

AS DIVERSAS INTERFACES DA BRINQUEDOTECA NAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR

THE VARIOUS INTERFACES OF THE “BRINQUEDOTECAS” IN HIGH SCHOOL INSTITUTIONS

Levi Leonido Fernandes da Silva

Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro.
Vila Real, Portugal
levileon@utad.pt

Elsa Maria Gabriel Morgado

Universidade Católica de Braga
Braga, Portugal
elsagmorgado@gmail.com

Luciane dos Santos Muller

Faculdade IDEAU
Passo Fundo, RS, Brasil
luciane.mh@hotmail.com

Lisiane Borges da Silva

Faculdade IDEAU
Passo Fundo, RS, Brasil
bslisiane@yahoo.com.br

Resumo. Este artigo analisa a importância e as diversas interfaces da brinquedoteca, considerada, por diversos autores, um ambiente excepcional, que estimula a vivência do lúdico na vida das crianças. A formação de professores, a qualidade da educação e do ensino exigem cada vez mais o comprometimento com a profissão docente e com as práticas pedagógicas diversas e diferenciadas. Nesse sentido, o presente artigo apresenta uma breve análise sobre a brinquedoteca como um diferencial nas Instituições de Ensino Superior, consolidando-se dessa forma, como um locus de aprendizado para as acadêmicas do curso de Pedagogia e como uma interlocução com a comunidade. A triangulação entre a observação realizada, a revisão da literatura e os resultados aferidos dão-nos uma mais significativa perspectiva sobre a importância do ato de brincar (aprendendo) no processo de ensino e aprendizagem. Em suma, o jogo e regras a ele associadas e, acima de tudo, em geral, o ambiente lúdico gerado a partir de uma intencionalidade pedagógico-científica plural são o pilar desta tipologia e técnica de intervenção / extensão à comunidade em contexto eminentemente escolar e educativo.

Palavras-chave: educação. ensino superior. brinquedoteca. ludicidade.

Abstract. This article analyzes the importance and the different interfaces of the brinquedoteca, considered, by several authors, an exceptional environment, which stimulates the experience of the playful life of children. The training of teachers, the quality of education and teaching increasingly require commitment to the teaching profession and to diverse and differentiated pedagogical practices. In this sense, the present article presents a brief analysis of the brinquedoteca as a differential in the Institutions of Higher Education, consolidating in this way, as a locus of learning for the academics of the Pedagogy course and as an interlocution with the community. The triangulation between the observation made, the literature review and the results obtained give us a more significant perspective on the importance of playing (learning) in the teaching and learning process. In sum, the matrix of the game and the rules associated with it and, above all, the playful environment created from a pedagogical-scientific intentionality are the pillar of this typology and technique of intervention / extension to the community in context mainly educational and educational.

Keywords: education. higher education. toy library. playfulness.

INTRODUÇÃO

A brinquedoteca é, por excelência, um espaço para o brincar, propiciando às crianças um espaço fundamental para o desenvolvimento das brincadeiras espontâneas e da socialização, proporcionando cada vez mais o bem-estar e a alegria da infância ou seja é “responsável por mediar a construção do saber, em situações de prazer, com gosto de aventura, na busca pelo conhecimento espontâneo e prazeroso” (CUNHA (2007, p. 17) e que no ato de brincar supre-se certas necessidades da criança. Esta expressa-se participando, transforma e desenvolve-se aprendendo a atuar com subjetividade na escola e na comunidade, fazendo jus à sua cultura. Ou seja “Brincar é, sem dúvida, uma forma de aprender. Mas é muito mais do que isso. Brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se, compreender-se, confrontar-se, negociar-se, transformar-se, ser”. (FONTANA, 1997, p. 139).



Dante (1998, p. 49) destaca que “as atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança. Vários estudos a esse respeito vêm provar que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança”. E que “a criança que participa de muitos jogos e brincadeiras, aprende a trabalhar em grupo; por ter aprendido a aceitar as regras dos jogos saberá, também respeitar as normas sociais” (CUNHA, 2007, p. 31). As atividades lúdicas, segundo Silva (2009, p. 2) estão presentes em todos os períodos da história da humanidade

pois têm-se evidenciado através de registros da presença de brinquedos infantis em diversas culturas do passado. Desde a pré-história, este aspecto teve a sua intervenção, dado que era caracterizado como actividade fundamental, por ser efectivamente intrínseco à alma humana, pois brincar é inerente à natureza humana de cada ser, seja qual for a sua proveniência, descendência ou origem mais remota. Tanto na Grécia como no Egipto, enquanto civilizações antigas, o aspecto lúdico estava de sobremaneira representado no dia-a-dia dos adultos, pois era a família que educava de uma forma geral artisticamente os seus filhos, ou promovia esse gosto (as artes e os ofícios) na criança ou no adolescente em formação. Evidentemente que o papel na formação por parte das famílias, foi sendo substituído pelas escolas, aquando da aprendizagem e aquisição da leitura e da escrita, tornando-se as escolas no principal veio reprodutor de formação nestas civilizações.

Conscientes que, tal como asseveram Alves e Bianchi (2010, p. 286), alguns profissionais, ligados ou não a áreas educacionais “não estão aproveitando as situações prazerosas que os jogos e brincadeiras lhes dão. Tais profissionais se esquecem de que os jogos e as brincadeiras são considerados excelentes auxiliares para fornecer limites, estabelecer liberdade, conviver com regras, tornar-se um cidadão”, o objetivo deste artigo é refletir e promover a importância deste tipo de estruturas / iniciativas (brinquedoteca) na convergência da teoria com a prática no processo ensino-aprendizagem e o papel que pode desenvolver na formação de profissionais no ensino superior, Pois tendo em conta as palavras de Nóvoa (2008, p. 25) “em Pedagogia não vale apenas tentar separar a teoria da prática. Elas estão indissociavelmente ligadas. Devemos ser capazes de formar os nossos professores como gostaríamos que eles formassem os seus futuros alunos”.

