

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

JULIANA ZIMMERMANN DA SILVA

INFÂNCIA NA ESCOLA: QUAL O PAPEL DA BRINQUEDOTECA?

FLORIANÓPOLIS

2019

JULIANA ZIMMERMANN DA SILVA

INFÂNCIA NA ESCOLA: QUAL O PAPEL DA BRINQUEDOTECA?

Trabalho de Conclusão de Curso, partindo de pesquisa bibliográfica e apresentado à disciplina de Pesquisa em Educação II, do Curso de Pedagogia na Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC sob a orientação da Prof^a Dr^a Luciane Maria Schlindwein e coorientação da Prof^a Msc Maria Luiza de Souza e Souza.

FLORIANÓPOLIS

2019

JULIANA ZIMMERMANN DA SILVA

INFÂNCIA NA ESCOLA: QUAL O PAPEL DA BRINQUEDOTECA?

Trabalho de Conclusão de Curso, partindo de pesquisa bibliográfica e apresentado à disciplina de Pesquisa em Educação II, do Curso de Pedagogia na Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC sob a orientação da Prof^a Dr^a Luciane Maria Schlindwein e coorientação da Prof^a Msc Maria Luiza de Souza e Souza.

Florianópolis, 16 de dezembro de 2019.

BANCA EXAMINADORA

SLVANA MARIA DA ROCHA

(mestre em Educação pela UNIVALI, Gerente de Ensino Fundamental da Secretaria de Educação do Município de Itajaí/SC)

SASKYA CAROLINE BODENMULLER

(mestre e doutoranda em educação PPGE/UFSC)

ANA CAROLINA DE SOUZA OSTETTO

(mestre em educação PPGE/UFSC; professora Prefeitura Municipal de Florianópolis)

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, à minha orientadora Prof^a Dra^a Luciane Maria Schlindwein e coorientadora Prof^a Msc Maria Luiza de Souza e Souza, pela dedicação e carinho, pelos momentos de aprendizado, de conhecimento e de paciência durante o período de escrita desta pesquisa. Agradeço pelo incentivo e acolhimento que tive de minha orientadora na decisão do tema da pesquisa, ao qual tive interesse desde o início da graduação.

Agradeço, também, ao meu companheiro Tiago Luiz Andrade pelo apoio, incentivo e compreensão durante todo meu percurso acadêmico. Seu amparo nos momentos difíceis foi decisivo e muito importante para que eu seguisse com minhas escolhas e sonhos.

Agradeço às minhas colegas de curso, das diferentes fases e turmas em que me inseri. Os momentos que enfrentamos juntas no curso de Pedagogia nos fizeram seguir resistindo e também possibilitaram que ficássemos mais unidas e seguras frente às dificuldades que enfrentamos durante os árduos semestres na UFSC.

Por fim, agradeço à família que também tiveram sua parcela de contribuição, proporcionando educação no início da minha vida escolar e incentivando para que continuasse os estudos sempre.

RESUMO

Para algumas pessoas, o brincar ainda é considerado uma atividade que se distancia do aprender e se aproxima de atividades de descanso ou de recreação. Felizmente este termo vem sendo frequentemente discutido em estudos e pesquisas recentes, que mostram a real importância dessa prática para as crianças. Para Vigotski, a brincadeira tem um papel fundamental na constituição da criança. Ao brincar, a criança constrói conhecimentos, produz e reproduz cultura, aumenta possibilidade de imaginação, experiência e constrói regras, descobre e desenvolve potencial criativo e pode expressar suas emoções. Foi nessa linha de raciocínio que elaborei uma pesquisa de cunho bibliográfico e documental trazendo como foco principal a importância do brincar e da brincadeira, em brinquedotecas, para o desenvolvimento da criança. Para isso, levantei dados históricos sobre a criação de brinquedotecas e as principais que atualmente estão espalhadas pelo País e, principalmente, no município de Florianópolis – SC. O interesse pelo assunto também foi influenciado, pois tive experiência como bolsista de um projeto de extensão durante um período de dois anos em duas brinquedotecas localizadas em Florianópolis. Estes espaços, quando planejados e arquitetados adequadamente, suprem tanto a necessidade de um local propício e aconchegante para brincar, quanto contribuem para o desenvolvimento das crianças. As brinquedotecas possuem diferentes estruturas e modos de funcionamento. As análises possibilitaram perceber o quanto é importante o brincar no contexto escolar e como o olhar dos professores e responsáveis pode trazer contribuições para essas crianças frequentadoras desse espaço escolar.

Palavras-chave: Brinquedoteca. Brincar. Criança. Infância. Desenvolvimento infantil.

ABSTRACT

For some people, playing is still considered an activity that moves away from learning and approaches rest or recreation activities. Fortunately, this term has been frequently discussed in recent studies and research, which show the real importance of this practice for children. For Vigotski, play has a fundamental role in the constitution of the child. By playing, the child builds knowledge, produces and reproduces culture, increases the possibility of imagination, experiences and builds rules, discovers and develops creative potential and can express his emotions. It was in this line of reasoning that I elaborated a bibliographical and documental research, bringing as main focus the importance of play and play, in playrooms, for the child's development. For this, I collected historical data about the creation of toy libraries and the main ones that are currently scattered throughout the country and, mainly, in the city of Florianópolis - SC. Interest in the subject was also influenced, as I had experience as an extension project fellow during a two-year period in two toy libraries located in Florianópolis. These spaces, when properly planned and designed, meet both the need for a conducive and cozy place to play and contribute to the development of children. Playrooms have different structures and modes of operation. The analyzes allowed us to understand how important it is to play in the school context and how the eyes of teachers and guardians can bring contributions to these children who attend this school space.

Keywords: Toy library. Play. Child. Childhood. Child development.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 – Canto dos jogos eletrônicos	28
Imagem 2 - Horário das turmas do período matutino e vespertino.....	29
Imagem 3 – Crianças brincando sobre o tatame central	30

LISTA DE ABREVIATURAS

ABB – Associação Brasileira de Brinquedotecas

ABRINQ – Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos

APAE - Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais

BDTD - Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações

CA – Colégio de Aplicação

CED - Centro de Ciências da Educação

DCNEI – Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil

ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente

LABRIMP – Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos

LABRINCA - Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação

LDBEN – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

MEC - Ministério da Educação e Cultura do Brasil

MST – Movimento Sem Terra

NEIM – Núcleo de Educação Infantil Municipal

PMF – Prefeitura Municipal de Florianópolis

RCNEI - Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

SCIELO - Scientific Electronic Library Online

TCC – Trabalho de Conclusão de Curso

UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO.....	10
2 OBJETIVOS	14
2.1 OBJETIVO GERAL.....	14
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
3 SOBRE AS BRINQUEDOTECAS.....	15
3.1 CONCEPÇÕES FUNDANTES	15
3.2 O BRINCAR NA LEGISLAÇÃO: O DIREITO DA CRIANÇA DE BRINCAR	17
3.3 BRINQUEDOTECAS: UM OLHAR PARA A HISTÓRIA	18
3.4 BRINQUEDOTECA: POR QUÊ? PARA QUÊ?	22
4 DIÁLOGOS COM A PRÁTICA: VIVÊNCIAS DA PROFESSORA EM FORMAÇÃO NO ESPAÇO DA BRINQUEDOTECA.....	27
4.1 BRINQUEDOTECA DO COLÉGIO DE APLICAÇÃO (LABRINCA).....	27
4.1.1 Caracterização das turmas recebidas no LABRINCA	31
4.2 BRINQUEDOTECA DA ESCOLA DESDOBRADA JOÃO FRANCISCO GARCEZ....	32
4.3 ACHADOS: O BRINCAR DAS CRIANÇAS NO ESPAÇO DA BRINQUEDOTECA...	36
5 CONSIDERAÇÕES	47
6 REFERÊNCIAS	50

1 APRESENTAÇÃO

A organização da sociedade nos dias atuais reflete em consequências para a infância. Os espaços para as crianças brincarem estão cada vez mais restritos, seja pela correria do dia a dia de suas famílias, seja pela violência das cidades. Assim, partimos da premissa de que as brinquedotecas podem oferecer uma melhor condição para a infância, uma vez que favorece a brincadeira infantil e a relação das crianças com seus pares.

Pensando nisso, antes mesmo de apresentar a problemática deste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) considero importante apresentar minha trajetória de vida, até que eu me percebesse enquanto uma professora em formação e, com isso, as reflexões que a imersão no Curso de Pedagogia na Universidade Federal de Santa Catarina me proporcionou pessoal e profissionalmente.

O brincar sempre esteve presente em minha infância. Boa parte dessa etapa da vida vivi como meus avós maternos em uma fazenda no interior do estado de Mato Grosso/MT. Na maioria das vezes, brincava sozinha, sem a presença de outras crianças e as brincadeiras eram de faz de conta, usando a imaginação. Lembro-me das brincadeiras de casinha, o uso de utensílios de cozinha, inclusive alguns que eu pegava da cozinha da minha avó. Alguns momentos havia bonecas, mas o ato de brincar fluía independentemente dos brinquedos. Raramente tinha a oportunidade de brincar com outras crianças, mas, quando isso acontecia, sempre aprendia novas brincadeiras, novas linguagens e novos modos de resolver questões da vida.

Quando comecei a frequentar a escola, aos seis anos de idade, os momentos para brincar diminuíram, mas, em contraponto, o repertório de brincadeiras aumentou. Nessa mesma época, tivemos que nos mudar para a cidade, contudo, conheci pessoas diferentes das que eu estava acostumada, novos sotaques, novos costumes, novos jogos e brincadeiras. Foi nesse período que iniciaram as brincadeiras de escolinha, nos finais de semana, com os amigos e primos. Reuníamos-nos para brincar de escola, geralmente o papel de professora era representado por mim. A representação era similar ao modo como a professora lecionava na minha escola, inclusive as atividades que eram solicitadas e a forma de alfabetizar.

Quando fiz o vestibular e decidi por fazer o curso de Pedagogia, retornei aos velhos tempos, via-me nesse papel da professora alfabetizadora, o qual tanto admirava em minha infância, assim como tantos outros professores que passaram por minha vida estudantil. Alguns métodos utilizados durante minha alfabetização já não são mais os mesmos e pude aprender muito sobre essas mudanças na profissão da professora. O Curso de Pedagogia

trouxe-me formação e aprendizados que não terei somente na carreira como pedagoga, mas para a vida toda.

Em agosto do ano de 2015, fui convidada a fazer parte da pesquisa intitulada de *Brinquedos, brincadeiras, arte e ciência na formação dos professores dos Anos Iniciais*. Trata-se de uma pesquisa de extensão, coordenada pela professora Luciane Maria Schlindwein e realizada em parceria com três¹ brinquedotecas escolares no município de Florianópolis. A partir daí, iniciei observações em duas dessas brinquedotecas e me encantei pelo tema da pesquisa, optando por trazer em meu trabalho de conclusão de curso a importância desses espaços nos contextos escolares e suas contribuições para a infância no que tange a brincadeira infantil.

Percebo que o brincar abre possibilidades para a criança se expressar livremente, construir situações e interpretações, estabelecer relações entre os brinquedos e os objetos, bem como se relacionar com outras pessoas. É pelo brincar também que ela se movimenta e explora o mundo. Rezende (2012, p. 6) compreende a importância do ato de brincar para o desenvolvimento das crianças, justificando que é através do brincar que elas apreendem funções e percepções importantíssimas para sua formação, aprendizagem social e desenvolvimento.

Dessa maneira, o brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança, pois é a partir disso que ela poderá construir sentidos e obter conhecimento social e cultural. Benedet (2007, p. 34) afirma que “[...] o brincar tem sua importância fundamental à medida que promove a produção de sentidos, a ressignificação da realidade, por meio da imaginação, a ação no mundo real e a possibilidade de mudança deste”.

Em relação aos espaços das brinquedotecas, acredito que elas têm papel fundamental na infância, pois podem contribuir e favorecer o brincar. Ramalho (2000) destaca que a brinquedoteca pode oferecer condições para a formação da personalidade. Para a autora, esse espaço permite maior liberdade para as crianças experimentarem e criarem seus próprios significados ao invés de apenas assimilarem o que foi criado por outras pessoas.

Benedet (2007, p. 5), em sua pesquisa sobre brinquedoteca na escola, afirma que:

[...] vemos crescer os estudos sobre a importância do brincar para os processos de ensinar e aprender, entendendo essa atividade como uma atividade humana cultural e histórica por excelência e sua prática como uma necessidade da criança, objetivação da imaginação e espaço de construção de sentidos - produção da cultura.

¹ Uma brinquedoteca é a do Colégio de Aplicação da UFSC; outra é uma brinquedoteca curricular inserida na Escola Desdobrada João Francisco Garcez da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis e a terceira é a brinquedoteca hospitalar do Hospital Universitário da UFSC. No entanto, minha pesquisa se insere no âmbito das duas primeiras.

Com isso, percebe-se maior envolvimento de pesquisadores em estudar esse importante tema para a formação da criança: o brincar e as brinquedotecas no contexto escola. Compreendendo essa causa, realizei uma pesquisa bibliográfica utilizando as bases de dados BDTD² e Scielo³ e estudei trabalhos acadêmicos, teses, dissertações e artigos publicados entre o final da década de 1990 até a data atual (2019), a fim de conhecer um pouco mais sobre brinquedotecas escolares, suas contribuições e objetivos para o desenvolvimento infantil no que compete às brincadeiras decorrentes nesse espaço.

