

Brinquedoteca, organização e métodos: Relato de experiência

Giselle Frufrek¹
Liana Pinto Tubelo²

Resumo: O presente relato de experiências teve por objetivo contextualizar a experiência em brinquedotecas públicas municipais de Capão da Canoa e na brinquedoteca acadêmica UNICNEC. Mediante pesquisa e observação do comportamento lúdico infantil, estas brinquedotecas conceberam-se em sua organização espacial através das orientações de Michelet (2011). A partir destas, elaborou-se a organização do ambiente, os rituais de convivência lúdica e a conduta de mediação do brinquedista. Desenvolvemos, diante dessa prática, estudos neuropsicológicos que auxiliaram no desenvolvimento de metodologias para elaboração dos materiais lúdicos dispostos nos setores da brinquedoteca, tendo como norte a intenção de estimular as funções psicológicas superiores através do uso exploratório dos brinquedos e materiais. Os rituais e combinados de convivência lúdica são igualmente essenciais como orientadores internos do corpo infantil.

Palavras-chave: Brincar. Brinquedoteca. Educação lúdica. Aprender.

Toy library, organization and methods: Experience report

Abstract: The present report of experiences had the objective to contextualize the experience in municipal public toys of Capão da Canoa and in the academic toy UNICNEC. Through research and observation of children's play behavior, these toy libraries were conceived in their spatial organization through the orientations of André Michelet (2011). From these, the organization of the environment, the rituals of playful living together and the mediation behavior of the toy player were elaborated. We have developed neuropsychological studies that have helped to develop methodologies for the elaboration of play materials arranged in the sectors of the toy library, with the intention of stimulating the higher psychological functions through the exploratory use of toys and materials. Rituals and combinations of playfulness are equally essential as inner guides of the infantile body.

Keywords: Play. Toys. Play education. Learn.

Introdução

Na contemporaneidade, a brinquedoteca vem sendo apontada como um laboratório criado para a criança, local em que a mesma está livre para brincar e os profissionais que a acompanham são observadores e pesquisadores prontos a pensar, discutir, analisar e investigar o comportamento infantil e o valor do brinquedo no seu desenvolvimento. Esta afirmação presente no cotidiano acadêmico voltado às ciências da Educação apresenta alguns aspectos desta, entretanto acaba por restringir às diversas qualidades de uma Brinquedoteca, já que se volta inteiramente como objeto

¹ Mestre em Educação- PUCRS- Professora UNICNEC Pedagogia, Osório, RS

² Mestre em Educação- PUCRS- Professora, Capão da Canoa, RS.

de exploração e aprendizagem para a criança (SCHLEE, 2000).

Este trabalho trata-se de relato de experiência sobre o processo de construção de organização de espaços lúdicos, e a identificação de metodologias e rituais de atendimento que norteiam os encontros ludo-pedagógicos com educandos nas brinquedotecas.

O processo teve seu início com a constituição da Brinquedoteca escolar “Brincando se aprende”, instalada em uma escola de ensino fundamental no município de Capão da Canoa. Este projeto deu origem à Brinquedoteca Municipal “Espaço Fênix”, neste mesmo município. Posteriormente, as experiências destas brinquedotecas foram estendidas para a brinquedoteca acadêmica “Um mergulho no brincar” do Curso de Pedagogia da UNICNEC. Processos que partilham de mesma inspiração teórica, pelo qual serão citados aqui os nomes de Maria Montessori, Lev S. Vigotsky, Gilles Brougere, Nylse Cunha e André Michelet.

A Brinquedoteca propõe um trabalho voltado ao paradigma sócio interacionista e relacional, dentro de uma visão holística da realidade infantil, cujo interesse é praticar uma nova forma de educar-se, aprendendo a aprender, inspirada nos quatro pilares para a educação no século XXI (DELORS, 2000). Um espaço desvinculado da aprendizagem obrigatória, embora ela se estruture de forma organizada no cotidiano escolar (MUNIZ, 2000; WAJSKOP, 1995). Assim, “se faz importante o preparo adequado de um ambiente, de forma a proporcionar as condições que tornam possível a manifestação dos caracteres naturais da criança”. (MONTESSORI, 1965, p.42).