O BRINCAR COMO UMA APRENDIZAGEM PARA A VIDA

Winnicott (1971/1975, p. 79-80) afirma que “é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self)”.

Piaget (1998, p. 239) assegura que “o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade”.

Friedman (1996, p. 64) ao referir-se ao jogo argumenta que este “oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil, paralelamente o jogo consolida habilidades já dominadas pelas crianças e a prática dos mesmos em novas situações”.

Por sua vez Froebel (2001, p. 47) ao referir-se ao papel dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil assegura que

O brincar, o jogo - o mais puro e espiritual produto dessa fase de crescimento humano -, constitui o mais alto grau de desenvolvimento do menino durante esse período, porque é a manifestação espontânea do interno, imediatamente provocada por uma necessidade do interior mesmo. É, ao mesmo tempo, modelo e reprodução da vida total, da íntima e misteriosa vida da natureza no homem e em todas as coisas. Por isso, engendra alegria, liberdade, satisfação e paz, harmonia com o mundo. Do jogo, emanam as fontes de tudo que é bom.

É importante compreender que as gerações de crianças que brincaram na história da humanidade transmitiram, de formas diferenciadas, fragmentos de dialetos, de linguagens, de diversas formas linguísticas que de outra maneira estariam expiradas. É ainda mais provocador considerar que essa cultura oral das diversas brincadeiras que foram passadas de uma geração para a outra é cada vez mais obscura no

mundo contemporâneo, tendo em vista a intromissão dos brinquedos comprados e eletrônicos, reduzindo de modo brusco as brincadeiras tradicionais das crianças, resultado da produção implacável da mídia global de massa.

O jogo, por vezes, é de certa forma “marginalizado e visto como incompatível com a escola” (FORTUNA; BITTENCOURT, 2003, p. 234) e, por essa razão, está-se vivendo em um tempo em que, apesar de alguns desafios, oportunidades estão surgindo que podem permitir que as gerações atuais e futuras de crianças exijam e usufruam de espaços físicos de brincadeira em uma nova e emocionante fase lúdica para o aprendizado.

O desenvolvimento da tecnologia, além de ter causado impacto nos brinquedos tradicionais, tem criado um novo mundo de aventuras virtuais de brincadeiras. Indivíduos de todas as idades podem explorar mundos virtuais animados e as possibilidades parecem não ter fim. Porém, convém referir que

é importante ressaltar que o lúdico é de fundamental importância para o desenvolvimento físico e mental da criança, auxiliando na construção do seu conhecimento e na sua socialização, englobando aspectos cognitivos e afetivos. O lúdico também é um importante instrumento pedagógico que tem o poder de melhorar a auto-estima e aumentar os conhecimentos da criança, quando utilizados com objetivos definidos. O ensino utilizando meios lúdicos cria um ambiente gratificante e atraente, servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. (ALVES; BIANCHI, 2010, p. 286).

Para Brock et al. (2011, p. 95) “(...) a pedagogia da educação infantil é um fenômeno extremamente complexo, e que as habilidades de um professor são adquiridas através de uma combinação complexa de formação, experiência e compreensão pessoal”.

Entende-se que é um tipo de pedagogia que incentiva a troca de pensamentos, de experiências através da interação da criança e do professor dentro de um contexto social que contribui para o processo do desenvolvimento da aprendizagem infantil (CUNHA, 2001; ANTUNES, 2002). Portanto, os “Educadores necessitam mais do que o conhecimento baseado nas matérias; eles precisam ter uma boa compreensão de como conceitos, conhecimento, habilidades, processos e atitudes se encaixam na aprendizagem e no ensino”(BROCK et al., 2011, p. 96).

Verifica-se que ensinar crianças é uma atividade complexa, que exige dos educadores habilidades particulares que vão além da transmissão direta de conhecimentos e de informações, e o lúdico tem-se transformado em um aliado do processo ensino-aprendizagem (ALMEIDA, 2000; ANTUNES, 2002; BROCK et al., 2011; CUNHA, 2001; KISHIMOTO, 1999). Percebe-se, dessa forma, que existem diversos olhares com relação à brinquedoteca

A BRINQUEDOTECA E SUAS INTERFACES

A importância dos brinquedos para as várias áreas do desenvolvimento humano tem sido estudada e demonstrada por diversos teóricos, tais como Bruner, Jolly e Sylva (1976); Claparède (1956); Dewey (1962); Froebel (1902, 2001); Piaget (1998); Vygotsky (1999, 2001); e Winnicot (1971,1975) sob diferentes abordagens.

Rego (2011, p. 80) ao basear-se em Vygotsky afirma que este defendia que “o brinquedo é uma importante fonte de promoção do desenvolvimento da criança”.

O ato de brincar (nos planos físico e intelectual), tem a si associadas, características peculiares, tais como o prazer, o desafio, os limites, a liberdade. Este exige movimentos, flexibilidade e tem, para a criança, um caráter sério, uma vez que esta, por norma, se empenha para o realizar da forma mais conseguida possível. Exige ainda, uma direta interação conceptual entre o caráter lúdico e o próprio jogo, devendo, sempre que possível

estar sempre integrados no conceito de cultura, pois o jogo é um fenómeno cultural, o qual tem grande importância na formação do ser humano. (...) brincar é para a criança tão ou mais importante quanto o trabalho é importante para o adulto. Com intencionalidade ou não, este acto acarreta dados do quotidiano capazes de desenvolver um fazer activo, referido ou relacionado com o mundo grandioso do imaginário (SILVA, 2009, p. 18).

Isto é, o brincar concorre para o desenvolvimento intelectual, afetivo, social e físico da criança, pois, “através das atividades lúdicas, a criança relaciona ideias, estabelece relações lógicas, forma conceitos, reforça as habilidades sociais, desenvolve a expressão oral e corporal, reduz a agressividade, constrói o seu próprio conhecimento e integra-se na sociedade” (CASTRO; CASTRO, 2010, p. 21).