Para complementar e descrever minha pesquisa, a partir da busca bibliográfica, iniciei um breve levantamento histórico sobre as brinquedotecas e encontrei dados sobre a primeira brinquedoteca no mundo. Tal espaço foi fundado no ano de 1934, em Los Angeles, nos Estados Unidos e tinha como objetivo emprestar brinquedos. (RAMALHO, 200, p. 91)

No Brasil, as primeiras brinquedotecas foram elaboradas e fundadas com objetivos que, inicialmente, resumiam ao empréstimo de brinquedos e também para atender crianças excepcionais (termo usado na época, no entanto, atualmente nos referimos a crianças com deficiência). Ao longo dos anos conclui que os objetivos desses espaços vão muito além do simplesmente emprestar brinquedos.

O brincar é direito de toda criança, portanto, dediquei aqui, um espaço para discorrer sobre esse direito social e humano de toda criança, que é amparado e assegurado por lei, tendo como referência alguns documentos no âmbito das políticas públicas, tal como as Diretrizes da Prefeitura de Florianópolis, disponível na Proposta Curricular da Rede Municipal (FLORIANÓPOLIS, 2008), o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) (BRASIL, 2001) e o Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990). Em seguida reflito sobre conceitos utilizados durante esta presente pesquisa, a saber: o brincar, a brincadeira, o brinquedo, a cultura lúdica, ludicidade, lúdico e jogo.

Para atribuir maior entendimento aos leitores desta pesquisa, a partir dos resultados de minhas buscas bibliográficas, dediquei-me a descrever mais sobre esse espaço voltados às crianças, informando suas principais localizações que, na maioria das vezes, dá-se no ambiente escolar. Além disso, achei válido ressaltar, brevemente, sobre a formação dos

2 A Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) tem por objetivo integrar, em um único portal, os sistemas de informação de teses e dissertações existentes no país e disponibilizar para os usuários um catálogo nacional de teses e dissertações em texto integral, possibilitando uma forma única de busca e acesso a esses documentos. Disponível em: <http://sitehistorico.ibict.br/informacao-para-ciencia-tecnologia-e-inovacao%20biblioteca-digital-Brasileira-de-teses-e-dissertacoes-bdtd>. Acesso em: 17 out. 2019.

3 A Scientific Electronic Library Online (SciELO) é uma biblioteca eletrônica que abrange uma coleção selecionada de periódicos científicos brasileiros. Disponível em: <http://www.scielo.br/?lng=pt>. Acesso em: 17 out. 2019.

professores envolvidos nas brinquedotecas e como percebo que possa acontecer o agir dos profissionais responsáveis por esses espaços.

Discuto, ainda, sobre as vivências e as situações cotidianas nas brinquedotecas das duas escolas que observei, o Colégio de Aplicação e a Escola Desdobrada João Francisco Garcez. As relações de afeto e de descoberta para com as crianças foram pontos principais na escolha desse tema para realizar este Trabalho de Conclusão de Curso.

Finalizo este trabalho com os resultados de minha pesquisa, trazendo as minhas experiências durante a trajetória de observação, em que pude conhecer pessoalmente esses locais e observar/refletir sobre como se dá o funcionamento das brinquedotecas, presenciando as relações que as crianças estabelecem nesse espaço e sua importância para o desenvolvimento infantil da criança em idade escolar.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Refletir sobre a importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança em idade escolar, em brinquedotecas inseridas em escolas públicas de Ensino Fundamental.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conhecer a história e os principais objetivos das brinquedotecas para a sociedade.
- Mapear as contribuições das brinquedotecas para o desenvolvimento das crianças e a vivência da infância.
- Analisar, a partir de registros de uma pesquisa de extensão, as relações de brincadeiras tecidas pelas crianças em dois espaços de brinquedotecas escolares.

3 SOBRE AS BRINQUEDOTECAS

Neste capítulo apresento algumas concepções teóricas que fundamentam a minha pesquisa, tais como os conceitos de brincar, brincadeira, brinquedo, cultura lúdica, ludicidade, lúdico e jogo. O objetivo é o de explicar sobre os termos que utilizo no decorrer do texto. Abordarei, ainda, sobre o direito de brincar assegurado em leis preocupadas com a infância. Para mostrar como as brinquedotecas começaram a surgir no contexto histórico, apresento resultados de minha pesquisa sobre as primeiras brinquedotecas no mundo e, também, no país, enfatizando sobre a importância do surgimento desses espaços para a sociedade.

3.1 CONCEPÇÕES FUNDANTES

Para atribuir maior entendimento aos leitores deste trabalho, explico brevemente o sentido de cada um dos seguintes termos que foram e serão frequentemente citados: o brincar, a brincadeira, o brinquedo, a cultura lúdica, a ludicidade, o lúdico e o jogo.

Peters (2009, p. 38) compreende o brincar “[...] como a atividade que envolve essa multiplicidade de ações lúdicas que dizem respeito ao jogo, ao brinquedo e à brincadeira”. A autora também define o conceito brincadeira “[...] como resultado da ação que a criança desempenha ao concretizar e/ou recriar as suas regras, estabelecendo ou não relação com um objeto, ao entrar na ação lúdica” (PETERS, 2009, p. 38).

Para Vigotski (1998, p. 125), “Se a criança está representando o papel de mãe, então ela obedece às regras de comportamento maternal. O papel que a criança representa e a relação dela com o objeto (se o objeto tem seu significado modificado) originar-se-ão sempre das regras”. Contemplando a ideia do autor, compreende-se que a brincadeira pode ser um fator favorecedor para que as crianças aprendam e exercitem algumas regras.

Tomemos qualquer brincadeira com situação imaginária. A situação imaginária em si já contém regras de comportamento, apesar de não ser uma brincadeira que requeira regras desenvolvidas, formuladas com antecedência. A criança imaginou-se mãe e fez da boneca o seu bebê. Ela deve comportar-se submetendo-se às regras do comportamento materno (VIGOTSKI, 2008, p. 27).

Além das regras, Vigotski (2008, p. 28) destaca a importância da brincadeira para a imaginação, na infância: “Qualquer brincadeira com situação imaginária é, ao mesmo tempo, brincadeira com regras e qualquer brincadeira com regras é brincadeira com situação imaginária”.

A imaginação é aqui compreendida como reconstrução (interna) daquilo que o indivíduo vivencia. Estão envolvidos nesse processo a memória e a atenção. Trata-se, portanto, de uma forma da criança construir seu conhecimento sobre o mundo que o cerca (SMOLKA, 2009). Para Vigotski (1991, p. 106), “[...] “A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, não está presente na consciência de crianças muito pequenas e está totalmente ausente em animais [...]”. O autor considera a brincadeira uma grande fonte de desenvolvimento, onde há uma ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência humana. É pelas e nas brincadeiras que as crianças ressignificam o mundo em que vivem. As relações sociais, culturais e históricas são fundamentais na formação da inteligência, no desenvolvimento da criança. Durante a brincadeira, a criança cria situações imaginárias e incorpora elementos do seu meio cultural, amplia sua linguagem, exercita papéis. Nessa perspectiva, ela constitui-se em fonte profícua de possibilidades; é como se a criança ensaiasse a vida, pela brincadeira.

O brinquedo, por sua vez, é considerado um objeto que dá suporte para as ações lúdicas da criança, que “[...] supõe uma relação íntima com seus participantes e uma ausência de regras que pré-organizam sua utilização; o que acarreta uma indeterminação quanto ao seu uso” (PETERS, 2009, p. 38). Para a autora, o termo cultura lúdica é o conjunto de códigos e sentidos que possibilitam a brincadeira. Trata-se de uma combinação complexa entre a observação da realidade social, os hábitos de brincar e os materiais disponíveis que darão suporte (PETERS, 2009, p. 38).

Por fim, mas não menos importante, Santos e Cruz (1997) definem ludicidade a partir da palavra lúdico, que vem do latim *ludus*, e significa brincar:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista como apenas diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS; CRUZ, 1997, p. 12).

Atribuindo sentido aos termos utilizados nesta pesquisa, pretendeu-se deixar o leitor familiarizado com as concepções teóricas que fundamentam minhas reflexões acerca do tema de pesquisa aqui proposto.

3.2 O BRINCAR NA LEGISLAÇÃO: O DIREITO DA CRIANÇA DE BRINCAR

O Ministério da Educação e Cultura do Brasil (MEC), reconhece a importância da brincadeira para o desenvolvimento das crianças. Diante disso, regulamentou, no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), que as atividades em creches e pré-escolas devem envolver a educação, o cuidado e a brincadeira. Desse modo, consta que:

[...] cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais (BRASIL/MEC, 2001, p.29).

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) (BRASIL, 1990) dispõe em seu décimo sexto artigo o brincar como direito da criança e do adolescente, assim como no artigo anterior deixa explícito que também tem “[...] direito à liberdade, ao respeito e à dignidade como pessoas humanas em processo de desenvolvimento e como sujeitos de direitos civis, humanos e sociais garantidos na Constituição e nas leis” (BRASIL, 1990).

Nas Diretrizes da Prefeitura Municipal de Florianópolis, disponível na Proposta Curricular da Rede Municipal (FLORIANÓPOLIS, 2008), a brincadeira é destaque para educação infantil. Esta diretriz, além de garantir o direito da criança à proteção, à saúde, à liberdade, à confiança, ao respeito, à dignidade, à convivência e à interação com outras crianças, ainda garante o direito à brincadeira. Além disso, o documento afirma que as propostas pedagógicas devem ter a brincadeira como um dos eixos norteadores.

As diretrizes da Prefeitura Municipal de Florianópolis não deixam claro sobre o direito de brincar das crianças dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, mas no processo de alfabetização no contexto do letramento o documento define “O brincar como um ponto de ser e estar no mundo” (FLORIANÓPOLIS, 2008, p. 31). É fundamental que a brincadeira permaneça fazendo parte da vida da criança nesse processo de transição entre o período da Educação Infantil ao Ensino Fundamental.

Peters (2009, p. 19) explicita que na Declaração dos Direitos da Criança (1959) consta que, para ter uma infância feliz, “A criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para a educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício desse direito”.

No Estatuto da Criança e do Adolescente (1990) este direito também está expresso: “brincar, praticar esporte e divertir-se” (cap. IV) são reconhecidos como parte integrante da formação das crianças, que também têm o direito de “ir, vir e estar nos

logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais” (PETERS, 2009, p. 19).

A brinquedoteca do Colégio de Aplicação (LabrinCA) enfatiza em sua página *online*⁴ institucional que “[...] busca uma maior integração dos conteúdos sobre a infância e o brincar na escola em diferentes disciplinas”.

Sobre o acesso aos brinquedos, a Associação Internacional de Brinquedotecas preocupa-se com o direito da criança ao brincar. Nos seus congressos há discussões referentes à luta para proporcionar à criança o direito do brincar com qualidade e o brinquedo oferecido a ela (CUNHA, 1994). Nesse sentido, tratando-se da especificidade da brincadeira, para Cunha (1994, p. 80), “São tarefas para a Brinquedoteca: deixar brincar, deixar criar, mais e mais, com vários brinquedos e com muita variedade de materiais, desafiando e promovendo a inventividade”.

No que se refere à brincadeira, Nez e Moreira (2013) indicam que o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil destaca que:

[...] a brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil [...]. (NEZ; MOREIRA, 1994, p. 80).

No Brasil, a brincadeira e o brinquedo nem sempre foram vistos com importância ou como sendo “coisa séria”. Ramalho (2000, p. 2) afirma que “No Brasil, o jogo, o brinquedo e a brincadeira começou a ser encarada como coisa séria nos últimos anos [...]”. Mesmo existindo inúmeras pesquisas que defendem a importância do brincar e todas as leis que asseguram esse direito às crianças, é importante ressaltar que faltam espaços institucionalizados para elas brincarem. Além disso, o tempo do brincar na escola, limitado ao período que ocorre o recreio entre as aulas, pode não ser o suficiente se pensarmos na importância desse ato para o desenvolvimento da criança.

3.3 BRINQUEDOTECAS: UM OLHAR PARA A HISTÓRIA

As brinquedotecas estão cada vez mais populares e vêm se destacando na educação das crianças. Atualmente, estão espalhadas por diversos lugares, como escolas, creches, universidades, hospitais, centros culturais, lojas, condomínios, shoppings, entre outros. Magalhães e Pontes (2002) assim como Ramalho (2000), afirmam que a origem desses

⁴ Site do Labrinca. Disponível em: <https://www.ca.ufsc.br/labrinca/>.

espaços estava ligada a fins lucrativos, pois as primeiras brinquedotecas foram criadas com a finalidade de emprestar brinquedos às crianças, mas seus objetivos evoluíram conforme as necessidades e a demanda de cada país.

