

caburé

v.4 n.1 (2025)

e-ISSN 2675-2816

A Brinquedoteca Universitária da Ufal Campus do Sertão: relatos de experiências formativas

*The University toy Library at Ufal Campus do Sertão: reports of
training experiences*

Alaine Barbosa da Silva

(Graduada em Pedagogia pela UFAL, Campus do Sertão)

E-mail: alainebarbosa19@gmail.com

Lílian Kelly de Almeida Figueiredo Voss

(Docente da UFAL, Campus de Arapiraca. Foi professora do curso de Pedagogia da UFAL, Campus do Sertão (2011-2023))

E-mail: lilian.figueiredo@arapiraca.ufal.br

Khadija Xavier dos Santos

(Graduada em Pedagogia pela UFAL, Campus do Sertão)

E-mail khadija.santos@delmiro.ufal.br

Resumo:

O estudo proposto objetiva uma abordagem acerca da brinquedoteca universitária como um espaço de desenvolvimento formativo. O debate em questão se deu a partir da experiência vivencial em torno da graduação e monitoria na brinquedoteca da Ufal - Campus do Sertão, uma vez que, a participação ativa em atividades realizadas no espaço trouxe impactos positivos para a formação acadêmica e profissional dos(as) alunos(as) que vivenciaram a experiência como monitores(as). Nesse sentido, percebemos a importância de refletir como esse espaço contribuiu para o desenvolvimento integral de crianças e adultos. Como procedimento metodológico foi adotada a pesquisa de natureza qualitativa, do tipo estudo de caso, da brinquedoteca universitária, optando pelo autorrelato como forma de alcançar a percepção individual envolvida. Para entrelaçar o presente artigo, utilizamos como embasamento teórico autores como: Brougère (2010), Cunha (2010), Moreira (1994), Vygotsky (2007), Wallon (2007), dentre outros. Os resultados revelam benefícios significativos da brinquedoteca universitária na formação dos(as) discentes do curso de Pedagogia, destacando as habilidades adquiridas e as experiências vivenciadas na brinquedoteca como um reflexo dos aspectos de aprendizagem e desenvolvimento que refletem a prática pedagógica.

Palavras-chave: Infância. Brincadeira. Brinquedoteca Universitária.

Abstract:

The present study, which we propose here, aims to approach the university toy library as a space for formative development. The debate in question was based on the experiential experience surrounding the undergraduate course and monitoring in the toy library of Ufal - Campus do Sertão, since the active participation in activities carried out in the space brought active impacts to the academic and professional training of the students who experienced the experience as monitors. In this sense, we realize the importance of reflecting on how this space contributes to the integral development of children and adults. As a methodological procedure, a qualitative research was adopted, a case study of the university toy library, opting for self-report as a way to reach the individual perception involved. To intertwine this article, we used as theoretical basis authors such as: Brougère (2010), Cunha (2010), Moreira (1994), Vygotsky (2007), Wallon (2007), among others. The results reveal significant benefits of the university toy library in the training of students in the Pedagogy course, highlighting the skills acquired and the experiences lived in the toy library as a reflection of the aspects of learning and development that reflect pedagogical practice.

116

Keywords: Childhood. Toy. University Playroom.

1. Introdução

A infância é a etapa das possibilidades de mudanças, transformações sociais e renovação, porém a infância desperta o imaginário e coleções de memórias. Sendo assim, os jogos, brinquedos e as brincadeiras nesta etapa são instrumentos naturais e espontâneos que contribuem para o processo de autonomia e aprendizagem das crianças. Embora os jogos, as brincadeiras e os brinquedos se relacionem em suas terminologias, possuem significados amplos dentro das sociedades.

Por analogia, o brinquedo durante sua utilização não traz um manual de regras a serem seguidas, porém, estabelece uma relação mais íntima com a criança que o manuseia na medida que sua realidade acaba sendo reproduzida e manipulada, na qual a bagagem de aprendizado

carregado pela criança, juntamente com a aquisição de conhecimento, é evidenciada na brincadeira, que é apresentada como funcionalidade do brinquedo.

O brinquedo é o objeto real ou imaginário que antecipa os dados da realidade. Normalmente visto pelos adultos como sinônimo de divertimento, de entretenimento ou atividade de descarga de energias, o brinquedo oferece à criança algo, além disso, pois representa uma fonte de conhecimento, de satisfação e uma fonte de acesso ao imaginário (MOREIRA, 1994, p.53).