Na teoria, parece uma tarefa fácil de perpetrar, mas na prática é preciso um aprofundamento da questão do brincar. Implica ter de sair da zona de conforto, buscar um maior conhecimento do ser humano e ter sempre em mente as questões socioculturais quando falamos desse assunto. É preciso sempre ponderar a idade e o processo de construção do conhecimento quando observamos uma criança brincar, respeitando sua predisposição natural, pois criatividade e autonomia acontecem quando se propicia à criança um ambiente familiar e escolar que favoreçam essas características.

De acordo com Negrine (1997), o profissional envolvido com a brinquedoteca, seja ele denominado de “brinquedista” ou “ludotecário”, deve estar preparado não apenas para atuar como mediador de aprendizagem, mas também como observador e investigador das relações e acontecimentos que ocorrem no âmbito da brinquedoteca. É preciso conhecer a criança para poder ensiná-la, para poder mostrar caminhos.

Para Kishimoto (2009, p. 11) “as ludotecas, ou toy library são equipamentos culturais de encontros com crianças, pais e profissionais, e de crianças com outras crianças”. No dizer de Valerien (1993, p. 116):

A escola não é somente um lugar de aprendizagem, é também um lugar de socialização, onde a criança e o jovem aprendem a viver e a desenvolver-se no seio de uma coletividade, que tem como função fundamental favorecer sua inserção social e profissional. Desta forma, é fundamental que o clima criado na escola pelo diretor e pelos professores permita não só uma ação sobre a inteligência das crianças, mas igualmente sobre sua sensibilidade, sobre sua vontade, sobre sua adaptação à sociedade de hoje e do futuro.

Dessa maneira, os brinquedistas têm mostrado a alegria a muitas crianças e famílias que, através de atividades lúdicas com brincadeiras e brinquedos, têm ampliado a compreensão dos pais sobre o desenvolvimento e a educação dos seus filhos. A importância de oferecer brinquedos e brincadeiras em ambientes adequados e com profissionais capacitados trabalhando nas brinquedotecas, busca levar a reflexão dos docentes, escolas e Instituições de Ensino Superior para o valor das atividades lúdicas e da sua importância para o processo de aprendizagem das crianças.

Nas palavras de Santos (1995, p. 96):

A brinquedoteca nasceu no século XX e é uma nova instituição que garante à criança um espaço que facilite o ato de brincar. Esse espaço se caracteriza pela existência de um conjunto de brinquedos, jogos e brincadeiras e oferece aos seus usuários um ambiente agradável, alegre e colorido, onde a importância maior é a ludicidade que os brinquedos proporcionam. É um ambiente criado especialmente para a criança e que possui como objetivos principais o estímulo à criatividade, o desenvolvimento da imaginação, da comunicação e da expressão bem como, incentivar a brincadeira do faz-de-conta, a dramatização, a construção, a solução de problemas, a socialização e o desejo de inventar. A brinquedoteca coloca ao alcance da criança inúmeras atividades que possibilitam a ludicidade individual e coletiva, permitindo que ela construa seu conhecimento próprio.

As ludotecas têm a finalidade de incrementar atividades lúdicas e valorizar o brincar, independentemente do tipo e local onde estejam instituídas, seja em uma escola, em um hospital, em um bairro, em uma clínica ou em uma universidade. Nesse sentido, podemos encontrar, segundo Kishimoto (1998, p. 55), “diferentes tipos de brinquedotecas em hospitais, escolas, bairros, clínicas, universidades, etc.”

A brinquedoteca apresenta um acervo de jogos e brinquedos que são utilizados para atingir os objetivos propostos.

Conforme Santos (1995), as brinquedotecas são classificadas em relação a diversos fatores, tais como situação geográfica, cultura e tradição, sistema educacional adotado, espaços e materiais disponíveis e os serviços prestados. Porém, independentemente do tipo, o fator primordial é o aspeto lúdico, o qual assegura o direito da criança de brincar. As brinquedotecas de escolas estão em instituições que trabalham

com educação infantil e objetivam suprir as necessidades de materiais no tocante ao desenvolvimento da aprendizagem.

De acordo com Negrine (1997, p. 32) a brinquedoteca pode assumir diversas funções, “entre elas, a pedagógica e a social. No que se refere à brinquedoteca infantil, pode-se afirmar que, ao jogar, a criança constrói conhecimento, pois o jogo possibilita a transformação dos processos mentais elementares em superiores”.

Para Pereira (2004, p. 10) a brinquedoteca “é um local onde as crianças podem estudar brincando, aprender criando, cantar se expressando, ouvir meditando e contar histórias se divertindo, descobrindo... É um lugar para ser feliz, em que o direito de brincar está garantido”. Sendo que o objetivo da brinquedoteca passar por promover e estimular o brincar livremente, em que a criança tem a oportunidade de se relacionar de forma agradável e prazerosa, livre do formalismo das escolas (CUNHA, 2007; PEREIRA, 2010; RAMALHO, 2000, 2003)

Além disso, a brinquedoteca na escola possui a função social de integração entre crianças, pais, escola e comunidade. Quando os pais observam as brincadeiras de seus filhos, passam a conhecê-los melhor e aprendem a escolher os brinquedos que lhes são mais adequados. É um espaço de sentir, explorar e experimentar.

A brinquedoteca surgiu da valorização do brinquedo, tendo como objetivos básicos o empréstimo de brinquedos e a criação de espaços destinados à exploração lúdica. É importante salientar que a escola deve apreciar os muitos saberes das crianças, proporcionando meios para que se desenvolva, lançando conhecimentos importantes e necessários para sua vida futura, colocando-a em contato com suas capacidades, habilidades e dificuldades, despertando imaginação e criatividade.

Diversos são os conceitos de brinquedoteca. A Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBRI) conceitua as brinquedotecas como espaços mágicos destinados ao brincar das crianças e alerta para o fato de que não podem ser confundidas com um conjunto de brinquedos ou depósito de crianças, pois a criação de uma brinquedoteca está sempre ligada a objetivos específicos, tais como sociais, terapêuticos, educacionais, lazer, etc.

