Outro aspecto evidenciado pelo estudioso é o papel essencial da imitação na brincadeira, na medida em que, inicialmente, a criança faz aquilo que ela viu o outro fazer, mesmo sem ter clareza do significado da ação. À proporção que deixa de repetir por imitação, passa a realizar a atividade

conscientemente, criando novas possibilidades e combinações. Dessa forma, a imitação não é considerada uma atividade mecânica ou de simples cópia de modelo, uma vez que ao realizá-la, a criança está construindo, em nível individual, o que nos observaram outros. É, portanto, na situação de brincar que as crianças se colocam questões e desafios além de seu comportamento diário, levantando hipóteses, na tentativa de compreender os problemas que lhes são propostos pela realidade na qual interagem. Assim, ao brincarem, constroem a consciência da realidade e, ao mesmo tempo, vivenciam a possibilidade de transformá-la. Fazendo referência à característica de prazer, presente nas brincadeiras, Vygotsky afirma que nem sempre há satisfação nos jogos, e que quando estes têm resultado desfavorável, ocorre desprazer e frustração.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS OU REFLEXÕES CONSTANTES

É com alegria que finalizo este trabalho em formato de E-book esperando que estas informações possam auxiliar profissionais tanto na criação e manutenção de uma Brinquedoteca. Sonhamos em desenvolvimento de parcerias com instituições de rede pública e privada para que muitas Brinquedotecas possam ser criadas trazendo assim para as crianças esse maravilhoso espaço de aprendizado e laser.

Por fim queremos deixar a indicação do sita da ALIANÇA PELA INFANCIA – PRO CRIANÇA – Que é um movimento internacional por uma infância digna e saudável. Em outras palavras, um movimento pelo encantamento do nosso olhar sobre a criança para que ela viva a infância em sua plenitude. Movimento que visa organizar ações de reflexão e sensibilização sobre a importância do tempo e da qualidade da infância. Ressaltamos que a Aliança pela Infância é um movimento apartidário e sem vinculação com qualquer religião. Segue link para leitura de muitas ações, cursos e oficinas que são realizados pela Aliança pela infância - Pro Criança. (<http://alianca-pelainfancia.org.br/inspiracoes/>).

Com alegria e entusiasmo esperançoso trago uma citação da BNCC para que possamos refletir e aplicar nas nossas vivências pedagógicas. A Base Nacional Comum Curricular (2017), apresenta o brincar como um dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil: “Brincar cotidianamente de diversas formas” em diferentes espaços e tempos com diferentes parceiros, crianças e adultos, ampliam do e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, suas

criatividades, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sócias e relacionais. (BRASIL, 2017, p.36).

Na esperança de ter contribuído com o campo do conhecimento, registro que continuo sendo eterna aprendiz do tempo e da vida, me sinto eterna brincante. Vendo em minha trajetória muito ainda a fazer pela educação.

## REFERÊNCIAS

Andrade, C. M. R. J. & Altman, R. Z. (1992). As brinquedotecas brasileiras. Em A. Friedmann, A. Michelet, C. Aflalo, C. M. R. J. Andrade, D. Garon, E. Bomtempo, G. Wajskop, I. Lindquist, L. Weiss, N. H. S. Cunha, R. Z. Altman, T. P. Lenzi, T. M. Ariés, P. (1981). História da criança e da família (D. Flaksman, Trad.). Rio de Janeiro: Guanabara. (Original publicado em 1978).

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular – BNCC Versão Final. Brasília, DF, 2017.

Carvalho, A. M. A & Beraldo, K. E. A. (1989). Interação criança-criança: O ressurgimento de uma área de pesquisa e suas perspectivas. Cadernos de Pesquisa, 71, 55-61.

CARMO, Enedina Silva e BOER, Noemi. Aprendizagem e Desenvolvimento na perspectiva interacionista de Piaget, Vygotsky e Wallon. XVI Jornada Nacional de Educação. Centro Universitário Franciscano (UNIFRA). Santa Maria, RS: 2012. Cunha, N. H. S. Brinquedoteca: Um mergulho no brincar. São Paulo: Maltese. 1994

CAIUBY, Novaes Silvia. Mulheres, Homens e Heróis- Dinâmicas e permanências através do cotidiano da vida Baroro. São Paulo, FFLCH-USP. Série antropologia, nº8, 1986).

PIAGET, J. A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes 1998.