A Brinquedoteca não pode ser reduzida a produto e encarada como “estrutura de consolação” embora muitas vezes se torne, na medida em que ocorre a falta de espaço para brincar na rotina da vida moderna (MUNIZ, 2000, p.87). Portanto, a brinquedoteca coloca à disposição das crianças uma variedade de atividades que possibilitam a ludicidade individual e coletiva; permitindo que as mesmas construam o seu próprio conhecimento e, trazendo a nós mediadores, a preocupação em

preservar o tempo AIÓN³ da criança.

Historicamente, o princípio de uma brinquedoteca deu-se em Los Angeles, em 1934, em uma loja, para evitar os furtos de brinquedos por crianças de uma escola próxima. O espaço foi montado, e os brinquedos do acervo passaram a ser emprestados. Em 1963, em Estocolmo, na Suécia, surgiu a primeira ludoteca, com o objetivo de orientar os pais de crianças portadoras de necessidades especiais quanto aos estímulos à aprendizagem e empréstimo de brinquedos. Em 1967, na Inglaterra, surgiram as ToyLibraries ou bibliotecas de brinquedos. O empréstimo como finalidade básica das brinquedotecas passou a ser questionado a partir de 1976, no I Congresso de Brinquedotecas, realizado em Londres, diante da mudança no perfil de atendimento. Foi constatado que as crianças procuravam esses espaços não apenas para o empréstimo de brinquedos, mas para estabelecerem relação com o espaço, permanecendo neste para brincar e interagir com outras crianças. A brinquedoteca teve reconhecimento da ampliação de suas funções a partir do Congresso Internacional de ToyLibraries, no Canadá, fortalecendo o movimento nessa área e se expandindo para vários países da Europa (SANTOS, 1995).

No Brasil, deu início a ludoteca da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE), em 1973, sob a forma de rodízio de brinquedos entre as crianças. Em 1981, na Escola Indianópolis, em São Paulo, foi criada a primeira brinquedoteca brasileira com objetivos diferentes das ToyLibraries estrangeiras e com características e filosofia voltadas às necessidades da criança brasileira (CUNHA, 1992). Este espaço lúdico priorizava o ato de brincar, mantendo o setor de empréstimos, entretanto, atendendo diretamente a criança e dando incentivo à expansão da ideia a outras pessoas e instituições.

Em 1984 foi criada a Associação Brasileira de Brinquedoteca, fazendo com que o movimento crescesse no país (SANTOS, 1995) e a mesma tem realizado desde então, diversos eventos que motivaram o surgimento de inúmeras Brinquedotecas em

³ Para o filósofo Heráclito trata-se do tempo da intensidade, da transcendência e intencionalidade (KOHAN, 2003).

diferentes Estados brasileiros, mantendo-se atuante na divulgação, incentivo e orientação das pessoas e instituições. Atualmente existem mais de 180 brinquedotecas cadastradas na Associação (ABBri) com várias funções e tipos, uma vez que a brinquedoteca se classifica por diferentes fatores como, a situação geográfica, as tradições e cultura, os objetivos lúdicos que pretende, o sistema educacional, os materiais e espaços disponíveis, os valores, crenças e serviços prestados.

Assim, a brinquedoteca pode ser (CUNHA, 1992):

- Escolar – geralmente encontradas em escolas com objetivos educacionais, caracterizando-se pela montagem de um acervo que funciona em forma de empréstimo para as demais salas de aula, como uma biblioteca de brinquedos. Contudo, esta realidade vem se alterando na medida em que novos estudos surgem sobre a importância de um espaço lúdico verdadeiro, no qual as crianças têm seu encontro lúdico espontâneo e autônomo, sem indução do adulto, para depois voltar à sua rotina formalizada e sistematizada de sala de aula.
- Comunitária – montadas por comunidades e associações para o uso das crianças da própria comunidade.
- Hospitalares ou clínicas – estas têm por objetivo colaborar no tratamento de crianças enfermas internadas, amenizando os traumas causados pela internação e terapias, apoiada pela lei 11.104 de 21 de março de 2005.
- Universitárias – organizadas por profissionais de educação, com a finalidade principal de pesquisar e de formação de recursos humanos para desenvolver pedagogias com ludicidade.
- Circulantes – também chamadas de brinquedotecas móveis, itinerantes ou brincalhões. São instaladas dentro de ônibus, circos com o objetivo de levar a brinquedoteca a diferentes lugares.

- Bibliotecas – são brinquedotecas que funcionam somente para empréstimos de brinquedos.
- Temporárias – são montadas em locais onde acontecem eventos, oferecendo espaço para a criança brincar enquanto os pais participam da programação.