Nessa concepção, o brinquedo torna-se uma referência do imaginário e da realidade, cuja criança assume o papel protagonista do cenário construído por ela durante a brincadeira, que explora sua memória, imaginação, o pensamento crítico e analítico, bem como, a representatividade do mundo técnico e científico a ser figurado através da ludicidade. Além disso, Cunha (2010, p. 06) destaca que:

os brinquedos são parceiros silenciosos que desafiam a criança possibilitando descobertas e estimulando a autoexpressão. É preciso haver tempo para eles e espaço que assegure sossego suficiente para que a criança brinque e solte a sua imaginação, inventando, sem medo de desgostar alguém ou de ser punida, onde possa brincar com seriedade.

Sob esse olhar, o papel do brinquedo não condiz somente a um objeto para o entretenimento, pelo contrário, fornecem desafios e possibilidades para o processo de descobertas das crianças sobre o mundo e o ambiente que a cerca, estimulando a exploração, aprendizagem e autoexpressão das suas emoções e imaginação, de forma que diretamente favorece o desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança. Portanto, o autor reforça ainda a importância de um ambiente amplo, sem cronometria do tempo, propício para que as crianças sejam livres, alimentem a sua criatividade, e que não sejam direcionadas a atender as expectativas do adulto.

Já a brincadeira, é uma atividade lúdica e espontânea, na qual viabiliza o entretenimento, a diversão e o aprendizado das crianças durante esse momento de interação social. Ainda que fundida na apreensão de regras a serem concretizadas ou redefinidas pela criança, é a ação desempenhada por ela durante o jogo ou a brincadeira que estabelece regras, sua relação e seu conhecimento mediante a figura que se caracteriza ou ao objeto que se manipula.

Peters (2009, p.38) associa a brincadeira como: "o resultado da ação que a criança desempenha ao concretizar e/ou re-criar suas regras, estabelecendo ou não relação com um objeto, ao entrar na ação lúdica". Portanto, "[...] o que caracteriza a brincadeira é que ela pode fabricar seus objetos, em especial, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam a criança; além do mais, é uma atividade livre, que não pode ser delimitada" (Brougère, 2010, p. 14).

A realidade e o simbólico são campos vastos e diversos, permitidos e utilizados durante a brincadeira. Em suas ações, partindo do brincar mediado pelo brinquedo, as crianças podem estabelecer ações concretas, reais e irreais (imaginárias), no qual "a essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações do pensamento e situações reais" (Vygotsky, 2007, p.124).

Em síntese, a brincadeira é "uma atividade não estruturada que gera prazer, que possui um fim em si mesma e que pode ter regras implícitas ou explícitas" (Cordazzo, Vieira, 2007,

p.93). Sendo assim, esta não é somente associada a um ato de brincar sem intencionalidades e aprendizado, que não possua regras, mas uma ação que desempenha regras, comportamentos e funções, na qual a criança é a protagonista, um ser consciente, social e de intenções. De acordo com Wallon (2007), o lúdico e a infância são inseparáveis, enfatizando assim como toda atividade manifestada pela própria criança é lúdica, desde que não seja imposta ou corrompida pela repreensão, ainda que também seja um processo de reprodução do cotidiano deve ser livre e espontâneo.

2. Desvendando a brinquedoteca: resgate histórico

A brinquedoteca é um espaço para construção de conhecimento de forma natural e prazerosa. A criança é a protagonista no seu processo de aprendizagem e por meio da liberdade de brincar, sem que seja pressionada pelos anseios dos adultos, esta fomenta sua curiosidade em conhecimento, cuja maior preocupação aqui é proporcionar à criança ser criança em um ambiente que possa viver a sua dimensão.

É um espaço onde as crianças (e os adultos) brincam livremente, com todo o estímulo à manifestação de suas potencialidades e necessidades lúdicas. Muitos brinquedos, jogos variados e diversos materiais permitem expressão da criatividade, mas a BRINQUEDOTECA pode existir também sem brinquedos, desde que outros estímulos às atividades lúdicas sejam proporcionados (CUNHA, 2010. p. 08).

118

Ademais, segundo Sommerhalder e Alves (2011, p. 68) a brinquedoteca:

é um espaço cuidadosamente planejado e organizado para a concretização do brincar. Brinquedos variados, coloridos, novos, de madeira, plástico, metal, pano etc. que permitem a realização de desejos, proporcionando à criança a oportunidade de brincar conforme sua vontade. Entretanto, a brinquedoteca não é apenas um lugar de brinquedo. Os objetos inertes nas estantes, quando chegam às mãos da criança, adquirem vida.

Neste contexto, a brinquedoteca pode ocupar espaços privados ou públicos desde que tenha um compromisso com a aprendizagem e o estímulo da criança, prezando por um espaço lúdico, significativo, atraente e com ofertas de brinquedos que proporcione a liberdade necessária para o brincar. Atualmente, as brinquedotecas têm ganhado cada vez mais espaço em escolas, hospitais, *shoppings*, consultórios médicos e odontológicos, bibliotecas, laboratórios, universidades, entre outros.