Ramalho e Silva (2003, p. 28) citando (Ramalho, 2000) avançam com a definição de brinquedoteca como um “local mágico que convida a criança a brincar, livremente ou com auxílio de adultos, com vistas à construção da cidadania, criatividade, socialização, afetividade, autoestima, raciocínio lógico, desenvolvimento das capacidades motoras, memória, percepção, imaginação, senso de organização e assimilação cultural”. Em linhas gerais, pode-se definir brinquedoteca como uma nova forma de aprender brincando, muito embora o termo “brincadeira” signifique assunto sério e, para Almeida (2003), a brinquedoteca é um espaço para liberdade, alegria e resgate do brincar.

A brinquedoteca pretende assumir-se como um espaço destinado a estimular um “brincar livre” e constituir-se como instrumento ou ferramenta lúdico-formativa que possa ajudar a “fazer as crianças felizes” (CUNHA, 2007, p. 16) sendo “responsável por mediar à construção do saber, em situações de prazer, com gosto de aventura, na busca pelo conhecimento espontâneo e prazeroso” (p. 17).

Portanto, entende-se que a brinquedoteca tem sido percebida como um novo estimulador pedagógico, pois a criança aprende enquanto brinca. Por meio do jogo, do brinquedo e da brincadeira, a criança desenvolve-se facilmente, criando seus pontos de vista, aprendendo a aceitar regras do jogo, aceitando a opinião dos colegas, tomando iniciativa e decisões, habilidades necessárias ao futuro adulto criativo, crítico, competitivo e flexível numa sociedade globalizada e que exige profissionais empreendedores.

Percebe-se, desse modo, que os jogos educativos e brincadeiras aguçam os sentidos infantis e proporcionam um aprendizado mais prazeroso. Crianças que brincam têm mais possibilidades de se tornarem jovens e adultos melhores, pois ajuda no desenvolvimento do raciocínio, ensina valores, alivia tensões, ensina a conviver, a ter tolerância e o respeito às regras. É assim que os educadores devem despertar o interesse da criança sem que essa obrigação se tornasse demasiadamente cansativa para os pequenos.

As brincadeiras fazem parte do trabalho do educador e dos brinquedistas com as crianças pequenas. Elas são essenciais para a aprendizagem, pois a brincadeira ajuda a resolver, refletir, raciocinar, conhecer, notar emoções distintas, competir, contribuir, construir, estabelecer, provar, descobrir, aceitar, perceber sentimentos e limites, respeitando a si mesmo e aos demais, já que a brincadeira é o fundamental elemento da aprendizagem da criança.

Longe de ser apenas uma atividade natural da criança, a brincadeira é uma aprendizagem social. A criança pouco a pouco cria opiniões sobre relacionamentos, torna-se capaz de discriminar, de fazer

críticas, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular e, acima de tudo, desenvolve a capacidade de decidir. Ao se divertir, ao brincar, a criança pequena aprende a viver e a desenvolver opiniões, progredindo, assim, em suas fases, as quais são imprescindíveis para o seu crescimento. Em suas brincadeiras, a criança promove experiências que serão indispensáveis na sua rotina diária, pois provoca, exercita, desenvolve o funcionamento do pensamento e das potencialidades da mesma.

Segundo Cunha (2007, p. 23) é essencial

lembrar que a cultura lúdica que evolui com a criança é em parte, determinada por suas capacidades psicológicas, as quais podem permitir ou impossibilitar algumas ações ou representações, pois o pensamento da criança evolui a partir de suas ações, por isso as brincadeiras são importantes para o desenvolvimento do pensamento infantil e quanto maior for à imaginação das crianças, maiores serão suas chances de ajustamento ao mundo ao seu redor.

No ambiente lúdico, o educador deve instalar um espaço, um lugar que aguce, estimule a brincadeira em função dos resultados desejados. Assim, para dar mais sentido às brincadeiras, devem-se escolher atividades que exercitem a imaginação, a criatividade, o equilíbrio, a agilidade de movimentos e o raciocínio da criança.

A brincadeira, com o intuito psicopedagógico, demanda que as crianças sejam auxiliadas a construir confiança em si mesmo, em suas habilidades e capacidades e a ser um ser pensante, com possibilidades de expansão no seu desenvolvimento pleno.

Para Vygotsky (1999), vê-se o quanto o brincar é benéfico ao aprendizado, pois a criança está em condição favorável para aprender. Ela está sempre acima de sua idade média, acima de seu comportamento diário. Assim, na brincadeira, as crianças traduzem certas habilidades que não seriam esperadas para sua idade já que ambas são diferentes, cada uma no seu ritmo.

Ainda para Vygotsky (1999), a promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola e, particularmente, a pré-escola poderiam se utilizar deliberadamente desse tipo de situações para atuar no processo de desenvolvimento das crianças. Isso porque a criança faz da brincadeira uma ponte para o imaginário.

Assim sendo, o ludotecário deve respeitar o interesse da criança e desenvolvê-la a partir da sua espontaneidade, estabelecendo os desafios necessários a sua aptidão e seguindo sua técnica de construção da aprendizagem.

Entende-se que a importância do brincar tem sido evidenciada também em pesquisas recentes que comprovam que ele é fundamental para a criança, e ainda aumenta certos tipos de aprendizagens, em particular, aqueles que requerem processos cognitivos mais elaborados. Através da imaginação e da exploração, as crianças desenvolvem suas próprias teorias do mundo, que permitem a negociação entre o mundo real e o imaginado por elas.

No Brasil, diversas são as instituições que atuam para isso, em diferentes instâncias: a Associação Brasileira de Brinquedotecas, a Associação Gaúcha de Brinquedotecas, a A Brinquedoteca e a Seção Brasileira da Associação Internacional em Defesa do Direito da Criança Brincar são alguns exemplos que também exerceram um papel crucial na construção e propagação do conceito de brinquedoteca.