A brinquedoteca, independente do tipo e função que possua, deve ter um profissional responsável pela mediação e organização do espaço lúdico, baseado em conhecimento teórico e prático sobre o brincar, sobre a função de cada tipo de brinquedo e brincadeiras adequados a faixa-etária e etapa de desenvolvimento em que se encontram as crianças frequentadoras do espaço. Este profissional é o brinquedista, pois com o surgimento da brinquedoteca, tornou-se necessário “pensar num profissional específico para atender as necessidades desta nova instituição” (SANTOS, 1995, p.11).

O brinquedista é aquele que trabalha com a criança e faz a mediação criança/brinquedo. Antes de tudo, o mesmo deve ser um educador, sendo antes de especialista em brinquedos, uma pessoa que conhece e tem formação de ordem psicológica, pedagógica, sociológica, literária, artística, enfim elementos que lhe propiciem uma visão ampla de mundo e um conhecimento sólido sobre a criança e a infância, sobre brinquedos, brincadeira, escola e sociedade.

Sobretudo necessita de uma formação pessoal que lhe conduza a interagir com a criança oferecendo espaço de escolha e autonomia, fazendo do brinquedista um observador participante ou um participante observador, em cuja função reconheça que o exercício do brincar é uma ação exploratória, intencional, criativa e científica para a criança.

O curso de formação de brinquedista ainda não está institucionalizado no Brasil, sendo encontrado e oferecido em algumas universidades do país, cuja preocupação com a formação lúdica se encontra no currículo de alguns cursos de Pedagogia ou outros cursos de graduação que estejam voltados para os cuidados com a infância.

Também é oferecido pela ABBri (Associação Brasileira de Brinquedotecas) e seus núcleos autorizados, no qual a Brinquedoteca Brincando se Aprende e o Espaço Fênix- Brinquedoteca municipal de Capão da Canoa, RS, se constituem um de seus núcleos.

A brinquedoteca escolar constitui-se como um laboratório, onde um grupo de profissionais (Brinquedistas, professores, etc.) estuda, cria, pesquisa, elabora, organiza e confecciona uma série de atividades lúdicas para que o outro grupo (crianças) brinquem e joguem para/com uma finalidade pedagógica de desenvolvimento das habilidades que supostamente as atividades lúdicas se propõem. Entretanto, devemos pensar bem sobre essas intenções, pois que o brincar possui um fim em si mesmo e no processo da própria ação, dessa forma o desenvolvimento de alguma habilidade é consequência, não o fim.

Negrine (2002) refere que é preciso, ao adulto, reaprender a brincar, pois é brincando que se tornará um adulto lúdico, assim o profissional que trabalha em um espaço de ludicidade deve reconhecer o brincar no seu contexto e na perspectiva da criança. O brincar infantil é simbólico, mas possui regras determinadas e construídas pelos próprios participantes da brincadeira, enquanto o brincar adulto, usualmente, é repleto de regras sem a consciência de que também é simbólico. O professor ainda tem por hábito pedagógico controlar e comandar a brincadeira, sem oportunizar aos alunos a escolha espontânea dos jogos e brinquedos que farão parte da atividade lúdica.

Uma educação para além da instrução, o projeto de educação infantil e pré-escolar segue o modelo de preparação para a escola de Ensino Fundamental. Enquanto a escola estiver “amarrada” a um “currículo”, lembra Kishimoto (1995), o espaço do brincar não será verdadeiramente entendido e continuará a ser visto com finalidades estritamente pedagógicas ou como centro de apoio ao professor. Alerta-se, então para o “risco da *escolarização da Brinquedoteca*” (GRIFO NOSSO), tomando-a como um espaço de atendimento psicopedagógico ou tornando-se o único espaço de brincar na escola (MUNIZ, 2000, p. 88).

Neste contexto, ressaltamos aqui, a importância da organização dos espaços lúdicos,

o estudo e experimentação dos materiais lúdicos e brinquedos pelo adulto e pela criança, na intenção de que os mesmos “se comuniquem” e sejam autoexplicativos para o brincante. Para tanto, o brinquedista prepara os materiais, com base na observação lúdica e na teoria que o apoia, fornece fichas, imagens e frisas que, em Montessori, chamam-se controle do erro. Montessori (s.d., apud FRUFREK, 2016, p. 56) aponta o “controle do erro” como um princípio social onde o importante não deveria ser a correção externa, mas a percepção individual do erro.