Segundo Santos (1997), a primeira Brinquedoteca originou-se na América, no ano de 1934 nos Estados Unidos, especificamente em Los Angeles, durante um período de dificuldades econômicas no país, no qual um comerciante de brinquedos presenciou furtos de brinquedos no comércio pelas crianças, e, como forma de solucionar essa problemática resolveu conceder empréstimos de brinquedos, o que ocasionou na criação da primeira brinquedoteca.

Entretanto, de acordo com Cunha (1992), somente em 1963, em Estocolmo, na Suécia, surgiu a primeira brinquedoteca cujo objetivo foi expandir o empréstimo de livros, voltando-se

agora à orientação de pais acerca do desenvolvimento de crianças com deficiência. Tal proposta foi decorrente da iniciativa de duas professoras, mães de crianças com deficiência, que objetivavam orientar outras pessoas acerca do desenvolvimento dos seus filhos.

Na Europa a brinquedoteca veio surgir em 1963 na Suécia, intitulada como *lekotek*¹, cujo intuito era atender crianças com deficiências. A partir disso, vieram surgir na Itália, França, Suíça e Bélgica milhares de *Toy Libraries*², ou ludotecas, ambientes direcionados para receber e emprestar brinquedos para crianças. Em Portugal, as ludotecas já passam a ocupar os espaços acadêmicos das universidades, bem como, as aldeias mais longínquas.

De acordo com Carneiro (2015), no Brasil o movimento vem surgir por volta dos anos 70 através dos resultados de estudos da professora Morchida Kishimoto, bem como da necessidade de estimular crianças com deficiência. Segundo Balthazar (2006), no ano de 1973 surgiu o Centro de Habilitação da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (Apae), funcionando sob a forma de empréstimo e rodízio de brinquedos entre as crianças, cuja finalidade era que pais e filhos pudessem, durante o brincar, ter uma interação que auxiliasse no desenvolvimento de suas crianças.

Anos depois, em 1981, foi implementada a primeira brinquedoteca brasileira, a Brinquedoteca Indianópolis, com uma combinação dos empréstimos de brinquedos das primeiras *Toy Libraries* voltada também para o atendimento das necessidades e cuidados de crianças com deficiência. A brinquedoteca pertence a Escola Indianópolis, localizada na cidade de São Paulo, tendo como Diretora e fundadora Nylse Helena Silva Cunha.

Devido ao aumento crescente dos discursos acerca da brinquedoteca, em 1984 foi criada a Associação Brasileira de Brinquedoteca (ABBri), atuando na divulgação do brincar, incentivo e orientação de pessoas, instituições e na formação de brinquedistas, assim como na criação de novas brinquedotecas por todo país.

No decorrer do tempo, a brinquedoteca brasileira vem trazendo uma nova perspectiva para seu uso, se diferenciando das ludotecas e das *toy libraries*, estas adotaram uma nova funcionalidade da brinquedoteca: “a brinquedoteca brasileira diferencia-se das Ludotecas e das *Toy Libraries* porque estas têm seu trabalho direcionado para o empréstimo de brinquedos, enquanto que, na brinquedoteca brasileira, o trabalho está focado no brincar propriamente dito” (Cunha, 2010, p.10).

Em conclusão, a brinquedoteca passa a ser um espaço do brincar livre, para trabalhar a autonomia, a interação e experiências a serem vivenciadas pela criança, sem que esta seja pressionada pelo tempo cronológico ou pelos anseios do adulto, mas que a única preocupação seja proporcionar a liberdade no brincar e o favorecer o desenvolvimento das crianças. Vale salientar que cada espaço tem uma intencionalidade parecida, no entanto com objetivos diferentes:

As Brinquedotecas hospitalares são espaços construídos dentro de um ambiente hospitalar, cujo objetivo é promover entretenimento, conforto e aprendizado voltado às crianças que por motivos de saúde não podem ausentar-se do espaço. Bem como, ajuda a minimizar efeitos colaterais das doenças e do tratamento. Segundo a Lei nº 11.104, de 21 de março de 2005, é obrigatório a instalação de brinquedotecas em unidades de saúde que prestem serviços de atendimento pediátrico em regime de internação.

¹ A terminologia da palavra “Lek” significa brinquedo ou jogo. Tek- significa biblioteca ou ludoteca.

² Bibliotecas de brinquedos.

As brinquedotecas escolares são ambientes institucionais cujo objetivo destina-se a favorecer o desenvolvimento integral das crianças, bem como, trabalhar a ludicidade e o brincar como ferramentas auxiliares para as práticas pedagógicas.