De acordo com Ramalho (2000, p. 91):

[...] a primeira brinquedoteca surgiu em 1934, em Los Angeles, nos E.U.A, [...] quando o proprietário de uma loja de brinquedos reclamou ao diretor da escola municipal que as crianças estavam roubando brinquedos de sua loja. O diretor concluiu que isto estava ocorrendo porque as crianças não tinham brinquedos para brincar. Assim iniciou-se um trabalho que até hoje existe, em Los Angeles, que objetiva o empréstimo de brinquedos e que é chamado Los Angeles Toy Loan.

O autor complementa que, em 1963, para estimular o brincar, a Suécia também inaugurou a sua primeira brinquedoteca em Estocolmo, organizada por professoras, com o objetivo de orientar e realizar empréstimo de brinquedos. Em 1967, segundo Ramalho e Silva (2003, p. 4), a França implantou sua primeira brinquedoteca e no mesmo ano, surgiram na Inglaterra, as primeiras *toy libraries*⁵ com o principal objetivo de emprestar brinquedos às crianças.

Peters (2009, p. 27), em pesquisa semelhante, informa que, no Brasil, as primeiras brinquedotecas estavam vinculadas à Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAEs). Inicialmente, esses espaços, além de estimular e trabalhar as dificuldades de aprendizagem e desenvolvimento, utilizava o brincar como processo de socialização das crianças com necessidades especiais. Em 1971,

[...] por ocasião da inauguração do Centro de Habilitação da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) de São Paulo, aconteceu uma exposição de brinquedos pedagógicos” (Id.). O interesse despertado pelo evento foi tão grande que a APAE criou o Setor de Recursos Pedagógicos para atender o público (PETERS, 2009, p. 27).

Sobre a formação dos profissionais que atuam nesses espaços, a autora afirma que em 1981, na cidade de Indianópolis, localizada no estado de São Paulo, foi inaugurada uma brinquedoteca que historicamente tornou-se uma referência nacional quando se trata de formação de brinquedistas (PETERS, 2009, p. 27). De acordo com a diretora e pedagoga Nylse Cunha⁶, essa instituição “[...] vem trabalhando em prol da divulgação do brincar, bem como formando brinquedistas e auxiliando na montagem de brinquedotecas em todo o país”

5 “Nos países de língua inglesa estes espaços são chamados de ‘*Toy-Library*’ (biblioteca de brinquedo), nos países de língua francesa ‘*Ludothèque*’, ‘*Lekoteks*’ na Suécia e no Brasil Brinquedoteca ou Ludoteca” (RAMALHO, 2000, p. 90).

6 “[...] Nylse Cunha é responsável pela criação do termo Brinquedoteca e pela criação da ABBri em 1984” (PETER, 2009, p. 27).

(PETERS, 2009, p. 27). A instituição continua funcionando e promovendo suas atividades até hoje.

É importante ressaltar que nem todas as brincadeiras necessitam de acompanhamento do adulto, ainda que seja fundamental o olhar do professor no brincar das crianças. No que diz respeito à formação de brinquedistas, é importante que o profissional que acompanhe as crianças em suas brincadeiras, saiba aproveitar esse espaço para criar situações em que as crianças brinquem livremente e que permita que elas sejam elas mesmas.

No Brasil, a partir da década de 1980, outras brinquedotecas começam a surgir no país. Ramalho (2000, p. 92) destaca, em sua pesquisa, que, em 1982, surgiu a primeira brinquedoteca do estado do Rio Grande do Norte, na cidade de Natal. Esse projeto se deu através da iniciativa de uma professora de excepcionais. E, em 1985, vinculada ao LABRIMP⁷, a Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo inaugura a sua brinquedoteca.

Nez e Moreira (2013, p. 135) afirmam que, inicialmente, essas ideias despertaram encantamento por se tratar de algo novo, mas que enfrentaram também dificuldades não somente para conseguir financiamento para sua instalação, mas também para se impor como espaço educacional reconhecido e valorizado.

Em 1985, fundou-se a Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABB)⁸ e, a partir disso, houve significativas expansões quanto à criação de brinquedotecas no nosso país. Nesse ano, o Brasil contava com aproximadamente 180 brinquedotecas, em diferentes Estados, com inúmeras funções:

A Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABB) conceitua 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; SILVA 2003, p. 3).

Em 1996, a Escola Municipal Pedro Ernesto, no Rio de Janeiro, funda sua brinquedoteca, através de um projeto com autoria de educadoras. Segundo Ramalho e Silva (2003, p. 4),

7 “O LABRIMP (Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos), vinculado a Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo sob orientação da professora Tisuko Morshida Kishimoto possui, além da Oficina de criação de brinquedos, uma biblioteca, o museu do brinquedo e uma brinquedoteca contendo os cantinhos especiais, visando favorecer as brincadeiras através do mundo do faz de conta” (RAMALHO 2000, p. 92).

8 Em 1985, foi fundada a Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABB) por professores e profissionais da área de educação. É uma entidade sem fins lucrativos que objetiva desenvolver trabalhos relativos à criança e ao brinquedo (RAMALHO; SILVA 2003).

[...] O objetivo do trabalho foi a criação e construção de brinquedos com os alunos da própria escola, onde o brinquedo e a criança assumem papel central no resgate à brincadeira da cultura brasileira, através, principalmente, da utilização de materiais recicláveis. A brinquedoteca carretel da folia também é um espaço que possibilita a pesquisa sobre o Brasil e suas raízes culturais (RAMALHO E SILVA, 2003, p. 4).

As autoras afirmam ainda que, além das brinquedotecas citadas, outras também estão marcando a trajetória em prol do desenvolvimento global da criança, através das propostas e objetivos específicos:

Por exemplo: brinquedoteca da Fundação Catarinense de Educação Especial/Florianópolis, brinquedoteca da Pastoral da Criança, brinquedoteca do SESI/IJUÍ, brinquedoteca espelho mágico do SESC/Alegrete, rede de brinquedotecas da Legião da Boa Vontade (LBV), brinquedoteca participativa da Prefeitura do Recife e a brinquedoteca Narizinho do Hospital Municipal Ermelino Matarazzo, em São Paulo, inaugurada em setembro de 2002. (RAMALHO; SILVA, 2003, p. 4)

Aproximando do nosso contexto de pesquisa, apresento brevemente a história de criação das duas brinquedotecas, as quais me inseri como bolsista⁹ de um projeto de extensão.

A primeira brinquedoteca em que adentrei foi a do Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação (LABRINCA), localizado em Florianópolis, SC, no Campus da Universidade Federal de Santa Catarina, segundo Peters (2012, p. 4), “[...] foi aceito pela comunidade escolar e institucionalizado no primeiro semestre de 2010 como uma atividade permanente da escola”.

Peters (2012, p. 5) complementa, ainda, que “[...] o LABRINCA foi concebido como um espaço lúdico no interior na escola como possibilitador de formas de as crianças estabelecerem relações onde, mediadas pelas brincadeiras, poderiam falar sobre suas vidas e trocar suas experiências”.

A segunda brinquedoteca que me inseri foi construída em 1998 e fica no interior da Escola Desdobrada Municipal João Francisco Garcez, popularmente conhecida como *Escola do Canto*, pois está localizada no bairro Canto da Lagoa, também Florianópolis. O espaço da brinquedoteca contou com a participação da comunidade para ser erguida, “Momento em que a escola estabeleceu uma parceria entre a Fundação ABRINQ¹⁰ e as Associações de Pais e

9 “Em geral, os bolsistas que atuam no LABRINCA são graduandos dos cursos de Pedagogia, Antropologia, Psicologia, Educação Física, entre outros. As bolsistas participantes no ano de 2015 foram: Amanda Joenck (Curso de Letras Espanhol/UFSC); Fernanda Reinehr Schauen (Curso de Cinema/UFSC); Gabriella Renuncio Bodanese (Psicologia-UFSC); Juliana Zimmermann da Silva (Pedagogia-UFSC); Maria Eduarda Rodrigues Padilha (Psicologia-UFSC)” (PETERS, 2015, p. 56). Segundo a autora, esses estudantes fazem o papel de brinquedistas, fazendo as mediações entre os brinquedos, jogos e as crianças, além disso, deixam o espaço pre organizado para recepção dos alunos.

10 “[...] em 1989, a Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos (Abrinq) cria, dentro de sua estrutura,

Professores da Escola e do Núcleo de Educação Infantil (NEI), ambos localizados no Canto da Lagoa” (PETERS, 2009, p. 48).

Em 2000, segundo Ramalho e Silva (2003), a Prefeitura Municipal de Florianópolis criou a Cidade da Criança que, atualmente, é o Complexo Ilha Criança, além da criação de projetos que proporcionam atendimento às crianças, aos adolescentes e às suas famílias, na área social e psicológica, minimizando os problemas relacionados ao risco social em Florianópolis.

Para finalizar, percebe-se que, com o passar dos anos, houve aumento significativo na totalidade de brinquedotecas no país. Isso significa que elas estão sendo cada vez mais reconhecidas pela sociedade. Além de ser um espaço de grande importância para o desenvolvimento e crescimento das crianças, a brinquedoteca, muitas vezes, é um dos únicos locais que a criança terá momentos para brincar de forma livre e espontânea, compartilhando brinquedos e brincadeiras com seus pares.

3.4 BRINQUEDOTECA: POR QUÊ? PARA QUÊ?

Como vimos anteriormente, as primeiras brinquedotecas tinham como objetivo principal o empréstimo de brinquedos, assim como contribuir para o processo de socialização das crianças com necessidades especiais, trabalhando suas dificuldades de aprendizagem e desenvolvimento.

No entanto, o empréstimo e o atendimento apenas das crianças excepcionais deixaram de ser suas únicas e principais funções. Cunha (1994) e Ramalho (2000) afirmam que a finalidade da brinquedoteca é de estimular a brincadeira livre durante algumas horas do dia. Magalhães e Pontes (2002, p.236) ressaltam ainda, que “No geral, o objetivo de uma brinquedoteca sempre deve adequar-se à demanda, aos objetivos da instituição e a uma análise do contexto em que está situada”.

Segundo essas autoras, a brinquedoteca pode ser um local importante tanto para o professor quanto para as crianças. Nela, as crianças poderão brincar livres, representar papéis, usar recursos que, por vezes, não tem em casa, como brinquedos, jogos e fantasias, e pode interagir espontaneamente com seus colegas. A professora, por sua vez, pode usar a brinquedoteca para sair da rotina, utilizar o espaço para deixar as crianças aproveitarem um

uma Diretoria de Defesa dos Direitos da Criança, núcleo da futura Fundação Abrinq pelos Direitos da Criança, que foi fundada oficialmente em 1990. Hoje, atua como uma organização sem fins lucrativos que tem como missão promover a defesa dos direitos e o exercício da cidadania de crianças e adolescentes”. Disponível em: <http://www.fundabrinq.org.br/#>. Acesso em: 31 out. 2016.

tempo livre, observar atitudes que as crianças somente poderão trazer durante as brincadeiras. Além disso, a professora pode sugerir novas brincadeiras, jogos e interação que, muitas vezes, não acontecem em sala de aula pelo fato de ser um espaço com objetivo diferente.

Algumas pesquisas mostram a importância das brinquedotecas em nossa sociedade. Além de valorizar e incentivar as atividades lúdicas, Ramalho (2000), ressalta que alguns dos principais objetivos da brinquedoteca são: o de possibilitar o acesso a um maior número e variedade de brinquedos; criar e enriquecer as relações de afeto; instituir um espaço de convivência que possibilite interações espontâneas e sem preconceitos; respeitar as preferências das crianças e assegurar seus direitos.

Para Rezende (2012), a brinquedoteca é um espaço destinado à ludicidade, ao prazer, às emoções, às vivências, ao desenvolvimento da imaginação, da ação, da sensibilidade e da construção do conhecimento e das habilidades.

Sobre a finalidade das brinquedotecas, Rosa, Kravchychyn e Vieira (2010) enfatizam que esse espaço pode contribuir para novas descobertas e construção de conhecimentos sobre o mundo. Há possibilidade de esse espaço incentivar a autonomia e promover o trabalho em equipe, socializar e desenvolver a comunicação, a criatividade, a imaginação e o desenvolvimento de atividades lúdicas nas crianças.

Sabemos que, na atualidade, quase não sobra tempo para o descanso e para as brincadeiras, e que a vida da maioria dos adultos está cada vez mais cheia de compromissos e isso acaba refletindo na rotina das crianças. Além disso, algumas crianças possuem sobrecarga de atividades nas escolas e de atividades extracurriculares.

A exigência de espaços seguros e disponíveis também é resultado da criação de brinquedotecas. Segundo Benedet (2007, p. 13), “[...] a violência e a mercantilização do tempo nas cidades faz com que, na grande maioria das vezes, a escola seja um dos únicos locais a oferecer à criança tempo/espaço para brincar”.

As crianças estão iniciando cada vez mais cedo suas vidas escolares e conseqüentemente, estão perdendo seu tempo de brincar. Nem sempre a brincadeira é considerada como algo fútil, mas a falta de tempo e a forma como a sociedade se estrutura dia após dia exige que a brincadeira, diversas vezes, seja deixada de lado.