Conforme a Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBRI), a brinquedoteca é um espaço preparado para estimular o brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos, dentro de um ambiente especialmente lúdico. As brinquedotecas podem ser um meio de oferecer informação, orientação e apoio aos seus membros, além do empréstimo de brinquedos, sem preconceito de raça, sexo, religião, língua ou país de origem.

De acordo com Pereira (2004), brincar é bom para o desenvolvimento motor, afetivo, social e psíquico da criança. Assim, dando tempo para brincar, um ambiente para explorar e materiais que favoreçam as brincadeiras, os adultos estarão promovendo a aprendizagem das crianças. Dessa maneira, o mundo lúdico das brincadeiras ajusta o aprender, improvisando e brincando, possibilita à criança apreender novos conceitos, adquirir informações e até mesmo superar dificuldades que venham a encontrar em suas tentativas de aprendizagem.

As atribuições que competem às instituições são inúmeras, e estas por sua vez deverão atentar-se ao cumprimento das tarefas que giram em torno dessa função. Dentre outros atributos, caberá à instituição ter pré-disposição para trabalhar coletivamente, ter iniciativa e firmeza às atitudes tomadas, ter

credibilidade perante a comunidade escolar, além de propiciar ao professor que seja um mediador e facilitador no processo ensino-aprendizagem.

Nos dizeres de Santos (1997, p. 86),

Quando estamos no âmbito de uma brinquedoteca infantil, podemos afirmar que é jogando que a criança constrói conhecimentos. É através do jogo que os processos mentais elementares vão se transformando em processos mentais superiores ao brincar a criança faz uma releitura do seu contexto sociocultural emergente, amplia, modifica, cria e recria através dos papéis que eleger para representar.

Por concordar com a assertiva do autor, acredita-se que é fundamental para a criança esse momento de construção do saber, da descoberta, da estimulação e, principalmente, da sua personalidade voltada a melhorar qualitativa e quantitativamente a formação dos sujeitos da educação.

Ainda para Santos (1997, p. 51) “a criação de uma brinquedoteca pode variar segundo o local, instituição mantenedora, faixa etária a que se destina ou até mesmo em relação às finalidades para as quais ela está sendo criada, considerando fundamentalmente o contexto sociocultural onde se insere”.

Nas palavras de Kishimoto (2009, p. 8),

normalmente são creches, escolas maternas e jardins de infância que adotam brinquedotecas com fins pedagógicos. Existem também colégios que as implantaram visando possibilitar apoio aos professores. São brinquedotecas que possuem jogos no acervo e espaço livre para brincar, suprimindo as necessidades docentes.

Deve-se ter o foco na criança, no brincar e na observação da mesma, já que a criança pequena instruir-se quando está livre, quando enfoca a atenção para determinada item espontaneamente. “É no brincar que a criança manifesta que está interessada por algo, e o educador ao observar a criança, desenvolve o ambiente, o espaço para a educação” (KISHIMOTO, 2009, p. 8).

Complementa Kishimoto (2009, p. 9) “isso significa organizar o ambiente para que a criança aprenda com o processo cotidiano”. É na brincadeira que o professor analisa a criança e a interpreta e a partir desse momento inicia-se uma busca pelo aprendizado, aonde o educador fará o papel de mediador. É no brincar que o educador percebe o que a criança pode aprender e desenvolver suas respectivas habilidades.

O mesmo autor diz ainda que “é preciso passar pelo brincar, pela observação, para depois iniciar o trabalho pedagógico propriamente dito” (KISHIMOTO, 2009, p. 10). A brinquedoteca é um espaço de animação sociocultural que é encarregado da transmissão da cultura infantil como também pelo desenvolvimento da socialização, integração social e construções das representações infantis.

Nas Instituições de Ensino Superior, a brinquedoteca tem como um dos seus principais objetivos proporcionar às alunas do curso de Pedagogia, um ambiente não apenas de formação acadêmica, mas também um lugar de extensão universitária, de inclusão sociocultural do ambiente acadêmico e da comunidade, além de constituir-se, de certa forma, em uma responsabilidade social. Esse espaço chamado de brinquedoteca ajusta, através do jogo, do brinquedo e da brincadeira, o conhecimento cultural, intelectual e cognitivo de dezenas de crianças e, ao mesmo tempo em que se preocupa com a heterogeneidade de cada indivíduo. No entendimento de Cunha (2010) este tipo de espaços acabam por se constituírem em espaços de construção de conhecimento, de cultura e assumem um papel decisivo no plano das relações interinstitucionais e de extensão à comunidade.

Esse ambiente manifesta um belo período de aprendizagem para docentes, acadêmicos e a coordenação envolvida com as atividades. Assim, a brinquedoteca propicia, a dezenas de crianças, o acesso ao saber, a capacidade de agir. Não é somente o acesso físico, mas também inclui essas crianças dentro de sua cultura por meio das práticas pedagógicas.

No Brasil, aumenta cada vez mais o número de brinquedotecas nas Instituições de Ensino Superior fazendo uma interlocução da academia com a comunidade, mas principalmente, propiciando que as crianças tenham um ambiente diferenciado para aprender através do brincar, sob o olhar atento das acadêmicas do curso de Pedagogia e de atividades diferenciadas por elas elaboradas.

A partir desta perspectiva, pode-se analisar a importância e a real necessidade da brinquedoteca como atividade que aproxima o saber científico das reais necessidades sociais e, ainda, o espaço acadêmico como propulsor de atividades de inclusão da cultura de crianças.

Nessa perspectiva, o futuro professor integra-se com sua própria cultura, pensa e planeja sobre atividades de inclusão cultural, contribuindo, nesse sentido, para o engajamento de uma pedagogia social, sensível às várias formas de inclusão sociocultural.