As brinquedotecas em centros culturais é um espaço voltado para a troca, ou aquisição, de conhecimento, assim sendo, deve promover o intercâmbio cultural entre as sociedades. Nesse tipo de brinquedoteca, os brinquedos são voltados e relacionados a valorização da diversidade étnica, cultural e social, bem como para a promoção da história, das tradições e das expressões artísticas de diferentes grupos étnicos e comunidades.

As brinquedotecas comunitárias, em suma maioria, são destinadas para o atendimento às crianças de vulnerabilidade econômica. São organizações de bairro voltadas para o atendimento ao público local.

As brinquedotecas em shoppings/supermercados e grandes magazines são espaços projetados para o lazer, diversão e entretenimento das crianças.

As brinquedotecas em clínicas psicológicas/ odontológicas/ médicas são espaços desenvolvidos para favorecer no tratamento das crianças, buscando promover conforto, distração e apoio emocional às crianças durante visitas ou atendimento nesses estabelecimentos da área da saúde.

Há também as brinquedotecas universitárias, que são espaços localizados em instituições de ensino superior, cujo objetivo central é formar profissionais aptos para atuar em instituições de cunho educativo ou não. Nesse contexto, o brincar nesse espaço torna-se uma ferramenta além do viés educativo, mas abrangendo também pesquisa, formação acadêmica e extensão comunitária.

Foram projetadas para atender as necessidades da comunidade acadêmica em geral, podendo contar com o suporte de profissionais dos discentes (preferencialmente) cursando licenciaturas na instituição de ensino para apoiar atividades desenvolvidas no espaço.

A brinquedoteca universitária é um ambiente multifuncional e interdisciplinar, que corrobora tanto para a formação acadêmica dos discentes, bem como para o desenvolvimento integral das crianças atendidas. Em vista disso, contribui para o avanço do conhecimento e a promoção do desenvolvimento infantil e humano.

3. A brinquedoteca universitária e o seu impacto no desenvolvimento educacional e social de crianças e adultos: autorrelatos

A Brinquedoteca da Ufal - Campus do Sertão, localizada na cidade de Delmiro Gouveia, prédio Mandacaru, é um espaço vinculado ao Colegiado do curso de Pedagogia, sendo implantada no ano de 2014 e teve sua reinauguração no ano de 2023, pelo respectivo curso. O intuito da brinquedoteca universitária é proporcionar a comunidade acadêmica do curso de Pedagogia o desenvolvimento de estudos e ações de extensão e pesquisa voltados para a infância e o brincar, bem como, proporcionar experiências lúdicas para as crianças da comunidade.

Nesse contexto, este texto se organiza nas escritas memorialistas, em três autorrelatos, de uma experiência marcada no ano de 2023, quando foi possível participar do processo de monitoria, presente nas muitas atividades na brinquedoteca da Ufal, na cidade de Delmiro Gouveia e na cidade de Arapiraca, no Estado de Alagoas. Bem como, elucidar reflexões de alguns participantes do curso “Formando brinquedistas” desenvolvido em 2022. Esses momentos se

destacam, em especial, como uma experiência marcante, que nos move enquanto futuros profissionais da educação.

Eles marcam como experiência, a partir do momento em que houve a descoberta do que é uma brinquedoteca. Uma brinquedoteca que estimula, proporciona aprendizagens e o desenvolvimento de habilidades que fomentam o desenvolvimento humano. Nesse momento, foi realizado um contato com os participantes do curso de brinquedistas e com as atividades concretizadas na brinquedoteca em 3 (três) cenários distintos: primeiro cenário, quando a brinquedoteca estava sendo projetada; segundo cenário, no momento da sua reinauguração e; por fim, o terceiro momento quando a mesma já se encontrava em funcionamento, prestando atendimento a comunidade acadêmica e geral.

No período 2021.1, em fevereiro de 2022, como forma de preparar possíveis brinquedistas antes da reabertura da brinquedoteca, as docentes das disciplinas de educação infantil realizaram o curso “Formando Brinquedistas”, com o objetivo de destacar a importância de preparar discentes qualificados para atuar e organizar de forma coerente a brinquedoteca. Iremos observar algumas reflexões dos discentes envolvidos no curso para formação de brinquedistas, porém, como forma de preservar suas identidades serão identificados como participante A, B e C.

O brinquedista, além de estar ali para propiciar o contato da criança com o espaço, deve conduzir o modo que as brincadeiras ocorrem. Isso não significa que ele irá limitar a criança, mas observar suas subjetividades que se manifestam muitas vezes através do brincar e, junto a ela, delinear o seu desenvolvimento (Participante A, 2022).