Marques (2013, p. 39) alega que:

[...] as brinquedotecas surgem como uma “medida de emergência” na atual configuração da sociedade, pois as crianças entram cada vez mais cedo na escola e as exigências do mercado estimulam os pais a aumentarem a carga de estudos e habilidades dos filhos. Por outro lado, a violência aumenta paralelamente ao crescimento das cidades, diminuindo assim as brincadeiras de rua, dentre outros

fatores que têm diminuído as possibilidades lúdicas.

Para Friedmann (1998 *apud* MARQUES, 2013, p. 39):

[...] a transformação do brincar no decorrer do século XX, é consequência da: Significativa redução do espaço físico: com o crescimento das cidades e falta de segurança, os espaços lúdicos viram-se seriamente ameaçados e diminuídos [...] Redução do espaço temporal: dentro da instituição escolar, a brincadeira foi deixada de lado em detrimento de outras atividades julgadas mais “produtivas”. No contexto familiar, tanto no papel da mulher, orientada ao trabalho, quanto ao grande espaço ocupado pela televisão no cotidiano infantil, ou por outras atividades extra-curriculares, constituíram aspectos significativos na diminuição do estímulo para a brincadeira [...].

Wenner (2011) afirma que, entre 1981 e 1997, o período de brincadeira livre diminuiu em média de um quarto para as crianças. Esse é o resultado da tendência das famílias imaginarem que esse ato seja menos importante ou desnecessário para as crianças. Sendo assim, alguns sacrificam o tempo que resta para brincar e privilegiam atividades preparatórias, como estudos de línguas, música ou dança.

Autores como Friedmann (1998 *apud* ROSA; KRAVCHYCHYN; VIEIRA, 2010, p. 15) apontam que, na atualidade, as crianças estão brincando menos em comparação a 50 anos atrás:

Esse fato remete a diversos fatores que alteraram e continuam alterando a sociedade, mais do que isso, a percepção dos indivíduos sobre os valores, regras sociais, crenças. Alguns aspectos aparecem como determinantes dessa mudança: o processo de industrialização dos países, com a produção em massa de produtos, dentre eles os brinquedos; o avanço tecnológico que atinge crianças cada vez mais cedo; a tecnologia dos brinquedos atuais; a concepção de infância atual; a globalização provocando o esquecimento da cultura popular local; a institucionalização das crianças em escolas e a utilização de brinquedos e jogos como instrumentos educativos para “treinar” crianças para a vida adulta.

É necessário que o adulto esteja ciente sobre a importância do ato de brincar das crianças. Sendo assim, é a partir da brincadeira que as crianças poderão desenvolver inúmeros aprendizados; a experiência que a brincadeira poderá proporcionar, nem sempre é possível nas ações “sérias” do dia a dia da criança.

Portanto, a brinquedoteca coloca ao alcance da criança inúmeras atividades que possibilitam a ludicidade individual e coletiva, permitindo que ela construa seu próprio conhecimento. De acordo com Ramalho e Silva (2003, p. 1) “Todas as brinquedotecas possuem como objetivo o desenvolvimento das atividades lúdicas e a valorização do brincar, independentemente do tipo e local onde estejam instituídas, seja numa escola, num hospital, num bairro, numa clínica ou numa universidade”.

Segundo a autora, Oded Grajew, “Presidente da Fundação Abrinq pelos Direitos da Criança, conceitua brinquedoteca como o espaço destinado as crianças para brincar, resgatar brincadeiras e que propicia que uns compartilhem com os outros os momentos de alegria” (RAMALHO, 2000, p. 93). Diante disso,

A Associação Brasileira de Brinquedotecas:[...] conceitua 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, 2000, p. 94).

Além de ser um espaço educativo, Marques (2013) afirma que a brinquedoteca considera o indivíduo em sua individualidade, coletividade e multidimensionalidade. Para a autora, a brinquedoteca não se caracteriza apenas por ser uma grande e calorosa casa que abriga os brinquedos, mas também um lugar que abriga a magia, a criatividade, a imaginação, o simbolismo, o afeto, a socialização, a cultura, concepções do mundo, medos, angustias, desejos, sonhos, dificuldades, habilidades e demais elementos que compõem essa totalidade e multidimensionalidade que é o homem.

Quanto à organização desse espaço, Ramalho (2000) infere que, ao entrar na brinquedoteca, a criança deve ser tocada pela expressividade da decoração alegre, mágica e cheia de afeto. Se esse espaço não for encantador, ele não pode ser definido como brinquedoteca. Deve-se lembrar que este é um ambiente de estímulo a criatividade, portanto, deve ser preparado de forma criativa, com espaços que incentivem a brincadeira de faz de conta, a dramatização, a construção, a solução de problemas, a sociabilização e a vontade de inventar: um camarim com fantasias e maquiagem, os bichinhos, os jogos de montar, local para os quebra-cabeças e os jogos (RAMALHO, 2000, p. 103).

Para Friedmann (1998 *apud* RAMALHO, 2000, p. 103):

[...] a decoração da brinquedoteca deve ser expressiva transmitindo alegria, afeto e magia. A atmosfera tem que ser encantadora para ser uma brinquedoteca. Apenas estantes com brinquedos podem tornar o ambiente frio. Os espaços devem ser preparados de forma criativa e que estimulem a criança a brincar de faz-de-conta, de dramatização, construção, solução de problemas e socialização. São importantes um camarim com fantasias e maquiagem; os bichinhos; os jogos de montar. Deve também possuir locais organizados para a guarda dos quebra-cabeças e jogos bem como uma sucatoteca para que novos brinquedos sejam inventados. (RAMALHO, 2000, p. 103).

As brinquedotecas das quais tive acesso tinham a preocupação de dividir os espaços assim como deixar os objetos e brinquedos organizados e acessíveis para as crianças e as faixas etárias. Na brinquedoteca do Colégio de Aplicação, os jogos, livros e brinquedos

destinados aos bebês e às crianças pequenas ficavam estrategicamente posicionados nas prateleiras mais baixas, possibilitando, assim, o acesso e escolha deles. Na brinquedoteca da Escola do Canto, a organização também é muito similar.

Estudos sugerem que o papel do brinquedista, pessoa responsável pelo espaço da brinquedoteca, é fundamental para mediar as situações de brincar e a criança. Kishimoto (2001), por um lado classifica um bom mediador quando este compreende a cultura lúdica, favorece o desabrochar e contribui com o desenvolvimento das potencialidades dos que brincam; e, por outro, o mau mediador, que age com atitudes autoritárias, rígidas, impedindo esse mesmo desenvolvimento.

É de extrema importância o profissional por trás desse lugar encantado, como indica Ramalho (2000, p. 102):

[...] “O profissional ligado, diretamente as atividades lúdicas desenvolvidas na brinquedoteca é o brinquedista, brinquedotecário ou o ludotecário que no trabalho diário objetivam o desenvolvimento intelectual, social e emocional da criança. Infelizmente, no Brasil não é oferecido um curso institucionalizado para formação de brinquedistas”.

Além de formação específica, o brinquedista deve algumas qualidades essenciais, tais como complementa Ramalho (2000): sensibilidade, entusiasmo, determinação e competência. Esse importante profissional, ao desenvolver suas funções como brinquedista, deverá, acima de qualquer outra qualidade, respeitar e amar as crianças, suas brincadeiras e seu tempo de desenvolvimento.

Nez e Moreira (2013) acreditam que o brinquedista deve ter formação similar aos profissionais da Educação Infantil, possuindo formação específica para ludicidade por se tratar de um nível educacional que atende a uma faixa etária na qual o indivíduo está em processo de formação psicossocial e se espelha nas atitudes dos adultos. Sendo assim, devem priorizar qualidade no brincar, favorecendo um ambiente receptivo e afetivo, que valorize as atividades, fazendo prevalecer o bem-estar físico, social e psicológico da criança (NEZ; MOREIRA, 2013).

Nas brinquedotecas que vivenciei as brincadeiras, os professores utilizavam esse espaço apenas para deixarem as crianças brincarem livres. Em nenhuma de minhas observações foi presenciado o uso do espaço como recurso para aprendizado de algum tema ou disciplina que era dado em sala de aula, apesar da brinquedoteca do espaço da Escola do Canto ser uma brinquedoteca curricular. Portanto, todas as minhas discussões a partir de meus registros foram em momentos de brincadeiras livres.

4 DIÁLOGOS COM A PRÁTICA: VIVÊNCIAS DA PROFESSORA EM FORMAÇÃO NO ESPAÇO DA BRINQUEDOTECA

Durante minha trajetória inicial no curso de Pedagogia na Universidade Federal de Santa Catarina tive a oportunidade de participar da pesquisa de extensão intitulada de *Brinquedos, brincadeiras, arte e ciência na formação dos professores dos anos iniciais*. Esse projeto de Extensão fez com que pudesse conhecer duas brinquedotecas localizadas em Florianópolis, Santa Catarina, Brasil. As observações nas duas brinquedotecas se deram de modos e tempos distintos. Para contextualizar e aproximar o leitor dos espaços, explicarei melhor sobre cada brinquedoteca, a organização do espaço de cada uma, sobre as turmas atendidas e os projetos que cada escola elaborou junto à brinquedoteca no período em que atuei como bolsista de extensão nesses espaços.

4.1 BRINQUEDOTECA DO COLÉGIO DE APLICAÇÃO (LABRINCA)

A Brinquedoteca do Colégio de Aplicação, chamada de LABRINCA, está vinculada ao Centro de Ciências da Educação (CED), da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Segundo Peters (2015, p. 5), a brinquedoteca possui forma retangular de aproximadamente 50 m² e está dividida em três áreas: espaço dos jogos sociais e didáticos e Jogos motores; Espaço da Imaginação com Circo, Fantasias, Casinha, Brinquedos (miniaturas, carrinhos, bonecas); o Espaço dos Jogos eletrônicos.

As observações nas duas brinquedotecas se deram de modos e tempos distintos. As observações na brinquedoteca do colégio de Aplicação aconteceram todos os dias de manhã e atendíamos turmas entre 1º e 5º anos. Nela, além de mim haviam também outros bolsistas colaboradores e normalmente ficavam duas pessoas por período. Os atendimentos nesse local contavam, na maioria das vezes, com o acompanhamento dos professores e a turma geralmente estava com a totalidade das crianças presentes.

Na brinquedoteca é importante que a divisão do espaço por áreas ou em "cantos", como denomina Peters (2015). Para a autora, os "cantos" configuram-se em espaços pré-determinados nas salas e que propõem, por sua organização, materiais e brinquedos disponíveis, brincadeiras e atividades nas quais as crianças possam envolver-se sozinhas ou em grupos sem horário prefixado.

Imagem 1 – Canto dos jogos eletrônicos.



Fonte: Acervo pessoal da autora (2019).

A brinquedoteca contava com a participação semanal de aproximadamente 375 crianças dos Anos Iniciais (1º ao 5º ano), tanto acompanhados dos professores durante o período de aula quanto no contraturno escolar. Quando a visita acontecia no período de aula, era cedido 45 minutos por turma; e quando a visita acontecia no contraturno, o tempo era determinado de acordo com o intervalo de cada visita agendada por turma, que, geralmente, durava de 15 minutos a 45 minutos.

Além das turmas dos Anos Iniciais, com prévio agendamento, o LABRINCA recebia outras escolas e creches públicas, assim como turmas do Ensino Médio e Anos Finais do Ensino Fundamental do colégio, que visitavam voluntariamente durante o contraturno, intervalos das aulas e na hora do recreio, quando não possui nenhuma turma dos Anos Iniciais nesse espaço (Imagem 2).

Imagem 2 – Horário das turmas do período matutino.

HORÁRIO DAS TURMAS 2016

Manhã	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
1º - 7h 30min às 8h 20min	Anos Finais	Anos Finais	Anos Finais	Anos Finais	
2º - 8h 20min às 9h 10min	Anos Finais	Anos Finais	Anos Finais	Anos Finais	
9h 10min às 9h 40min	5ºA Ensino Médio	5ºB Ensino Médio	5ºC Ensino Médio	Recreio	Recreio
3º - 9h 40min às 10h 20min	5ºA	Anos Finais	Anos Finais	Anos Finais	
4º - 10h 20min às 11h 05min	5ºC	Anos Finais	Anos Finais	Anos Finais	
5º - 11h 05min às 11h 50min	4ºA	5ºB			

Fonte: Acervo pessoal da autora (2019).

Nos horários pré-estabelecidos das turmas, considerava-se os espaços em branco (Imagem 2) como disponíveis para agendamento de turmas internas e externas também. Além disso, os horários discriminados para “Anos Finais” poderiam ser alterados dando preferência aos estudantes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e visitas de turmas de crianças vindas de escolas externas acompanhadas de seus professores.

Os jogos e as brincadeiras eram acompanhados pelos acadêmicos e bolsistas vinculados a algum projeto de pesquisa ou extensão da UFSC, os quais eram, também, responsáveis pelos espaços. As crianças dos 4º anos A, B, e C foram os que mais compareceram em horário de aula em companhia de seus professores. As visitas foram marcadas com horário fixo semanal ou eram solicitadas pelos professores com antecedência para o último período da aula. Nem todos os professores compareceram à brinquedoteca com a turma como era previsto nos horários agendados para as turmas. As crianças dos 5º anos A, B e C compareceram, principalmente, durante o recreio de acordo com o horário fixo semanal.