Observa-se que a brinquedoteca é um espaço mágico criado para dar oportunidade às crianças para brincar de forma enriquecedora, de mergulhar na fantasia e na imaginação. E os “brinquedistas” são profissionais, que estão ali trabalhando nas ludotecas para favorecer e enriquecer o brincar da criança, este é o papel fundamental.

Portanto, a Educação deve ter como foco o uso do brincar como meio de auxiliar a criança a adquirir sensações, percepções, possibilidades como conceitos, promovendo desta forma, a sua afetividade a expandir-se e a equilibrar-se através do intercâmbio com o ambiente humano, criando assim, sentimentos de segurança e confiança em si mesmo, imprescindíveis a uma autoimagem positiva. No entanto, isso vai depender da qualidade da relação professor-aluno, da construção de um espaço de encontro na qual o aprender e o ensinar aconteça de modo criativo e de troca.

De tal modo, entende-se que a brinquedoteca é um processo educativo, cultural e científico que articula o ensino e a pesquisa de forma indissociável e viabiliza a relação transformadora entre a Faculdade/Universidade e a sociedade na qual os acadêmicos têm a possibilidade de experienciar suas concepções profissionais, interagir com as problemáticas sociais e ainda reformular suas práticas profissionais. Para reconhecê-las em contextos mais amplos, é necessário o exercício de legitimação da própria espécie humana, levando esse entendimento para o contexto da escola formal, cabendo às Instituições de Ensino Superior aproximarem-se, literalmente, de conhecimentos e práticas efetivas e capazes de subsidiar mudanças significativas na realidade social e nas práticas pedagógicas, permitindo o desenvolvimento dos aspectos cognitivos, afetivos, psicomotores e psicossociais.

METODOLOGIA

Com o objetivo de fazer uma breve reflexão sobre a importância da brinquedoteca no que diz respeito à aliança entre a teoria e a prática no processo ensino-aprendizagem e a gestão adequada no Ensino Superior, optou-se por uma abordagem qualitativa (BARDAN, 1977). Os instrumentos para a coleta de dados centram-se na observação realizada durante períodos regulares de oito horas (durante um semestre), das atividades desenvolvidas na brinquedoteca de uma instituição, complementada de uma entrevista, sobre estas questões. As participantes da pesquisa foram duas pedagogas com responsabilidades de gestão e coordenação pedagógica, a trabalhar na brinquedoteca da faculdade IDEAU, localizada no município do Passo Fundo. Os participantes assinaram o respectivo TCLE (Termo de Consentimento Livre Esclarecido).

Através de entrevista semiestruturada (Tabela 1), foi possível perceber que as pedagogas que participaram neste estudo acreditam na importância do papel da gestão, pois é fundamental para o funcionamento adequado e eficiente no âmbito da IES, bem como para a condução das atividades pedagógicas, aliando a teoria à prática da brinquedoteca como um diferencial para as acadêmicas do curso de Pedagogia.

Tabela 1. Questões norteadoras da entrevista semiestruturada

1.	Em que medida a Brinquedoteca auxilia o professor na articulação entre o saber teórico e o saber prático?
2.	Que medidas específicas no plano da gestão poderiam levar a um melhoramento efetivo em termos de recursos humanos e materiais da Brinquedoteca?

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a trajetória de observação e prática na brinquedoteca da Instituição, pôde-se notar que o trabalho iniciou com a Educação Infantil, buscando o atendimento às escolas públicas (nos períodos acima referidos) realizadas pelas professoras responsáveis pela brinquedoteca e com alunas do curso de Pedagogia.

Os planejamentos das atividades (com incidência regular e definida – semanal e mensal – com reuniões de avaliação e preparação / adaptação metodológica para futuras atividades e / ou iniciativas e

respetivo balanço intermédio e final do trabalho entretanto realizado) foram concretizados pelas alunas, sob a orientação das professoras da brinquedoteca. As atividades e o atendimento correspondiam ao tempo de duas horas semanais com turmas pequenas pelo fato de o espaço ser restrito a um número limitado de alunos.

O trabalho na brinquedoteca da instituição foi realizado de maneira efetiva com as escolas, e proporcionou às acadêmicas da Pedagogia um contato com alunos de diferentes realidades sociais e diferentes faixas etárias, através de um trabalho diferenciado daquele realizado em sala de aula.

O resultado da pesquisa mostrou, na opinião das professoras, que dois aspetos são fundamentais quando se fala em brinquedoteca na Instituição de Ensino Superior: a importância de aliar a teoria à prática pedagógica e uma boa gestão, o que pode ser eficaz para que tudo funcione de forma efetiva e qualificada em prol da aprendizagem.

Ao se analisar a questão de aliar a teoria com a prática, a professora E afirma que a brinquedoteca irá

“oportunizar as crianças um momento de brincar sem cobranças, estimulando à concentração, a atenção, a socialização são aspectos fundamentais da Brinquedoteca; e aos alunos da Pedagogia a compreensão do processo da observação, de monitoramento sendo estes fundamentais para aliar a teoria com a prática, pois devem andar juntas sim”.

Por sua vez para a professora L:

“a brinquedoteca tem como finalidade aliar teoria a prática dos futuros docentes da instituição, além de desempenhar um papel social importante no atendimento a alunos oriundos de escolas públicas” sendo “É um espaço para o professor utilizar diferentes materiais no ambiente escolar sem a rigidez do ensino, ou seja, aprender brincando”.

No quesito gestão, enquanto a professora L acredita que “deveria ter mais apoio as ações da brinquedoteca e recursos materiais”. A professora E assegura que “Hoje existe uma dificuldade em utilizar a brinquedoteca, pois não há um gestor específico. Deveria haver um coordenador e o acesso facilitado, com monitoramento e apoio dos alunos da Pedagogia”.

Nesse sentido, compreende-se que teorias e práticas se juntam para uma melhor reflexão e compreensão entre a escola e o profissional de educação. Cria-se, então, um elo entre teorias e práticas desenvolvidas na vida escolar, e é disso que a instrução docente deriva.