121

O brinquedista é o profissional que possibilita que o espaço da brinquedoteca cumpra sua função, esse espaço indispensável para o desenvolvimento cognitivo necessita de um profissional para tornar concreto as atividades, interações e organização do espaço. Na brinquedoteca todos os brinquedos precisam ter sentido, brinquedos e brincadeira possuem objetivos para o desenvolvimento das crianças, e o brinquedista tem a missão de organizar o espaço, propiciar a interação das crianças com o espaço e seus pares, e também elaborar atividades lúdicas e didáticas para as crianças realizarem (Participante B, 2022).

Ter um espaço específico para a criança brincar e se desenvolver é de suma importância, e é pra isso que a brinquedoteca existe! Onde neste local de aprendizado e descobertas se tem um auxiliador, no caso o brinquedista que está ali para ajudar no contato da criança naquele ambiente encantador e divertido (Participante C, 2022).

Nessa devolutiva, mediante reflexões sobre qual o papel e a função do brinquedista, os discentes abordam sobre a importância do brincar para o desenvolvimento formativo das crianças, assim como a relevância dos brinquedistas ao assumir o papel de mediador no brincar livre, respeitando as relações sociais e familiares. O brinquedista, dentro do espaço da brinquedoteca,

tem como principal função a promoção da interação e da ludicidade, incentivando no processo formativo dos envolvidos.

A primeira experiência vivenciada pelas discentes conduziu-se no ambiente interno da brinquedoteca, foi uma atividade proposta por uma docente, que na época ministrava a disciplina de Saberes e Metodologias da Educação Infantil I, teve como público-alvo os discentes do 6º período do ciclo 2022.2 do curso de Pedagogia. Essa etapa foi efetivada antes da reinauguração da brinquedoteca, em meados de abril de 2023, promovida pela docente, cuja área de atuação volta-se para a Educação Infantil, sendo direcionada a um momento de encenação a ser apresentado posteriormente.

Nessa sessão, tivemos como participantes, as discentes do curso, realizando momentos de musicalização, dança e peças teatrais para elas mesmas, embora em outro momento estas interpretassem de forma fictícia ser um público infantil a prestigiar a apresentação. Para esse momento a brinquedoteca foi organizada para promover um espaço mais amplo e acessível aos recursos de áudio e audiovisuais.

Neste primeiro autorrelato iremos descrever a primeira experiência das discentes. O primeiro contato com a brinquedoteca foi direcionado a uma encenação teatral de personagens da peça “A tartaruga e a lebre” ministrada por três discentes da turma de Pedagogia, sendo uma das participantes a descritora dos relatos. Vale salientar que as fotos utilizadas foram autorizadas, através do termo de consentimento livre e esclarecido enviado a todas.

Foram realizados diversos ensaios, desde peças teatrais a musicalização e danças, inclusive o ensaio da peça “A tartaruga e a lebre”. Inicialmente a finalidade era contemplar o tema que foi solicitado pela disciplina, e apresentar posteriormente para um público-alvo. A partir do teste foi possível evidenciar pontos de melhoria, ideias sobre como organizar a brinquedoteca para melhor proveito e refletir sobre os recursos e parcerias que seriam necessárias para efetivação dessa atividade em outro momento.

A segunda vivência ocorreu no dia 27 de abril de 2023, no turno matutino, concretizando a reabertura da brinquedoteca da UFAL, tendo como público-alvo filhos de alunos e servidores em geral da instituição. As atividades conduziram-se na parte externa e interna da brinquedoteca, como também houve uma parceria com o Núcleo de Expressão Artística (Neart) da Ufal - Campus do Sertão. Importa ressaltar que as atividades foram divididas em oficinas com o propósito de o público acompanhar todas as atividades.

O segundo autorrelato descreve a concretização da atividade descrita anteriormente, na qual a encenação passa a ganhar vida. Diferente do relato anterior, a atividade agora é destinada a um público-alvo para além das discentes da turma. Durante o processo de reinauguração do Laboratório do curso de Pedagogia, a instituição foi contemplada com a presença de crianças, docentes, discentes de diversos períodos e servidores da Ufal.

Como monitores do evento contamos com a parceria da turma do 2º, 4º e 6º período do curso, a coordenação da brinquedoteca, a técnica do laboratório e o desempenho do corpo docente. O ambiente estava decorado de forma lúdica, equipado com aparelhos de som, audiovisuais, microfones e instrumentos musicais e a equipe foi caracterizada de um personagem da sua escolha.

No primeiro momento, as crianças foram recepcionadas pelos monitores na entrada do prédio Mandacaru ao som de uma trilha sonora infantil e direcionadas para o interior do prédio com a finalidade de prestigiar as oficinas como a de pinturas faciais, peças teatrais, musicalização, cantigas de roda e, no encerramento, um momento de comilança. A primeira oficina desenvolvida, foi a de pinturas faciais, na qual as crianças e os adultos presentes tinham autonomia para escolher

o desenho que queriam, como também a parte do corpo que seria desenhada a pintura, a mais escolhida pelo público foram as borboletas.