Uma das maiores conquistas da liberdade psíquica é o dar-mos conta de que podemos cometer um erro e podermos reconhecer e controlar o erro sem ajuda. Se há coisas que torna o caráter indeciso, é o não saber controlar isto ou aquilo sem recorrer à ajuda de outrem como juiz. Nasce daí um sentimento de inferioridade desencorajante e uma falta de confiança em nós mesmo. O “controle” do erro torna-se um guia que diz se os encontramos na direção do caminho que escolhemos [...] Não sou perfeito, não sou onipotente, mas sei fazer isso e conheço a minha força e sei também que posso enganar-me e corrigir-me... E assim conheço o meu caminho (MONTESSORI, s.d. p. 206).

O brincar é um processo de desenvolvimento e aprendizagem infantil, na medida em que, numa perspectiva sociocultural do desenvolvimento humano, é brincando que a criança cria sua zona de desenvolvimento proximal e que estas proporcionam saltos qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem infantil (VYGOTSKY, 1988). Ainda dentro do ventre materno é possível perceber que o bebê em formação brinca com seu próprio corpo através da manipulação e assim se comunica com o meio onde se desenvolve. As primeiras brincadeiras do bebê são caracterizadas pela observação e posterior manipulação dos objetos, oferecendo à criança o conhecimento e exploração do seu meio através dos órgãos dos sentidos (VIGOTSKY, 1988).

No que diz respeito ao brinquedo, Brougère (1995) refere que o mesmo tem um valor simbólico no domínio da função do objeto, ou seja, o simbólico torna-se a função do próprio objeto. Assim, exemplificando, um cabo de vassoura mediante seu valor simbólico na mão de uma criança, vira facilmente um cavalo-de-pau. O princípio do brinquedo é estimular a brincadeira e convidar a criança à atividade lúdica. A brincadeira é uma atividade espontânea e livre, que não pode ser delimitada e, ao

gerar prazer, como foi dito *a priori* possui um fim em si mesmo (FRIEDMAN, 2011). A autora ainda lembra que, ao ser uma atividade repleta de autonomia, ela propicia à criança condições saudáveis para o seu desenvolvimento biopsicossocial.

Mesmo que a brincadeira venha com regras prontas, a criança tem flexibilidade e liberdade para aceitar, modificar ou ignorá-las, pois na verdade, toda brincadeira é composta de regras, uma vez que é uma atividade social e, sendo assim, as crianças constroem suas próprias regras para convivência e organização do grupo, este é um aspecto do desenvolvimento comportamental humano (VIGOTSKY, 1988).

Organização da brinquedoteca numa perspectiva de estudo neuropsicológico

A brinquedoteca tem seu norte de organização na Carta de Qualidade das Ludotecas Francesas⁴ criadas por Alice Lucot (Associação de Ludotecas Francesas, 2003) que trata da elaboração das principais condições de implantação e funcionamento de uma ludoteca com critérios de qualidade. Já Michelet, psicólogo francês, nos oportunizou através de seus estudos psicológicos na International Council of Children's Play (ICCP), traduzindo, Conselho Internacional do Brincar, um modelo organizacional com uso de código de cores que determina áreas de conhecimento lúdico e define tipos de brinquedos por função psicológica, relacionando à níveis desenvolvimento infantil.

Tratando da classificação dos brinquedos, eles podem ser analisados etnológico ou sociologicamente, pedagogicamente, dentro de um contexto filogenético, psicológico e filosófico, bem como, arbitrariamente por faixas etárias como a classificada por fábricas de brinquedos. Reconhece-se a relevância de todas essas formas de classificações para o estudo do jogo e do brincar, entretanto, a classificação psicológica baseia-se na observação direta do brincar, considerando o que existe (o brinquedo e o que a criança realiza com ele - o brincar).

Para isso, André Michelet (1992) definiu critérios de qualidade ao analisar o brinquedo a partir de: valor funcional (adaptação ao usuário e segurança), valor experimental

⁴ Carta de Qualidade da ALF (Associação Francesa de Ludotecas). Esta carta é referência também para brinquedotecas brasileiras sendo fornecida pela ABBri (Associação Brasileira de Brinquedotecas).

(refere-se ao que a criança pode fazer ou aprender com o brinquedo), valor de estruturação (abrange conteúdo simbólico, imitação, transferência, projeção), valor de relação (aprendizado de regras, jogo de representações sociais e empatia).