No que diz respeito à importância do gestor na IES, cabe ao mesmo criar oportunidades que propiciem e estimulem o saber e a socialização, priorizando o processo de aprendizagem, unindo os grupos que formam a instituição no acompanhamento do conhecimento, por meio da aquisição e de troca permanente de saberes, para que se desenvolvam as habilidades e competências em um ritmo qualificado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo procurou reunir uma base conceptual sobre a temática central complementada com uma verificação / elucidação sobre as implicações do brincar no desenvolvimento e na formação da criança, verificando como a ela constrói conhecimentos significativos e valores em interação com outras crianças, com adultos e com o meio físico social. Também buscou analisar a importância do brincar e da brinquedoteca em escolas, mas principalmente nas Instituições de Ensino Superior.

A brinquedoteca tem como intuito aliar teoria à prática dos futuros docentes da instituição, além de cumprir um papel social importante no atendimento às crianças vindas de escolas públicas e o de proporcionar oportunidades de aprendizado lúdico e interativo.

Para as Instituições de Ensino Superior, sugerem-se a valorização da brinquedoteca, acentuando a importância de favorecer o ato de brincar em um ambiente diferenciado, além de oportunizar a observação e um aprendizado significativo para as acadêmicas do curso de Pedagogia.

Diante dessa perspectiva, Fortuna (2002, p. 22) percebe que as brinquedotecas devem ser capazes de

oportunizar encontros (consigo mesmo, com os pares, entre as gerações e com a cultura), formação (desde que a concepção de formação seja redimensionada, para ajustar-se à epistemologia própria da ludicidade, distinga-se da semiformação e seja estendida, para além daqueles que nela brincam, aos ludotecários e à comunidade na

qual se insere) e afirmação de direitos (assegurando o direito de ter direitos, a partir do exercício do direito à brincadeira).

Diante desse cenário, cabe aos gestores da Instituição de Ensino Superior atuar de fato como agentes de transformação, propiciando um panorama de transformação em que cada vez mais é valorizada a aproximação da comunidade com o ambiente acadêmico. Também é importante salientar a responsabilidade social como um dos pilares da educação, que é considerada um direito de todo cidadão brasileiro. Nesse sentido, cabe às Instituições de Ensino Superior prestar serviços especializados à comunidade e estabelecer com ela uma relação de reciprocidade.

Ao pensar nas práticas pedagógicas, é preciso refletir sobre a bifurcação dicotômica que há entre a teoria e a prática. Muitas vezes, o conteúdo ensinado em sala de aula durante o curso de Pedagogia não converge com a realidade das escolas ou com as atitudes dos alunos diante de determinadas falas ou comportamentos. Assim, as acadêmicas, ao vivenciarem situações diretamente com os alunos e sob a orientação das professoras responsáveis na Instituição de Ensino Superior, terão uma aprendizagem muito mais significativa e conectada com o tempo e o espaço escolar. Afinal, como afirma Paulo Freire (2000) “A teoria sem a prática vira ‘verbalismo’, assim como a prática sem teoria, vira ativismo. No entanto, quando se une a prática com a teoria tem-se a práxis, a ação criadora e modificadora da realidade”.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo N. **Educação lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. 10. ed. São Paulo: Loyola, 2000.
- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica: prazer de estudar, técnicas e jogos pedagógicos**, 11. ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Rev. Psicopedagogia.**, São Paulo, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010.
- ANTUNES, Celso. **Novas Maneiras de Ensinar – Novas formas de Aprender**. Rio de Janeiro: Artmed, 2002.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- BROCK, Avril, et al. **Brincar: aprendizagem para a vida**. Porto Alegre: Editora Penso, 2011.
- BRUNER, Jerome S.; JOLLY, Alison; SYLVA, Kathy. (Eds). **Play: its role in development evolution**. New York: Penguin Books, 1976.
- CASTRO, Elani Cristina V. Magalhães de; CASTRO, Yáskara Fernanda Matos de. A brinquedoteca como espaço de extensão universitária e inclusão sociocultural para acadêmicos e comunidade. **Revista Diálogos: a cultura como dispositivo de inclusão**, Brasília, v. 13, n. 1, p. 19-25, 2010.
- CLAPARÈDE, Eduardo. **Psicologia da Criança e Pedagogia Experimental**. São Paulo: Ed. do Brasil SIA, 1956.
- CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 4. ed. São Paulo: Aquariana, 2007.
- DANTE, Luiz Roberto. **Didática da matemática na pré-escola: Por que, o que e como trabalhar as primeiras idéias matemáticas**. São Paulo: Ática, 1998.
- DEWEY, John. **L' école et l' enfant**. 6. ed. Paris: Delachaux e Niestlé, 1962.
- FONTANA, Roseli. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.
- FORTUNA, Tânia Ramos. **Ensinando a montar - e manter - brinquedotecas: a experiência em assessoria universitária à criação de espaços lúdicos**. Resumos da 9ª. Conferência Internacional de Ludotecas: Brincar é crescer. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, Instituto de Apoio à Criança, 14 a 17 de maio de 2002. p. 115. Faculdade de Educação - Universidade Federal do Rio Grande do Sul – Porto Alegre – Brasil. Para um modelo de brinquedotecas para a América Latina, p. 1-25. Disponível em: <http://www.abrinquedoteca.com.br/integra/hacia_modelo_ludotecas_para_AL.pdf>. Acesso em: 11 janeiro de 2016.
- FORTUNA, Tania Ramos; BITTENCOURT, Aline Durán da Silveira. JOGO E EDUCAÇÃO: O QUE PENSAM OS EDUCADORES. **Rev. Psicopedagogia**, São Paulo, v. 20, n. 63, p. 231-242, 2003.
- FRANCO, Sérgio de Gouvêa. O brincar e a experiência analítica. **Ágora**, Rio de Janeiro, vol.6, n.1, pp. 45-59, 2003.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa**, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.
- FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Editora Moderna, 1996.
- FROEBEL, Friedrich W. A. **A educação do homem**. Trad. Maria Helena Câmara Bastos. Passo Fundo: UPF, 2001 [1902].
- HYPOLLITO, Dinéia. Brinquedoteca. Anais do Encontro sobre Brinquedoteca, Universidade São Judas Tadeu, 2005.