A segunda oficina foi a peça teatral “A tartaruga e a lebre” (figura 2) dividida em três personagens: a lebre, a tartaruga e o narrador da fábula. O público foi orientado a se sentar de forma organizada em um tapete que estava na frente da brinquedoteca, dando preferência às crianças ficarem na frente, como forma de não dificultar a visão delas visto a desproporção de altura.

Figura 1: Apresentação durante a reinauguração da brinquedoteca



Fonte: arquivo pessoal das autoras.

A peça nesse momento tinha como intuito não mais contemplar uma temática, porém mostrar para o público que a nossa persistência e determinação muitas vezes superam os obstáculos, nesse caso, a rapidez e a arrogância da Lebre, uma vez que a personagem sendo muito veloz e cheia de excesso de confiança, acaba por subestimar a tartaruga que era mais lenta. Porém, no final da corrida, a lebre acaba perdendo a corrida para a tartaruga. Portanto, a fábula passa a lição da importância de não subestimar os outros e que nosso esforço é decisivo para alcançar os objetivos. Ademais, desperta a aprendizagem de forma lúdica e interativa. Após esse momento ofertamos ainda um circuito pelo pátio ao som da música “Trem”.

A terceira, quarta, quinta e sexta oficinas aconteceram na parte interna da brinquedoteca. Porém, antes da apresentação houve a solenidade de inauguração oficializando a abertura da brinquedoteca: uma criança foi a responsável de cortar a fita vermelha em frente da porta e foi decretada a abertura do espaço. A partir desse episódio o público teve acesso à oficina número três que verbera acerca da vivência de cantigas como: “o jacaré” (figura 2), parte do repertório do grupo somente 1, disponível em plataformas de *streaming* como *Youtube* e *Spotify*.

Figura 2: O jacaré

Fonte: arquivo pessoal das autoras.

A oficina de número quatro voltou-se para a música “A dona aranha” (figura 3), parte do repertório da Galinha Pintadinha 3, disponível também em plataformas de *Streaming* como *Youtube* e *Spotify*. As meninas se fantasiaram com os personagens que fazem parte do repertório musical: aranha, chuva e sol. Encerramos as atividades no interior da brinquedoteca com a oficina de número cinco destinada a apresentação da peça teatral “os três porquinhos”, na qual houve a montagem de um cenário cuja estrutura simbolizava as casas dos três porquinhos, bem como as oficinas estavam fantasiadas numa figura representativa do lobo e os porquinhos. Ademais, fechamos com cantigas de roda.

124

Por fim, tivemos a participação especial do Neart em conjunto com a sua equipe que possibilitaram a imersão das pessoas envolvidas no espaço, de forma que as crianças tiveram contato com instrumentos musicais, como também a oficina de musicalização.

Finalizamos a reinauguração da brinquedoteca de forma harmônica, celebrando com o público presente, a abertura do espaço crucial para o processo formativo dos discentes, que acarretam também no desenvolvimento infantil. Logo, compartilhamos de um momento de partilha e comilança, na qual foram ofertados doces, suco e frutas. Encerrando o ciclo de vivências, discorremos sobre o projeto intitulado “São João Kids” ocorrido no dia 25 de maio de 2023 no período matutino, tendo como público-alvo crianças e adultos protagonizando esse momento junto à comunidade acadêmica da Ufal/Sertão.

O São João é uma festa típica da região nordestina, celebrada com entusiasmo em diversos Estados do nordeste, dentre estes o Estado de Alagoas. Dessa forma, o projeto voltou-se para contemplar a cultura nordestina através das vestimentas, jogos e brincadeiras da tradição junina, como a corrida do saco, corrida do ovo na colher, pescaria, boca-do-palhaço, jogo das argolas, derruba latas, cabo de guerra e corrida do saco. Ademais, tivemos pinturas faciais, músicas, danças e comidas típicas.

Portanto, houve apresentações de quadrilha junina, a oferta de músicas, danças e comidas típicas como, por exemplo, bolo, pipoca. Outrora, o currículo oculto do espaço Mandacaru foi decorado e organizado de forma a evidenciar um pouco das características

do São João nordestino criando, assim, um ambiente acolhedor e festivo, de forma que o espaço foi decorado com bandeirolas, balões e ainda com um painel para fotografia.

Descrevendo as atividades precedidas no local, foram desenvolvidas uma série de brincadeiras a começar oficina direcionada para “pescaria”, “boca de palhaço”, “jogo das argolas”, “derruba latas”, dentre outras.