Imagem 3 – Crianças brincando sobre o tatame central.



Fonte: Acervo pessoal da autora (2019).

As visitas com duração cerca de 45 minutos eram iniciadas e finalizadas com rodas de conversa¹¹. Na roda inicial, todos eram convidados a sentar e em seguida relembavam algumas regras que preservam a boa convivência em grupo no espaço da brinquedoteca, tais como cuidado com o espaço, respeito aos colegas, professores e bolsistas, assim como o compartilhamento de jogos e brinquedos. A roda das experiências e a de conversa ao final da visita, era o momento em que as crianças tinham oportunidade de contar as experiências que tiveram durante as brincadeiras na brinquedoteca. Era nesse momento também que elas podiam alertar sobre algo que poderiam melhorar na próxima visita. Vale ressaltar que os bolsistas avisavam às crianças sobre o término do horário da visita quando faltavam 10 minutos, para que eles conseguissem organizar o espaço.

¹¹ A roda de conversa ocorria na parte central da brinquedoteca, sobre os tatames, para que ficassem mais à vontade, havia almofadas coloridas para as crianças.

4.1.1 Caracterização das turmas recebidas no LABRINCA

As crianças dos 4º anos, na maioria das vezes, ficaram naturalmente divididas em grupos de afinidade ou por gênero. Como movimento de análise, percebi que o espaço dos jogos eletrônicos foi geralmente frequentado por crianças do sexo masculino, enquanto o espaço da imaginação, ocupado pelas meninas. No espaço dos jogos sociais, ambos os sexos permaneceram, inclusive professores, que em alguns momentos jogaram com as crianças.

As turmas dos 5º anos não possuíam horário na agenda da brinquedoteca para comparecerem com seus professores em horário de aula e por isso, disponibilizamos a hora do recreio para que eles frequentassem o espaço. Também era fornecido um recreio na semana para cada turma. Para essas turmas, como era cedido apenas 15 minutos (o tempo do recreio) não era realizada a roda de conversa inicial e final. A turma raramente compareceu em sua totalidade, geralmente vinha em grupos, maioria meninos e por afinidade. A área mais frequentada por essa turma foi o espaço dos jogos eletrônicos.

O grupo MST - Os "Sem terrinha" - foi um grupo de crianças e adolescentes com idades entre 7 e 14 anos e professores do Movimento Sem Terra (MST) que visitaram a brinquedoteca apenas uma vez, durante uma hora e meia. Ao chegarem à sala, pareciam estar felizes e encantadas com o espaço. As professoras alegaram que alguns não têm acesso a uma variedade tão ampla de brinquedos e jogos, muito menos com um espaço como o LABRINCA. Dessa maneira convidamos todos para uma roda inicial de conversa e a conversa foi diferente da habitual, que realizávamos com as crianças do CA. Apresentamos às crianças o espaço e os combinados do LABRINCA, informamos como era o funcionamento do ambiente e, então, informamos que elas poderiam brincar a vontade.

Percebemos um contraste muito grande desse grupo comparando com os que estávamos acostumados a receber, pouquíssimas dessas crianças alegaram, durante a conversa, que havia tido contato com os jogos eletrônicos antes e, apesar de haver dificuldade para entender como funcionavam os controles e os jogos por parte de alguns, durante a visita eles conseguiram se organizar coletivamente e os que já haviam compreendido o jogo, informavam as regras, ensinando o próximo a jogar e revezando, de forma que não houvesse nenhum conflito.

No final, auxiliamos as crianças e os professores, que foram muito participativos, na organização do espaço. No encerramento, as crianças compartilharam com a turma sobre a experiência de estar em uma brinquedoteca e sobre o que mais gostaram de brincar e de jogar. Ao perguntar sobre a brinquedoteca, as crianças informaram que não sabiam da existência de

um espaço como aquele e alguns socializaram que nunca tinham tido contato com videogames, nem com alguns jogos sociais e outros brinquedos.

As turmas dos Anos Finais e do Ensino Médio também frequentam a brinquedoteca. Os horários disponibilizados eram no contraturno escolar, nas aulas de Educação Física e quando o espaço não estava sendo utilizado pelas crianças dos Anos Iniciais. Os jogos mais procurados por esse público foram os jogos eletrônicos, que em sua grande maioria, eram meninos. Algumas meninas raramente compareceram e, quando vinham, jogavam os jogos sociais ou usam o espaço para ler ou conversar com colegas.

Como um movimento inicial de análise, percebi que as crianças que frequentaram esse espaço, quase sempre, trouxeram brincadeiras simbolizando ações vividas em seu cotidiano, representando papéis na sociedade e isso pode contribuir muito para o olhar dos professores e bolsistas sobre a criança no campo de desenvolvimento social e escolar. Além disso, ao conviverem em grupo, as crianças puderam estabelecer vínculos e aprenderam a conviver em comunidade, respeitando regras, aceitando e respeitando opiniões.

4.2 BRINQUEDOTECA DA ESCOLA DESDOBRADA JOÃO FRANCISCO GARCEZ

Na Brinquedoteca da Escola Desdobrada João Francisco Garcez, localizada no bairro Canto da Lagoa, minha frequência e participação nesse espaço era de uma vez por semana, em período integral, estendendo-se a duas vezes quando havia algum atendimento diferenciado, como, por exemplo, as oficinas desenvolvidas pelos professores da escola. As observações aconteceram entre os meses de maio a dezembro de 2016.

Em termos de estrutura física, a Brinquedoteca mede aproximadamente 20 metros quadrados e fica nos fundos da escola, próximo ao parquinho e com vista para a Lagoa da Conceição. Assim como na Brinquedoteca do Colégio de Aplicação, os brinquedos e jogos estão organizados em cantos: canto da casinha, com brinquedos, bonecas e bonecos, acessórios para brincar com bonecas e casinha, loucinhas, mobília da casinha, animais em miniaturas; canto da fantasia com espelho, fantoches, chapéus, bolsas e fantasias; canto dos jogos, com possibilidades diferentes; canto da contação de história e roda de conversa.

A escola possui um parque, com balanço, ponte suspensa e escorregador disponível no pátio externo. A Brinquedoteca contou com a participação semanal de 82 crianças dos Anos Iniciais (1º ao 4º ano), na hora do recreio, que durava 15 minutos, algumas vezes, com a presença de professores durante o período de aula. Depois do recreio as crianças ainda contam com mais 15 minutos para o lanche.

Além das turmas dos Anos Iniciais, a brinquedoteca recebe uma vez por semana, o Núcleo de Educação Infantil Municipal (NEIM) Canto da Lagoa, que está localizado ao lado da Escola João Francisco Garcez. Essas visitas das crianças do NEIM ao espaço da Escola podem possibilitar maior familiarização delas com o espaço, preparando-as para que sejam inseridas no contexto da escolar, já que nos anos seguintes muitas das crianças migram do NEIM para essa escola.

Na hora do recreio, jogos rápidos como Imagem e Ação¹² e Lince¹³ foram geralmente escolhidos pelas crianças. Grande parte das crianças da escola frequentou a brinquedoteca na hora do recreio, mas as que mais brincaram e permanecem no espaço foram as do 1º e 2º anos. As brincadeiras de representação de papéis sociais utilizando fantasias e brinquedos foram as mais comuns nos dias observados.

Além do espaço da brinquedoteca, as crianças ainda contam com um pátio aberto todo gramado com um parquinho, onde podem correr, brincar nos balanços e no escorrega. A escola também disponibiliza uma área coberta onde brincam de pular corda e com skate. Na frente da escola há uma quadra, que ficava disponível cada dia para uma turma diferente, de modo que todas as turmas pudessem frequentar durante a semana. Na brinquedoteca, as crianças geralmente ficavam divididas por gênero e em pequenos grupos de afinidade, dificilmente turmas diferentes se uniam e brincavam juntas.

A brinquedoteca possibilitava ainda que as crianças levassem os brinquedos para casa, para isso, todas as sextas-feiras era feito sorteio de 5 crianças de cada turma, para que estas escolhessem os brinquedos e jogos que desejassem levar para casa e compartilharem com seus familiares. A quantidade de brinquedos e jogos era limitada pela quantidade que coubesse em uma bolsa de tecido fornecida pela própria brinquedoteca

O empréstimo de brinquedos foi um dos principais motivos para a criação das primeiras Brinquedotecas fundadas pelo mundo como vimos anteriormente na pesquisa de Ramalho e Silva (2003). É importante que haja esse costume de emprestar nas Brinquedotecas, tendo em vista a importância do estímulo à brincadeira e também maior acesso à diversidade de brinquedos e jogos para as crianças.

Durante o momento de escolha do que levar para casa, a maioria das crianças do 1º e 2º anos optaram por brinquedos e fantasias, enquanto as do 3º e 4º anos preferiram também os

12 O jogo Imagem e Ação é de adivinhação. Nele, cada participante tenta passar à sua equipe uma palavra ou objeto através de mímica ou gestos. Além disso, o jogo permite que o jogador faça desenhos representando sua palavra ou objeto.

13 No jogo Lince, os participantes recebem cartelas com diferentes figuras como as que estão no tabuleiro. Depois do sinal, todos os jogadores devem tentar localizar as figuras no tabuleiro e fixá-las sobre essa figura que as representa. O participante que colocar primeiro todas as fichas é o vencedor.

jogos. Quando sorteadas, algumas comemoram e demonstram euforia e alegria. Algumas levam coisas para compartilhar com os irmãos, primos ou vizinhos. Os objetos emprestados permanecem com a criança por até seis dias.

Quanto às oficinas planejadas pelos professores com apoio da escola, a brinquedoteca contribui auxiliando com a organização do espaço, auxiliando a professora e as crianças e também preparando alguns materiais, como argila, folhas A3, lápis, borracha, palitos, vasilhames com água, mesas e cadeira. Durante o período que fiquei na escola, participei das oficinas das profissões, do mercadinho e conhecendo obras do artista Claude Monet¹⁴.

A oficina sobre as profissões aconteceu durante o semestre com a turma do 2º ano, no período matutino, junto à professora regente. Pude presenciar duas que aconteceram na área coberta da escola. No primeiro dia, as crianças receberam a visita da artista Odete Moreira que trabalha com arte em argila. Antes que iniciassem os trabalhos, a professora retomou o que seria feito, falando sobre a artista e seu trabalho. Ela incentivou que as crianças tirassem as dúvidas de acordo com o que tinham combinado em sala. Algumas perguntaram como ela havia se interessado pela arte em argila e quais materiais ela utilizava. Por seguinte, a professora e a brinquedista, disponibilizaram argila para todos e, a partir disso, a artista (também com um pedaço de argila) iniciou imediatamente um trabalho como forma de demonstração para as crianças. Também ficaram disponíveis sobre a mesa, obras trazidas por Odete, entre elas um bule, fruteira e vasos. A maioria das crianças ficou atenta observando a forma que Odete fazia seu trabalho e na sequência também iniciaram. Algumas conseguiram aproximar sua criação às da artista, outros fizeram estruturas diferentes, tais como bonecos e bolos. Ao finalizar, foram instruídos a deixarem seus trabalhos sobre a mesa junto a uma ficha que os identificava pelo nome.

Odete Moreira é deficiente visual e faz uso do cão guia, contudo, as crianças ficaram ainda mais curiosas em saber porque ela tinha trazido o cão e como ela conseguia fazer os trabalhos. As perguntas feitas pelas crianças também foram se ela era deficiente desde a infância, porque ela tinha ficado cega, como fazia para andar e para dirigir. Odete respondeu todas as perguntas.

A professora explicou para as crianças sobre o trabalho na argila, fazendo uma contextualização histórica e depois as direcionou para a sala. Conforme o plano de aula da professora, com a atividade, pretendia-se que as crianças conhecessem mais sobre essa profissão e forma de trabalho informal que contribui com a economia da família.

14 “Claude Monet (1840-1926) foi um pintor francês considerado um dos mais importantes pintores da Escola Impressionista”, Disponível em: https://www.ebiografia.com/claude_monet/. Acesso em: 17 out. 2019.

No segundo dia, as crianças continuaram conhecendo sobre as profissões e, desta vez, a proposta era que elas pintassem uma tela, de sua escolha, da artista Tarsila do Amaral¹⁵. Como escolha, poderiam optar por obras da artista Tarsila do Amaral. Dentre as mais escolhidas foram: *Abaporu*, *Operários*, *O postal* e *Gazo*.

Para melhor organização, a professora e a brinquedista organizaram mesas e cadeiras em pequenos grupos de 3 a 4 crianças cada grupo. Foi disponibilizado telas, tintas, pincéis, lápis, borrachas e as imagens das obras estudadas em sala. Os grupos foram determinados de acordo com a preferência da tela que pintariam, algumas escolheram a partir da afinidade que tinha com algum colega, enquanto outros escolheram pela tela exposta. Antes que eles começassem a pintar, a professora retomou a explicação feita anteriormente em sala, sobre a forma que as pinturas deveriam ser feitas e por onde deveriam começar.