- KISHIMOTO, Tisuko Morchida. Brincar pelo bem das crianças. **Revista Direcional Educador**, São Paulo, n. 50, p. 6-11, 2009.
- KISHIMOTO, Tisuko Morchida. Diferentes tipos de brinquedoteca. In: FRIEDMANN, A. (Org.). **O direito de brincar: a Brinquedoteca**. 4. ed. São Paulo: Ed. Sociais; 1998. p. 49-59.
- _____. **Jogos Infantis; O jogo, a criança e a educação**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
- NEGRINE, Airton. Brinquedoteca: teoria e prática: dilemas da formação do brinquedista In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 1997, p. 83-94.
- NÓVOA, António. Formação de professores e qualidade de ensino. **Revista Aprendizagem: a Revista da Prática Pedagógica**. n.º. 2. Pinhais: Ed. Melo, 2008.
- PEREIRA, Natividade. **Brinquedoteca: jogos, brinquedos e brincadeiras**. São Paulo; Paulinas, 2004.
- PIAGET, Jean. **A Psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- RAMALHO, Márcia Regina de Borja; SILVA, Chirley Cristiane Mineiro da. A BRINQUEDOTECA. **Rev. ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina**, v. 8, n.º 1, p. 26-34, 2003.
- RAMALHO, Márcia Terezinha de Borja. **A brinquedoteca e o desenvolvimento infantil**. 2000. 140f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) - Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2000.
- REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 22. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.
- RUNER, Jerone; RATNER, Nancy. Games, Social Exchange and the Acquisition of Language. In: **Journal of Child Language**, v.5, n.º 3, p. 391-401, 1978/2008. doi.org/10.1017/S0305000900002063
- SANTOS, Santa Marli Pires. (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 1997.
- _____. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.
- SILVA, Levi Fernandes da. O Jogo na Educação. Revista Quaderns Digitals – El Portal de Educació, **Revista Iberoamericana de Educació OEI**, n.º 59, p. 1-21, 2009.
- VALERIEN, J. **Gestão da Escola Fundamental: Subsídios para análise e sugestão de aperfeiçoamento**. Cortez, São Paulo. 1993.
- VIGOTSKII, Lev Semenovich. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: VIGOTSKII, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução de Maria da Penha Villalobos. 7. ed. São Paulo: Ícone, 2001. p. 103-119.
- _____. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Trad. José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975 [1971].

MINIBIOGRAFIA



Levi Leonido Fernandes da Silva (levileon@utad.pt)

Professor Auxiliar da Escola das Ciências Humanas e Sociais da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro. É Mestre e Doutor em Educação pela Universidade de Salamanca. Desenvolveu estudos de Pós-doutoramento na Universidade de Coimbra (2009-11) e na Universidade de Santiago de Compostela (2007). Membro do CITAR (Centro de Investigação em Ciência e Tecnologias da Artes d da Universidade Católica Portuguesa e do Centro de Estudos em Letras (UTAD e Universidade de Évora). Diretor da Revista Europeia de Estudos Artísticos (European Review of Artistic Studies). Tem desenvolvido uma regular atividade investigativa no domínio da Artes e Educação com especial enfoque na criação / direção artística e na orientação de trabalhos de investigação avançada (mestrado, doutoramento e pós-doutoramento).

Link para Plataforma Degois: <http://www.degois.pt/visualizador/curriculum.jsp?key=9108071356917506>



Elsa Maria Gabriel Morgado (elsagmorgado@gmail.com)

Investigadora Auxiliar Convidada do Centro de Estudos Filosóficos e Humanísticos da Universidade Católica – Braga; Investigadora do Centro de Estudos em Letras – Universidade de Trás-os-Montes e Universidade de Évora. Investigadora de pós-Doutoramento na Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro. É Doutora em Ciências da Educação pela Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro; Mestre em Biologia e Geologia (para o ensino); Especializada em Educação Especial (domínio Cognitivo e Motor) e Licenciada em Biologia e Geologia (ensino de). Tem desenvolvido uma regular atividade e investigativa no domínio das Ciências da Educação; Educação Especial; Supervisão Pedagógica e Estágio de Inserção Profissional.

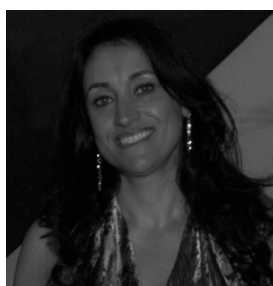
Link para ORCID <http://orcid.org/0000-0002-3653-7876>



Luciane dos Santos Muller (luciane.mh@hotmail.com)

Professora de Pós-Graduação da Faculdade IDEAU, Brasil. Especialista em Orientação Educacional pelo Instituto de Desenvolvimento Educacional do Alto Uruguai – IDEAU de Passo Fundo/RS. Especialista em Gestão, Orientação e Supervisão Escolar pela Faculdade Anglo Americano de Passo Fundo/RS. Especialista em Gestão de Marketing e Varejo pela Universidade de Passo Fundo – UPF/RS. Licenciatura em Pedagogia pela Faculdade IDEAU. Bacharel em Comunicação Publicidade e Propaganda pela Universidade Luterana do Brasil.

Link Para currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7769112316001413>



Lisiane Borges da Silva (bslisiane@yahoo.com.br)

Professora de Pós-Graduação da Faculdade IDEAU, Brasil. Mestrado profissional em Psicopedagogia. Especialização em Formação em Gestão do Ensino e Aprendizagem. Especialização em Especialização Em Psicopedagogia. Graduação em Pedagogia. Doutoranda do Curso de Ciências da Educação da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Vila Real, Portugal.

Link Para currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8093133071951301>