Também participamos da Maratona de Inovação, realizada na Ufal/Campus Arapiraca, onde levamos a Brinquedoteca no formato Interativo. Esse projeto itinerante surge a partir da reinauguração da Brinquedoteca no Campus do Sertão em Delmiro Gouveia, a proposta de levar esse espaço para alçar voos mais profícuos vem como inspiração dos projetos realizados na Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBri)³, como o projeto “Brinquedoteca Itinerante Gira Pião” objetivando levar um espaço móvel que estimule o direito ao brincar para crianças de 03 a 12 anos em situações de rua. Partindo dessas contribuições como inspiração, nasce o projeto “Brinquedoteca Itinerante do Campus do Sertão” para atender o público infantil presente no evento com inúmeras brincadeiras, transformando esse momento em um laboratório para os/as estudantes de Pedagogia colocarem em prática o arcabouço teórico disponibilizado ao longo do curso.

Figura 3: Ações Interativas na Ufal/Campus Arapiraca



Fonte: arquivo pessoal das autoras.

O resgate dessa memória é formativa para o tornar-se professor(a), porque através desse resgate compreendemos que o papel como professor(a) não se volta para somente o ensinar, contudo, para a mediação no processo de ensino e aprendizagem, no qual se aprende ao ensinar e se ensina ao aprender. É uma troca constante de saberes em um espaço que não tem como pretensão direcionar ou manipular os passos das crianças, muito menos formar detentores de conhecimento, mas profissionais conscientes do seu papel

³ Link para mais informações sobre as ações da ABBri: <https://www.brinquedoteca.org.br/post/projeto-de-uma-brinquedoteca-itinerante-contribui%C3%A7%C3%A3o-de-alunos-do-curso-online-da-abbri>

democrático e da importância de organizar espaços favoráveis para o desenvolvimento de aprendizagens, cujas crianças nos ensinam na medida que aprendem.

Através das atividades vivenciadas podemos observar que o brincar é uma atividade vital e séria, e deve ser valorizada com seriedade visto que, influencia significativamente no desenvolvimento da criança, como também do adulto. A brincadeira é um momento para construção e apropriação de conhecimento de forma espontânea e prazerosa, de grande influência para formação e desenvolvimento humano. Segundo Piaget (1951), citado por Smith (2006) que considerou o brincar em três dimensões e faixas etárias: o brincar prático, incluindo o processo sensorio motor de exploração manual e visual do ambiente pelo bebê, exercido entre os 6 meses aos 2 anos; o brincar simbólico.

Instigando a imaginação e criatividade a partir do faz-de-conta, contemplando a faixa etária dos 2 anos ou 3 anos e jogos com regras, aqueles que possuem regras definidas no qual a criança não tem autonomia para alterá-las, sendo exercidos dos 6 aos 7 anos. Salientamos que os jogos com regras também muito se fazem presente na fase adulta, de forma que o brincar, ainda que seja a essência da infância, não se restringe somente às crianças, mas abrange todas as etapas da vida, embora sua exploração seja menos perceptível na fase adulta.

Como podemos observar acima, as brincadeiras e jogos desenvolvidos são para além da distração, é uma forma de promover, preservar e celebrar a cultura popular, de forma que há uma interação social entre gerações, visto que não há definição de uma faixa etária específica para estas, logo, adultos e crianças trocam experiências nesse ato de brincar de forma a manter viva a tradição e brincadeira.

126

Tais brincadeiras e jogos proporcionam o desenvolvimento de algumas habilidades como: a pescaria, estimula a coordenação motora fina, paciência, planejamento, concentração e estratégia; na boca de palhaço, estimula-se a coordenação motora fina e ampla, uma vez que o ato de segurar e arremessar a bola é uma forma de trabalhar a concentração, foco, precisão, controle muscular, mira, percepção espacial e controle emocional; já o jogo das argolas é um recurso utilizado para a promoção do desenvolvimento motor, diante o lançamento da argola, o raciocínio na definição de estratégias para chegar até o alvo, a interação social e desenvolvimento cognitivo, já que é um jogo que requer foco e percepção espacial.

E, por fim, habilidades emocionais, uma vez que o participante terá que trabalhar suas emoções diante um acerto e/ou erro ao alvo; outrora, a brincadeira derruba latas, colabora na coordenação motora, concentração, mira, superação e na interação social do participante; a corrida de saco, fomenta na coordenação motora ampla, respeito às regras e colegas, planejamento, estratégia e integração social; por fim, o cabo de guerra, estimula o trabalho em equipe, força física, resistência, estratégia, liderança, e controle emocional.

Em suma, as brincadeiras e jogos têm um papel crucial como ferramentas pedagógicas ou recursos a serem utilizados em sala pelos profissionais da educação. Partindo para o cenário da brinquedoteca, podem ser utilizadas para o desenvolvimento formativo dos discentes do curso, bem como, na compreensão do valor pedagógico e cultural destas ferramentas.