A maioria seguiu as técnicas sugeridas pela professora, desde o traço inicial do desenho, a pintura do fundo da tela e os detalhes seguintes. Apenas duas crianças conseguiram concluir suas obras e, ao finalizar a aula, os que não tinham terminado demonstraram interesse em terminar, mas como não tinha mais tempo a professora disse que poderiam dar sequência na próxima aula. Por fim, foram instruídas a deixarem seus desenhos sobre a mesa e retornarem a sala.

Segundo o plano de aula, a professora pretendeu com essa atividade, conhecer e aprender o ofício do pintor, além de aprender sobre as técnicas de pintura em tela, desenvolver a criatividade e a observação do desenho.

A oficina do mercadinho aconteceu em algumas aulas, na parte externa da escola. A professora e a brinquedista prepararam o espaço, com mesas e com os materiais que foram utilizados. A turma que participou dessa oficina foi a do 2º ano do período matutino junto à professora.

As crianças puderam montar um mercado, a fim de conhecerem mais sobre a prática de gastos, contas e valor de itens adquiridos no comércio. Inicialmente, foi confeccionando prateleiras a partir de caixas de papelão disponibilizadas pela escola. Para isso, tiveram que empilhar e colar caixas umas nas outras, de forma que ficassem 3 a 4 caixas no máximo para cada prateleira. Depois da colagem seca, as crianças colaram papel pardo por toda a estrutura da prateleira e, por fim, fizeram pinturas livre, deixando a estrutura mais coloridas e apresentável para expor no mercado. Esse processo teve duração de três aulas, uma a cada dia,

15 Tarsila do Amaral (1886-1973) foi uma pintora e desenhista brasileira. O quadro "Abaporu", pintado em 1928, é sua obra mais conhecida. Ela foi uma das artistas responsáveis pelo movimento "Antropofágico", que foi o mais radical de todos os movimentos do período Modernista. Disponível em: https://www.ebiografia.com/tarsila_amaral/. Acesso em: 17 out. 2019.

por algumas semanas.

Durante essas semanas de confecção e preparação das prateleiras, as crianças e os funcionários da escola, coletaram e trouxeram embalagens vazias de produtos consumidos. Assim, uma variedade de embalagens foi acumulada. A professora utilizou mais algumas aulas para etiquetar, junto às crianças, preços nas embalagens, de acordo com panfletos de supermercados trazidos por ela.

Depois de todo esse processo, as crianças reuniram-se novamente na parte externa da escola para fazer os cartazes promocionais, identificação dos produtos nas prateleiras e montagem do mercado. A professora separou as crianças em grupo, dividindo as tarefas. Elas nominaram o mercado como “*Mercadinho da Amizade*”.

Depois que o mercado ficou pronto, ficou exposto na área coberta da escola, ao lado da brinquedoteca, e as crianças puderam brincar no recreio, inclusive as crianças das outras turmas. Para que a brincadeira ficasse mais divertida, a brinquedoteca disponibilizou uma caixa registradora de brinquedo e a professora disponibilizou cédulas de dinheiro impressas que ficaram à disposição das crianças. A regra para brincar no *Mercadinho da Amizade* era de que elas deveriam organizar os itens nas prateleiras para que todos pudessem brincar depois.

Segundo o plano de aula, a professora pretendeu com essa atividade, desenvolver conhecimentos sobre números, valor do dinheiro, valor dos produtos, assim como a criatividade das crianças. Para essa oficina, ela precisou de caixas de papelão, cola, tintas, pincéis, papel pardo, cartolinas, folhas A4, etiquetas de preço, folhetos de supermercados e embalagens vazias de produtos em geral.

Sobre esse espaço, como um breve exercício analítico, percebi nos momentos que estive em contato com a escola, na brinquedoteca ou nos momentos das oficinas, que a educação escolar pode ir além da sala de aula e a brinquedoteca pode ser grande aliada no processo de aprendizagem. Esse espaço proporciona descontração, fantasia, jogos e brincadeiras, que, muitas vezes, não são vividas pelas crianças em casa, tanto pela vida corrida que a maioria das crianças tem hoje em dia quanto pela falta de recursos financeiro de outras.

4.3 ACHADOS: O BRINCAR DAS CRIANÇAS NO ESPAÇO DA BRINQUEDOTECA

Durante minha experiência como pesquisadora e bolsista no Projeto de Extensão *Brinquedos, brincadeiras, arte e ciência na formação dos professores dos Anos Iniciais*, realizei observações nas brinquedotecas já apresentadas. Um dado em comum observado nos

espaços foi a frequente relação que as crianças tinham com as bonecas. Nas duas brinquedotecas havia muitas opções de bonecas, assim como, roupinhas, sapatos, mamadeiras e outros recursos para brincadeira de faz conta. As bonecas eram cuidadas, vestidas e alimentadas pelas crianças que brincavam com elas. As crianças, geralmente, representavam o papel materno e demonstravam afeto com as bonecas.

Com seu valor expressivo, o brinquedo estimula a brincadeira ao abrir possibilidades de ações coerentes com a representação: pelo fato de representar um bebê, uma boneca-bebê desperta atos de carinho, de troca de roupa, de dar banho e o conjunto de atos ligados à representação das relações sociais que as crianças traçam com o entorno (BROUGÈRE, 2010, p. 15-16).

Além das bonecas-bebês, haviam também bonecas *Barbies*¹⁶, mas estas eram mais utilizadas na brinquedoteca da *Escola do Canto*. Tanto meninos quanto meninas frequentemente brincavam com essas bonecas, porém, tratava-se de um grupo específico de crianças dos 1º e 2º anos. Certa vez, presenciei duas meninas brincando com as bonecas *Barbies* e com a casinha de bonecas. Uma delas representava uma rainha e, a outra, uma princesa. As duas eram mãe e filha na brincadeira. A rainha dava ordens à princesa, que era muito submissa à rainha. Tal brincadeira e observação remete-nos a obra de Brougère (2010, p. 49-50), que sinaliza o fato de que “[...] muitas crianças brincam, na França e em outros países, com uma boneca que representa um adulto, chamada Barbie. Seu universo é o da beleza, da riqueza, do luxo”.

Sobre a brincadeira com as bonecas *Barbies*, o autor complementa que “*Embora algumas brincadeiras permaneçam fiéis a essa imagem (o baile, as maquiagens etc.) a apropriação das crianças leva inseri-la em outros contextos ligados à sua vivência cotidiana: ela se torna a faxineira, babá ou a mãe de família*” (BROUGÈRE, 2010, p. 49-50). As brincadeiras que envolviam a boneca *Barbie*, às vezes, traziam momentos comuns do dia a dia da civilização: a mãe trabalhadora, os filhos, a médica, a professora, entre outros papéis.

Na brinquedoteca do Colégio de Aplicação e na da Escola do Canto, também havia diferentes tipos e tamanhos de peças de encaixar e montar. As crianças frequentemente optavam por brincar com as peças que ficavam separadas dentro de caixas por tipos e tamanhos. Certa vez, na Escola do Canto, meninos pegaram uma caixa com peças grandes e montaram, segundo eles, uma pista de carros. De acordo com Fantin (2000, p. 202),

Os jogos de construção Lego, Montatudo, Pinos mágicos, etc. permitem diversas

16 A boneca *Barbie* é uma boneca que representa um adulto.

realizações e a compreensão de determinado mecanismo e de alguns aspectos da tecnologia. Além disso, servem para reproduzir, fabricar ou criar, embutir ou alinhar, empilhar ou montar, sejam suas peças grandes ou pequenas. Enfim, um material riquíssimo em possibilidades.

A brinquedoteca do Colégio de Aplicação também continha jogos de *Legó*¹⁷, que são caixas de peças pequenas com diversos temas como de personagens, construções, meios de transporte, entre outros. Todos esses jogos possuíam um manual de instruções ensinando o passo a passo para a montagem do objeto ou tema. Frequentemente, as crianças maiores optavam por montar esse jogo. Em relação a esse brinquedo, Brougère (2010, p. 17-18) sinaliza-nos que: *“O Legó transforma a brincadeira de construção em brinquedo para construir, na medida em que a representação sobrepõe-se à função-construção, tornando-se a função principal. Nesse caso, a construção se torna o pré-requisito necessário para a brincadeira”*.

As peças de encaixe da brinquedoteca do Colégio de Aplicação algumas vezes foram utilizadas para montagem de armas de guerra. Em um dos momentos de brincadeira, pude observar alguns meninos do 5º ano brincando sobre o tatame principal com as peças de montar. Segundo eles, estavam montando armas. Assim que terminavam, os participantes faziam de conta que atiravam uns nos outros. Quando eram “atingidos” pelos tiros, faziam de conta que se feriam e, em alguns momentos, até morriam. Em outra ocasião de observação, um grupo de estudantes do 6º ano separou uma caixa de peças de encaixar e montaram objetos dizendo que seriam as armas. Segundo eles, estavam em guerra e atiravam entre eles e fingiam ser atingidos. Houve lançamento de peças que representavam as bombas.

Para Brougère (2010, p. 82-83),

[...] inegavelmente a criança se confronta com uma parte da cultura humana. Pode parecer chocante dizer que a guerra e a violência são componentes da nossa cultura. Contudo, não são necessários estudos históricos aprofundados para compreender a contribuição da guerra e da violência para nossa cultura, tal como ela existe. Basta limitar-se a atualidade para perceber, também, a parcela de violência das culturas contemporâneas. É verdade que a criança vive num mundo cheio de atos violentos.

Para o autor, essa brincadeira aparece como um meio de escapar da vida limitada da criança, de se projetar num universo alternativo, onde a iniciativa é possível, onde a ação escapa das obrigações do cotidiano (BROUGÈRE, 2010). Esse é o universo alternativo que a criança pode se projetar ao mundo adulto, com possibilidades de experiências muito além das possíveis no mundo em que a cerca. Pode ser o universo da aventura, da exploração. Ora, a

17 O sistema *LEGO* é um brinquedo cujo conceito se baseia em partes que se encaixam, permitindo muitas combinações.

guerra é uma das principais fontes de exploração da aventura da ruptura do cotidiano (BROUGÈRE, 2010).

Na escola do Canto da Lagoa, os meninos habitualmente se fantasiavam e depois brincaram de guerra. As armas, diferentemente das elaboradas na brinquedoteca do Colégio de Aplicação, eram adquiridas a partir de objetos e brinquedos da brinquedoteca, tais como: um serrote, uma furadeira e uma espada de brinquedo. Os meninos que eram atingidos durante a brincadeira, jogavam-se no chão, fingiam estar feridos e, às vezes, mortos. Por vezes a brincadeira era de polícia e ladrão e havia disputa por “dinheiro de mentirinha”, como se referiam as crianças, que se tratam de papéis que simulam dinheiro em espécie.

Ainda sobre as brincadeiras de guerra ou aquelas que envolviam armas, Brougère (2010, p. 84) afirma que:

Nem toda brincadeira de guerra pressupõe uma agressividade: nem toda brincadeira agressiva é uma brincadeira de guerra. A guerra é o tema do jogo. A criança pode manipular imagens de violência sem demonstrar a menor agressividade para com seu meio, para com seus companheiros de brincadeira.

Para o autor, a brincadeira de guerra pode proporcionar uma experiência sem que as crianças sofram as reais consequências. Caso houvesse violência real, não seria mais brincadeira e as crianças sabem diferenciar o conflito real da brincadeira que criam para vivenciar.

É interessante destacar que em ambas as brinquedotecas observei que foram os meninos que brincaram de guerra. Sobre isso, Brougère (2010, p. 86) explica que:

Outro elemento importante nesse universo lúdico é a divisão desigual do tema de guerra entre as brincadeiras de meninos e as brincadeiras de meninas: é claro que as meninas brincam de guerra e existem roteiros que preveem papéis femininos. Porém, a brincadeira de guerra é, predominantemente, masculina. Encontramos, de novo, a imagem cultural que consagra o homem à guerra.

As crianças frequentemente utilizavam objetos para representar outros. Na brincadeira de guerra que ocorria na Escola do Canto, onde as crianças utilizavam objetos compridos para representar as armas, percebe-se que há regras no uso de objetos representativos. Vigotski (1998, p. 128) explica que essa escolha:

Na idade pré-escolar ocorre, pela primeira vez, uma divergência entre os campos do significado e da visão. No brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e ação surge das ideias e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. A ação regida por regras começa a ser determinada pelas ideias e não pelos objetos. Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança com a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado. A criança não realiza toda essa transformação de uma só vez porque que é extremamente difícil para ela separar o pensamento (o

significado de uma palavra) dos objetos.

Para o autor, o uso de qualquer cabo de vassoura pode ser um cavalo, mas, por exemplo, um cartão postal não pode ser um cavalo para uma criança (VIGOTSKI, 1998). Ele contribui, ainda, para compreendermos que isso acontece porque proporcionalmente o cartão postal é um objeto pequeno em relação ao cabo de vassoura e, para a criança, é, muitas vezes, difícil fazer relação entre o objeto e o real. Diferentemente das crianças, os adultos podem fazer um uso consciente dos símbolos, ou seja, um cartão postal, pode ser um cavalo:

[...] Se eu quiser representar alguma coisa, eu posso, por exemplo, pegar um palito de fósforo e dizer: "isto é um cavalo". Isto seria suficiente. Para uma criança, entretanto, o palito de fósforo não pode ser um cavalo uma vez que não pode ser usado como tal, diferentemente de um cabo de vassoura (VIGOTSKI, 1998, p. 129).