Cada atividade lúdica, jogou brinquedo contém em maior ou menor nível essas quatro qualidades de valores, contudo sempre haverá uma que se sobressai e trará para o brinquedo sua definição para classifica-lo. Assim, estará inserido também em alguma das cinco grandes áreas que constituem a personalidade da criança: sensório-motora, afetividade, inteligência, criatividade e sociabilidade. Agrupou também em classes considerando a idade média: primeira idade (0 a 15 meses), idade das descobertas e compreensão (15 meses a 3 anos), idade de descoberta da personalidade (3 a 6 anos), idade escolar (6 a 12 anos), idade da adolescência (12 a 16 anos).

Michelet e o ICCP cruzaram essas categorias e criaram famílias de jogos dentro de uma organização por cores: **Vermelho-** primeira idade (sensório-motora); **Azul escuro-** físico e psicomotor; **Azul claro-** criativo; **Amarelo-** intelectual; **Verde-** mundo técnico (representações sociais e de profissões); **Rosa** –afetivo; **Laranja-** relações sociais e jogos de regras institucionalizadas.

Complementa-se com o método de classificação para jogos e brinquedos conforme estudos de Jean Piaget, que recebe o nome de Sistema ESAR (Exercício, Simbólico, Acoplagem, Regras). Essa classificação foi criada em 1982 pela canadense Denise Garon, utilizando-se da teoria piagetiana para categoria evolutiva do jogo, relacionando a condutas cognitivas, habilidades funcionais, atividades sociais, habilidades de linguagem e condutas afetivas (FRIEDMANN, 2011).

Brinquedos e jogos de **exercícios (E)** - atividades de despertar sensorial, motricidade e manipulação.

Brinquedos e jogos **simbólicos (S)** - atividades que possibilitam inventar, imitar, reproduzir ações, eventos, situações, imaginação e representações de papéis.

Brinquedos e jogos de **acoplagem (A)** - jogos de construção, quebra-cabeças, jogos de encaixe, onde os elementos de um jogo reunidos formam um novo conjunto.

Brinquedos e jogos de **regras (R)** - jogos que possuem um conjunto de convenções pelos quais os participantes do jogo se submetem, são os jogos com regras institucionalizadas.

A experiência que realizamos com a brinquedoteca municipal de Capão da Canoa, traz novos elementos de estudos, com apoio teórico na Neuropsicologia para a organização de uma brinquedoteca. O formato estrutural que o Espaço Fênix-Brinquedoteca Municipal oferece é octogonal, constituído de 417 m². Aproveitamos, então, a ampla estrutura interna para estabelecer as seis áreas divididas por estantes baixas (80cm de altura) pintadas de branco e bordas da cor respectiva a área de classificação ICCP.



Imagem 1- panorâmica interna do Espaço Fênix-brinquedoteca
Fonte: Arquivo pessoal

Ao entrar na brinquedoteca percebe-se à sua direita uma metade da mesma, que acolhe a área Afetiva (borda rosa) e a área do Mundo Técnico (borda verde), que chamaremos de Hemisfério Direito (HD). Do outro lado da brinquedoteca temos o Hemisfério Esquerdo (HE), constituído pelas áreas Psicomotoras ou de Atividades Físicas (borda azul escuro), área Intelectual (borda amarela), área de Relações Sociais (borda laranja) e a área Criativa (borda azul clara). A Brinquedoteca ainda possui ao sul dela uma área designada ao palco, teatro, música, fantoches e fantasias/roupas que incluímos como área de expressão, considerando também as emoções envolvidas nas atividades que se constituem nesse ambiente.

Portanto, em nossos estudos, relacionamos essa área ao Sistema Límbico, região do

cérebro humano que controla e está implicada com as emoções e memórias.

Essa configuração organizacional mostra-se uma proposta inovadora, decorrendo de estudos desenvolvidos ao longo de 10 anos de pesquisa com brinquedoteca, resultado de aprofundamento na área da Neuropsicologia e de conhecimentos advindos de longa experiência profissional com a Psicomotricidade. Schutz (2015) refere que o Hemisfério Direito do cérebro humano poderia ser chamado de hemisfério infantil, pois que é o lado criativo, da música, do ritmo, do pensamento concreto; a porta de entrada das experiências e área de processamento das mesmas no âmbito das percepções. Embora se saiba que na infância, os dois hemisférios estão muito interligados, a criança percebe o mundo mais pelas habilidades do HD, pois a lateralização hemisférica de fato, acontece durante a puberdade.