4. Brincar é coisa séria: considerações finais

Ao longo da pesquisa observamos que atividades desenvolvidas na brinquedoteca da Ufal refletem na prática pedagógica dos alunos do curso de Pedagogia, visto que os discentes dentro da brinquedoteca manifestam habilidades essenciais para a profissão, seja desde o planejamento das atividades, que promovam o desenvolvimento integral a partir das habilidades físicas, sociais, emocionais e cognitivas, até a parte de observação e análise das interações das crianças e adultos, ou seja, as respostas do público com o meio cultural, social, com os recursos e o ambiente ofertado. De forma que, torna-se também um momento oportuno para avaliar a postura do educador e para refletir acerca do papel docente a ser desempenhado em sala de aula.

Neste trabalho, é notório o quanto a teoria não se distancia da prática já que vivenciar as metodologias da Educação Infantil postuladas teoricamente na sala de aula em práticas efetivas dentro da brinquedoteca, mostra que para construir conhecimento não necessariamente podemos utilizar como recursos os livros didáticos, lousas e pincéis, mas a própria brincadeira pode ser fornecedora de aprendizados e conhecimentos em uma interação com o ambiente e com o outro.

Diante das atividades ministradas na e pela brinquedoteca, foi crucial o desenvolvimento de competências e habilidades, planejamento, adaptação das práticas de acordo com as necessidades e interesses do público, promoção da aprendizagem ativa, a integração de saberes, valorização da expressão artística, desenvolvimento da criticidade e o desenvolvimento integral para consolidar o processo de ensino e aprendizagem. Portanto, as metodologias expostas em sala de aula, na junção entre teoria e prática podem maximizar o fazer pedagógico dos profissionais da educação visando a aquisição de conhecimento e a tomada de estratégias, que tornam suas práticas mais eficazes e alinhadas às necessidades e vivências das crianças. Portanto, as vivências dentro da brinquedoteca evidenciam as teorias abordadas em sala de aula.

A Ufal tem grande influência e impacto na formação de profissionais, bem como, na reprodução destes em sociedade. O compromisso e envolvimento dos acadêmicos nas atividades propostas na academia é fundamental para o crescimento, formação pessoal e social dos profissionais a seguirem carreira como, por exemplo, suas vivências na brinquedoteca universitária desencadeia novas aprendizagens ao correlacionar a teoria com a prática. Portanto, não basta saber como, mas como fazer e aplicar no cotidiano suas habilidades.

Referências

BALTHAZAR, M. P. N. C. FISCHER, J. A Brinquedoteca numa visão educacional moderna. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**. Vol. 3 n. 9 - jul.-dez./2006 ISSN 1807-2836. Disponível em < http://www.fsma.edu.br/visoes/ed05/ed05_artigo_5.pdf > Acesso em 16 de Abril de 2024.

BRASIL. **Lei nº 11.104, de 21 de março de 2005.** Dispõe sobre a obrigatoriedade de instalação de brinquedotecas nas unidades de saúde que disponham de serviços de pediatria. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 22 mar. 2005. Seção 1, p. 1.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura.** Gilles Brougère: revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CARNEIRO, M. A. B. **Brinquedoteca:** um espaço interessante para favorecer o desenvolvimento da criança. 2015. Disponível em: . Acesso em: 12 fev 2024.

CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M.L. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estudos e Pesquisas em Psicologia.** UERJ, Rio de Janeiro, ano 7, no 1, p. 89-101, Jan./Jul., 2007.

CUNHA, Nylse Helena da S. Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil e no mundo. In: CUNHA, N.H. do S. O direito de brincar: a Brinquedoteca. São Paulo: Scritta-ABRINQ, 1992, p. 35-48.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca:** um mergulho no brincar. 4. ed. São Paulo: Aquariana, 2010.

MOREIRA, Paulo Roberto. **Psicologia da educação.** São Paulo: FTD, 1994.

PETERS, L.L. **Brincar para quê? Escola é lugar de aprender! Estudo de caso de uma brinquedoteca no contexto escolar.** 2009. 286f. Tese de Doutorado - Universidade Federal de Santa Catarina, 2009.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca:** o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis-RJ: Vozes, 1997.

Smith, P. (2006). **O brincar e os usos do brincar.** In Moyles, J. (2006). A excelência do brincar. (p. 25-38). Porto Alegre: Artmed.

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. **Jogo e a Educação da Infância:** Muito prazer em aprender. Curitiba: CRV, 2011.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. L. S. Vigotski; Tradução José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WALLON, Henry. **A evolução psicológica da criança.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.