As brincadeiras das crianças traziam à tona assuntos bastante amplos, como as representações de personagens de super-heróis famosos, como o Homem-Aranha e o *Batman*¹⁸. Ambos os espaços ofereciam fantasias como roupas e máscaras dos personagens. Nesse contexto, um recurso didático bastante influenciador para o entretenimento das crianças é, atualmente, a televisão. Pelas ficções, pelas diversas imagens que mostra, ela fornece às crianças conteúdo para suas brincadeiras; transformam-se, através das brincadeiras, em personagens vistos na tela (BROUGÈRE, 2010). Nesse sentido, o acesso às fantasias dos personagens favorecia as brincadeiras das crianças, permitia que se experimentassem em diferentes papéis, beneficiando a imaginação.

Além de personagens fictícios, era comum a representação de pessoas famosas tais como cantores, dançarinas e até presidentes. Certa vez, no Colégio de Aplicação, no espaço onde ocorriam as rodas dos combinados, duas meninas representaram uma dupla musical. Elas usaram fantasias e instrumentos musicais da brinquedoteca. Cantaram diversas músicas bastante conhecidas. Brougère (2010, p. 60) afirma que:

A televisão não se opõe à brincadeira, mas alimenta-a, influencia-a, estrutura-a na medida em que a brincadeira não nasceu do nada, mas sim daquilo com que a criança é confrontada. Reciprocamente, a brincadeira permite à criança apropriar-se de certos conteúdos da televisão.

Uma observação que me interessou, foi o dia que uma menina estava representando o papel de filha durante uma brincadeira. Ela pegou uma boneca grande e a sentou no chão. Ela afirmou às outras crianças que estavam brincando com ela, que aquela boneca era a Dilma (presidente do Brasil na época). Além de detalhes como roupa e forma de falar, a criança

18 O Homem-Aranha e o Batman são personagens heroicos e fictícios das histórias em quadrinho. Atualmente, fazem sucesso nas telas do cinema.

ainda trouxe argumentos que demonstraram ter breve conhecimento sobre o papel de um presidente. Segundo Brougère (2010, p. 61),

Através do brinquedo, como por meio da televisão, a criança vê sua brincadeira se recheiar de novos conteúdos, de novas representações que ela vai manipular, transformar ou respeitar, apropriar-se do seu modo. Da mesma forma como para os conteúdos televisivos, os fenômenos do modismo e da mania a vida dos brinquedos.

As representações de papéis sociais eram comuns durante as brincadeiras. As crianças frequentemente representavam o papel de mãe, pai e filhos. Certa vez, na brinquedoteca do Colégio de Aplicação, no canto da casinha, crianças brincaram representando papéis e atitudes do dia a dia da sociedade. Duas crianças, um menino e uma menina, representaram respectivamente, o pai e a mãe da família imaginada por eles. Outras três crianças que também estavam na brincadeira, eram seus filhos.

O grupo organizou a casinha com algumas almofadas no chão que representavam camas. Nesse espaço, eles brincavam que dormiam em alguns momentos da brincadeira. A criança que representava a mãe, preparava o café da manhã, enquanto as crianças que representavam os filhos se arrumavam para ir à escola. O menino que representava o pai, nesses momentos se arrumava para ir trabalhar: ele brincou que tomava café como os filhos. Na brincadeira, antes de saírem para a escola, os filhos representaram que jogavam videogame (utilizando peças de videogame antigo e carcaça de TV) junto com o pai e, logo em seguida, a mãe os lembrava que tinham que ir pois estava na hora. A escola foi criada pelo mesmo grupo que representavam papéis de filhos na brincadeira. Eles organizaram mesas e cadeiras no canto do circo. Nesse momento da brincadeira, a menina que representava o papel de “mãe”, representava também o papel da professora. Durante a brincadeira na tal escola, uma das crianças havia ficado de recuperação e a professora pedia que eles falassem com os pais para fazerem a matrícula.

Analisando os momentos dessa brincadeira, percebe-se que há semelhança com o que as crianças vivem em seus cotidianos. Os pais que trabalham, que fazem as refeições juntos, que contribuem com a formação de seus filhos, o papel da mulher que, na maioria das vezes, prepara as refeições e organiza o lar, entre outros detalhes de uma família. A relação da criança com as outras, com diferentes contextos sociais, estruturas familiares, culturas, pode contribuir para a formação dela como parte da sociedade em que vive.

Por falar em cultura, constantemente, as crianças organizavam e brincavam de restaurante e, em alguns momentos, traziam diferentes tipos de comidas. Certa vez, um grupo de crianças organizou um restaurante no canto da casinha. Nesse espaço, eles preparavam

pizzas e sushis. Ao lado, organizaram uma mesa e atendiam outras crianças. Na brincadeira, os clientes pediam para ver o cardápio e escolhiam entre as opções ditas pelas crianças que atendiam a mesa. Ao fazerem o pedido, a atendente rapidamente ia até o fogãozinho e preparava a refeição. O que podemos notar, diante dessas brincadeiras, é que fazia parte do repertório de vivências extraescolares das crianças com suas famílias a ida a restaurantes, ou seja, a fazerem refeições fora de seus lares. É interessante ver a junção e variedade cultural nessa brincadeira. Para Brougère (2010, p. 82), *“A brincadeira é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura. Na brincadeira, a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma significação”*.

Nas brinquedotecas houve brincadeiras representando papéis de médico. Uma das vezes que presenciei (inclusive participei da brincadeira), percebi que a criança conhecia sobre essa profissão. No recreio, uma criança organizou um consultório em um dos cantos da brinquedoteca da Escola do Canto. A menina era a médica e também a recepcionista do consultório. Fui convidada para ser a paciente dela. Na brincadeira, cheguei à recepção do consultório e ela me atendeu. Disse a ela que eu não estava me sentindo bem. Ela estava sentada em frente a um quadro com um teclado e digitou rapidamente. Pegou um bloco de papéis e deixou separado em cima da mesa. Em seguida, com uma maleta médica, informou-me que iria me atender. Chamou-me para outro canto da sala onde fica o tapete e algumas almofadas. Disse para eu deitar que ela iria me examinar. Pegou um equipamento dentro da maleta, ouviu os batimentos e, em seguida, aplicou uma injeção com os equipamentos médicos de brinquedo. Pediu que eu levantasse e me direcionou para a sala da recepção. Pegou o bloco separado anteriormente e rabiscou algumas coisas, indicando-me os medicamentos. Brougère (2010, p. 60-61) explica que:

Na brincadeira, um objeto é usado como se fosse outro, uma pessoa se comporta como se ele ou ela fosse outra e o tempo imediato e local são tratados como se fossem outra forma e em outros lugares (liberdade relativa); a criança parafraseia e transforma sua própria experiência (licença denotativa), e as sequências que surgem têm uma qualidade recursiva não linear (incerteza sequencial). [...] As crianças utilizam a brincadeira para expressar aspectos de suas experiências que acham ou intrigante ou perturbador.

Sobre a situação imaginária e o uso dos brinquedos durante as brincadeiras, Vigotski (1998, p. 124) explica que:

[...] não existe brinquedo sem regras. A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori. A criança imagina-se como mãe e a boneca como criança e, dessa forma, deve obedecer as regras do comportamento maternal.

Para o autor, a criança não se comporta sem regras em uma situação imaginária. Se a criança está representando o papel de mãe, então, ela obedece às regras de comportamento maternal, construídas socialmente no meio cultural em que cada criança se insere (VIGOTSKI, 1998, p. 125). Ainda, segundo Vigotski (1998, p. 135), “É notável que a criança comece uma situação imaginária que, inicialmente, é tão próxima da situação real. O que acontece é uma reprodução da situação real”.

Na brinquedoteca do Colégio de Aplicação era bastante comum crianças (a partir do 5º ano) e também adolescentes, jogarem jogos sociais em duplas ou em grupos. Os jogos de tabuleiro, inclusive o jogo de Xadrez, podem proporcionar situações imaginárias aos jogadores:

Da mesma forma que uma situação imaginária tem que conter regras de comportamento, todo jogo com regras contém uma situação imaginária. Jogar xadrez, por exemplo, o cria uma situação imaginária. Por quê? Porque o cavalo, o rei, a rainha, etc. só podem se mover de maneiras determinadas; porque proteger e comer peças são, puramente, conceitos de xadrez. Embora no jogo de xadrez não haja uma substituição direta das relações da vida real, ele é, sem dúvida, um tipo de situação imaginária. O mais simples jogo com regras transforma-se imediatamente numa situação imaginária, no sentido de que, assim que o jogo é regulamentado por regras, várias possibilidades de ações são eliminadas. (VIGOTSKI, 1998, p. 125).

Na maioria das vezes, as crianças brincaram juntas, principalmente na brinquedoteca do Colégio de Aplicação. Durante as brincadeiras, nos espaços da imaginação: casinha, circo e fantasias, os meninos e as meninas brincavam juntos, porém, em grande parte, quem representava o papel maternal era a menina. Na Escola do Canto da Lagoa isso não era diferente, mas ficava nítida a divisão dos grupos das meninas e dos meninos. Poucas vezes o menino representava o papel materno ou feminino.

No entanto, houve uma situação que ocorreu o contrário. Na Escola do Canto, no canto da fantasia, uma menina do 3º ano, estava observando um grupo de colegas brincar na casinha. Na ocasião, estava brincando junto com esse grupo. Perguntei a ela se gostaria de brincar conosco e ela imediatamente aceitou. O grupo não se importou e incluiu-a. O menino do grupo foi até o canto da fantasia, vestiu-se com um vestido, colocou um salto alto e veio em direção à casinha. Foi, então, que uma das meninas sugeriu que ele seria a mãe na brincadeira. Ele aceitou.

Em outra data, a brincadeira repetiu-se na hora do recreio, quatro meninas e um menino brincaram na casinha e, novamente, o menino representou o papel de mãe. Para se fantasiar, usou sapato e bolsa do canto da fantasia. As meninas representavam serem suas filhas. Em um dos momentos que observava, uma das meninas pegou uma boneca e dizia que

ela era sua filha. Em outro canto da sala, uma menina brincava sozinha. Quando perguntei do que estava brincando, ela me disse que aquele era seu local de trabalho. Durante a brincadeira, ela atendia um telefone de brinquedo e fazia anotações. Ela complementou, ainda, dizendo que era de secretária de um dentista.

O universo feminino parece ficar junto da família e do cotidiano, enquanto o do menino, que começa, sem dúvida, com a miniatura do automóvel, traduz a vocação para descoberta dos espaços longínquos, escapando do peso do cotidiano. Qualquer que seja, o brinquedo vai propor à criança uma imagem que exalta o adulto, cujos traços e atividades o transformam no personagem que merecem interesse (BROUGÈRE, 2010).

No Colégio de Aplicação, as crianças, geralmente, compareciam à brinquedoteca acompanhadas de suas professoras ou de algum auxiliar de sala. Isso somente não acontecia com as turmas que vinham na hora do recreio ou com os estudantes dos Anos Finais e Ensino Médio. Na escola do Canto, presenciei apenas uma vez a presença da professora junto com as crianças na brinquedoteca. Em geral, as crianças utilizaram esse espaço no momento do recreio. A brinquedoteca contava com uma brinquedista e uma bolsista pesquisadora que acompanhavam as crianças durante as brincadeiras. No Colégio de Aplicação havia, na maioria das vezes, dois estudantes bolsistas que também acompanhavam as crianças e os professores.

Em ambos os espaços, os bolsistas e a brinquedista (no caso da Escola do Canto), encorajavam e deixavam as crianças livres para brincarem. De acordo com Bandioli (2017, p. 58), *“Encorajar a brincadeira de faz de conta pode ser uma das atividades mais importantes na educação da primeira infância, especialmente para as crianças cujas habilidades de faz de conta estão apenas emergindo”*.

A autora afirma ainda sobre a postura do adulto nas brincadeiras, *“[...] o adulto que interage com as crianças para melhorar seu jogo deve, portanto, ser brincalhão, saber brincar. O adulto deve reconhecer que o jogo é um empreendimento divergente e não convergente, e, portanto, deve agir em conformidade”* (BANDIOLI, 2017, p. 60).

As professoras que compareciam junto às crianças na brinquedoteca, geralmente brincaram e jogaram com elas. As brincadeiras e jogos eram livres e não tinham relação direta com algo didático que a professora estava ensinando a eles em sala de aula. No entanto, sabe-se que o professor pode aproveitar desses momentos de brincadeira e relacionar com o que vem sendo ensinado às crianças. Para Fantin (2000), ao elaborar sua proposta de trabalho, o educador deverá considerar que a brincadeira também é um espaço de investigação e construção de conhecimento. Segundo a autora, *“Brincando com quantidades, com diferentes*

tipos de linguagens, com os elementos da natureza e da cultura as crianças estarão se relacionando de maneira adequada e prazerosa com as muitas áreas do conhecimento” (FANTIN, 2000, p. 100).

Sobre a postura do professor e sua inserção no lúdico, a autora afirma ainda que é importante que o adulto saiba jogar e brincar e mais do que isso, é fundamental que ele recupere o lúdico no seu próprio universo adulto, pois saber jogar é mais do que mostrar algumas brincadeiras e jogos às crianças, é sentir prazer no jogo. Tal afirmativa permite-me pensar o meu papel enquanto professora de crianças e esta pesquisa me ajudou a perceber a importância de propor momentos de brincadeiras com as crianças, pois é nesses momentos que as crianças poderão viver novas experiências, expor aflições, medos e inseguranças, além de ficarem livres para serem quem quiserem ser.

Fantin (2000, p. 210) não propõe que o educador tenha o mesmo sentimento que a criança tem ao brincar:

“[...] mas nesta convivência privilegiada de adultos com o lúdico, fazem parte a sensibilidade e a recuperação do prazer em algumas atividades gratuitas do seu cotidiano. Recuperado também a história de sua infância, das brincadeiras nas gerações anteriores... para, quem sabe, despertar o interesse pela brincadeira na escola”.

A Escola do Canto proporcionou uma oficina das profissões, trazendo momentos de pintura e arte às crianças. A brinquedista e a bolsista contribuíram auxiliando professores com os materiais, a preparação do ambiente e auxílio às crianças, caso fosse necessário. Em uma aula, as crianças receberam uma artista especialista em trabalhos com argila. As crianças puderam criar trabalhos manuais e conheceram técnicas da arte com argila. Além dessa aula, acompanhei duas aulas em que as crianças conheceram e recriaram obras de dois importantes pintores: Tarsila do Amaral e Monet.

Para Fantin (2000, p. 219-220), é fundamental que haja essa aproximação da criança com a cultura e a arte:

Além do contato e manuseio com os tipos de brinquedo considerados tecnológicos, é fundamental aproximar a criança deste mundo da cultura contextualiza: contando histórias, levando-a para passear, visitando lugares (museus, exposições, teatro, cinema), informando com imagens (quadros, gravuras, fotografias, filmes, etc.), e sons (discos e músicas dos mais diferentes tipos) no sentido de enriquecer o repertório vivencial.

Durante toda essa trajetória em que presenciei as inúmeras brincadeiras e interações entre as crianças, reflito sobre a importância das Brinquedotecas nos contextos escolares. Esse local importante para crianças e professores pode proporcionar muito além de brincadeiras,

mas também aprendizados e experiências únicas tanto para as crianças quanto para seus professores. A brinquedoteca dispõe de um novo espaço e diferenciado para seus visitantes.

Nesse sentido, os professores podem utilizar o espaço para saírem da rotina da sala de aula. Podem fazer uso de recursos, como jogos, brinquedos e objetos que ali possuem para conhecer melhor as crianças pois algumas atitudes somente surgem a partir de momentos livres das crianças. Além disso, nesse espaço, professores e crianças podem sugerir e aprender novas brincadeiras, jogos e interações que, muitas vezes, não são possíveis durante as aulas.

5 CONSIDERAÇÕES

A brinquedoteca passou por algumas dificuldades até ser considerada como espaço útil e de valor no contexto educacional. Atualmente, ainda é encarada como espaço apenas de recreação e diversão, mas essa concepção vem diminuindo cada vez mais por conta da colaboração de pesquisadores, professores e profissionais da educação que passaram a valorizar e perceber a brinquedoteca como espaço muito além do brincar.

Do meu ponto de vista, com apoio no referencial teórico estudado e que permitiu refletir sobre minha experiência empírica nas brinquedotecas, muito além de um ambiente físico composto, principalmente, por variados brinquedos, a brinquedoteca possibilita atividades lúdicas, desenvolvimento e cooperação, assim como é um espaço para brincadeiras não dirigidas e espontâneas, que podem contribuir com o modo como o professor olha para as crianças, assim como a forma que ele propõe atividades para e com elas.

Esse caloroso e afetivo espaço conta, geralmente, com o apoio de professores e diretores. É integrado com toda a escola e, em alguns casos, com a comunidade. A brinquedoteca pode ser importante recurso para os professores organizarem suas práticas, com vistas ao desenvolvimento e acompanhamento das crianças.

Compreendo que o espaço da brinquedoteca pode constituir-se como mais um lugar onde a criança se sentirá bem com ela mesma, uma vez que este ambiente é lúdico e elaborado/organizado pensando nela. É mais um espaço em que as crianças podem envolver-se com uma variedade de brinquedos, podem brincar de faz-de-conta, interpretar situações e papéis social e conviver com outras crianças, sobretudo, quando inserido nas escolas, pode proporcionar às crianças dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental um espaço de vivência da infância, tão fundamental ao desenvolvimento infantil, uma vez que, a infância, muitas vezes, é deixada de lado na escola e as crianças perdem seu status de criança e passam a ser vistas apenas como aluno.

Hodiernamente grande parte das crianças passam longos períodos envolvidas diretamente com atividades escolares ou formativas, como dança, aula de línguas, de música, entre outras, com isso, tendem a brincar menos por falta de tempo. Contudo, a brinquedoteca vem com esse objetivo de beneficiar a criança na expectativa de recuperar o tempo para brincar, mas de modo que os educadores e pesquisadores possam também trabalhar e observar certos aspectos que elas poderão ou não trazer durante suas brincadeiras.

Segundo Rezende (2012), o brincar é a forma pela qual a criança pode expressar seus desejos, construir situações e estabelecer relações entre os objetos, com os outros e com o mundo. É pelo brincar também que a criança se movimenta explora suas capacidades motoras.

Para Vygotsky (1982/1988), a etapa mais importante da vida infantil se dá pelo brincar, esse ato propicia a criação da situação imaginária, assim como o desenvolvimento da representação, o símbolo, que diferencia o brincar animal e humano.

Por esse e por outros motivos, é “[...] que a formação lúdica deve estar presente na capacitação de educadores, alterando o contexto educacional, tornando possível a mudança de perspectiva, abandonando-se o conhecimento de repetição e assumindo-se um saber produzido e um conhecimento em construção” (NEZ; MOREIRA, 2013, p. 132).

O profissional que acompanha as brincadeiras, como vimos anteriormente, deverá ter o mínimo de formação e conhecimento sobre o espaço em que está inserido e também sobre as atividades que serão desenvolvidas ali. É importante que seja amável, compreensivo e acolhedor com as crianças que estão ali brincando, sempre respeitando seus limites e avanços.

Além disso, Peters (2015, p. 56), afirma que:

[...] enquanto as crianças brincam, os bolsistas, fazem as mediações entre os alunos, ajudando a resolver os conflitos, inserindo os alunos mais tímidos nas brincadeiras, e estimulando a exploração de jogos, brinquedos e brincadeiras. Ao término do tempo das turmas na brinquedoteca, auxiliam as crianças na organização dos brinquedos [...].

A autora mostra a importância desse profissional, para a organização do espaço além das outras características que deverá ter, como incentivar as crianças sobre a organização e cuidado com esse espaço que é deles e de todos que ali frequentam.

As brinquedotecas estarão ligadas a algum objetivo específico de acordo com as necessidades de cada comunidade, são preparadas para acolherem as crianças, de modo a recuperar esse momento tão importante para elas: o brincar. Esse ato é fundamental para que haja seu desenvolvimento, é a partir disso que a criança desenvolverá desde suas capacidades motoras até os conhecimentos culturais. Os pais e os profissionais da educação devem respeitar esse ato infantil.

Ramalho (2000 *apud* RAMALHO; SILVA, 2003, p. 2):

[...] define 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.

Ramalho e Silva (2003, p. 1), define a brinquedoteca como espaço facilitador do ato de brincar e como característica desse local

[...] 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.

Além de todas essas características e funções, a brinquedoteca oferece condições, principalmente para a formação da personalidade, criatividade e a sensibilidade da criança. Nesse espaço, elas podem ser livres para descobrir, realizar, experimentar, criar e imaginar, deixando um pouco de lado, apenas a recepção e assimilação de significados e informações fornecidos por adultos ou outras crianças.

Após todas as experiências que pude viver durante minha trajetória acadêmica e momentos que tive com as crianças nas brinquedotecas, percebo ainda mais sobre a importância dos momentos de brincar para as crianças e como isso é importante estar explícito nas leis e diretrizes às quais faço referência no decorrer de minha pesquisa.

Ao entrar na escola, muitas crianças perdem um pouco desse espaço do brincar, pois, ao se inserirem nesse novo ambiente, começa a ter inúmeras responsabilidades e compromissos em seu cotidiano. Além do compromisso da escola, algumas ainda estão matriculadas em outras atividades extra-curriculares, o que acaba as sobrecarregando, ainda mais, os momentos livres que a escola pode proporcionar às crianças, pode ser, sim, muito significativo, não somente na brinquedoteca, mas no pátio, na quadra de esportes ou no espaço aberto da instituição. O brincar é um direito e é assegurado por lei às crianças. Portanto, enfatizo o quão importante é na formação o professor o brincar ser considerado um direito das crianças a ser respeitado na organização da prática docente, isto é, de seus planejamentos e propostas junto às crianças.

6 REFERÊNCIAS

BANDIOLI, A. **O adulto como tutor na promoção do jogo simbólico das crianças**. In: SCHLINDWEIN, L. M.; LANTERMANN, I.; PETERS, L. L. A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola. 1. ed. Florianópolis: NUP, 2017. p. 57-92.

BENEDET, M. C. **Brinquedoteca na escola: entre a institucionalização do brincar e a estetização do aprender**. 2007. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**, Câmara dos Deputados, Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990. DOU de 16/07/1990 – ECA. Brasília, DF. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm>. Acesso em: 06.nov.2019.

_____. **Referencial curricular nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC, 2001. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rnei_voll.pdf>. Acesso em: 21. out. 2016.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. Tradução de Gisela Wajskop. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca um mergulho no brincar**. 2. ed. São Paulo: Maltese, 1994.

FANTIN, M. **No mundo da Brincadeira: Jogos brinquedos e cultura na Educação infantil**. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

FLORIANÓPOLIS, Prefeitura Municipal de Florianópolis. **Proposta Curricular**. 2008. Disponível em: <http://www.pmf.sc.gov.br/arquivos/arquivos/pdf/09_04_2018_14.01.14.62a2765c21e81be772971fd729542791.pdf> Acesso em: 7 nov. 2019

KISHIMOTO, T. M. Por trás do imaginário infantil: explorando a brinquedoteca. **Psicologia Escolar e Educacional**. v.5 n° 2, jan/jun,2001, p. 59-65.

MAGALHÃES, C. M. C.; PONTES, F. A. R. Criação e manutenção de brinquedotecas: reflexões acerca do desenvolvimento de parcerias. **Psicologia: Reflexão e Crítica**. Porto Alegre, v. 15, n. 1, 2002.

MARQUES, A. N. M. **A ludicidade e o simbolismo: um estudo hermenêutico em uma brinquedoteca escolar do município de São Luiz/MA**. 2013. Dissertação (Mestre em Educação) - Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2013.

NEZ, E.; MOREIRA, J. A. N. **Reflexões sobre a utilização da brinquedoteca na educação infantil: um estudo de caso no norte do mato grosso**, EDUCAÇÃO, v. 19 n. 1, jan/jun, 2013, p.129-145.

PETERS, L. L. **Brincar para quê? Escola é lugar de aprender! Estudo de caso de uma brinquedoteca no contexto escolar**. 2009. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade

Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.

PETERS, L. L. et al. **Contribuições de uma brinquedoteca escolar para o processo de formação de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental: um estudo de caso no LABRINCA-CA-UFSC**. 2012. Projeto de pesquisa envolvendo ano escolar de 2011/2012 - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.

_____ et al. Labrinca – Laboratório de brinquedos do colégio de Aplicação. **Relatório Final de Pesquisa**, Colégio de Aplicação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Mimeo, 2015.

RAMALHO, M. T. de B. **A brinquedoteca e o desenvolvimento infantil**. 2000. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2000.

RAMALHO, M. R. de B.; SILVA, C. C. **A Brinquedoteca**. Rev. ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina, v. 8/9, 2003/2004.

REZENDE, D. O. **O brincar livre de crianças na brinquedoteca: análise de frequência de ações motoras, tipos de brinquedos, brincadeiras e interações sociais**. 2012. Dissertação (Mestre em Educação Física) - Escola de Educação Física e Esporte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

ROSA, F. V.; KRAVCHYCHYN, H.; VIEIRA, M. L.. Brinquedoteca: a valorização do lúdico no cotidiano infantil da pré-escola. **Barbarói**, nº33, ago/dez, 2010.

SANTOS, S. M. P. dos (Org). **O Lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SCLEE, A. R. **Brinquedoteca: uma alternativa espacial**. In: **SANTOS, S. M. P. (Org) Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002, p. 62-65.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

VYGOTSKY, L. S. **La imaginación y el arte en la infancia**. Madrid: Akal Editor, 1982.

VIGOTSKI, L. S. **A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança**. **Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais**. ISSN: 1808-6535. Publicada em Junho de 2008. Tradução do original em russo, feita por Zoia Prestes.

WENNER, M. **Brincar é coisa séria**. *Mente Cérebro*. São Paulo: EDIOURO DUETO EDITORIAL Ltda. Ano XVIII, nº 216, jan/2011 (pp: 26-35).