Definimos, então, neste mapeamento do brincar, que no hemisfério direito da Brinquedoteca ficariam as áreas Afetiva e Mundo Técnico por relacionar-se ao simbolismo e jogos de papéis, ao faz-de-conta, às imitações de profissões, à vida prática que constituímos nesses espaços. Um lugar onde acontecem os diálogos, definições de papéis sociais, encontros e conflitos relacionais que se desfazem em segundos na construção de regras de convivência lúdicas entre os participantes da brincadeira.

No Hemisfério Esquerdo da Brinquedoteca, o fenômeno se inverte, uma vez que a maior parte das atividades conduzem as crianças a um movimento de concentração, de atenção seletiva, de raciocínio lógico e matemático, escrita e leitura, dos jogos de tabuleiros, de construção e acoplagem, desenho e pintura. Logo, o diálogo entre os participantes é reduzido pela alta atividade mental e das mãos.

Onde a experiência começou

Este estudo neuropsicológico, com relação à organização estrutural dos estímulos aos hemisférios cerebrais se iniciou em 2008, pois que uma das presentes autoras, havia implantado a primeira brinquedoteca do município já citado, como resultado de primeiras pesquisas publicadas em Tubelo (2006). Essa brinquedoteca inserida em

uma escola da rede municipal pública de Ensino Fundamental, com um espaço físico de 43m², atende 500 crianças semanalmente, incluso da grade curricular das turmas de anos iniciais, já com dez anos de atividades, com uma brinquedista formada em nossos cursos.

Neste modelo de organização neuropsicológica percebeu-se, através de observações registradas do comportamento lúdico (instrumento que possibilitou acompanhar o desenvolvimento emocional, cognitivo, psicossocial infantil) que, as crianças inicialmente, transitavam pelas atividades do universo afetivo e do mundo técnico, construindo histórias de papéis sociais, brincando de casinha, pescaria, médico, entre outras ações da vida adulta; aos poucos migravam para o outro lado da brinquedoteca, na busca de atividades intelectivas de raciocínio e desafios motores, soluções de problemas através de jogos de raciocínio-lógico. Mesmo os educandos mais velhos, iniciavam seu movimento pelo hemisfério da imaginação (HD), dramatizando situações de vida diária e posteriormente buscavam os exercícios intelectuais e dos jogos de regras.

Em 2012, então, surge a oportunidade de ampliar essa experiência para toda a rede municipal, atendendo as escolas de educação infantil, anos iniciais e educação especial. Nasce o Espaço Fênix – brinquedoteca municipal de Capão da Canoa, atendendo desde então, mais de 35.000 educandos⁵ dos municípios do Litoral Norte do Rio Grande do Sul.

Os estudos de análise dos brinquedos, atividades lúdicas e jogos concentram-se em exercícios que estimulem o aprimoramento das funções psicológicas ou mentais superiores, com base teórica em Lev. S. Vigotsky e Alexander Luria, pai da Neuropsicologia. Estas se tratam da atenção, percepções, memória e pensamento, além do envolvimento direto com a linguagem. Estes autores referem que essas funções mentais estão presentes na ação do brincar, na microgênese ou plano microgenético existente entre o saber e não saber, momento em que a observação da

⁵ Dados referentes ao ano de 2012 à 2016.

ação do outro e a imitação, mecanismos de aprendizagem, constituem a Zona de Desenvolvimento Proximal, teoria desenvolvida por Vygotsky (1988).

Os materiais, assim, são elaborados e testados através da observação do manuseio pela criança, percebendo se alcançam os propósitos para os quais intrinsecamente foram criados, catalogados, registrados e etiquetados respeitando as cores do ICCP e o Sistema ESAR, com propósito de acionar no usuário seu sistema de controle de tônus muscular e equilíbrio estático ou dinâmico durante o exercício.

O objetivo de ativar esses dois fatores psicomotores primários se consubstancia no estímulo da área da atenção, que se localiza no tronco encefálico do cérebro humano (base do cérebro). Deste modo, todas as atividades e materiais possuem exercício de uma ou duas funções psicológicas superiores e outros, possuem para todas. Essa percepção norteou a prática lúdica neste ambiente, trazendo os resultados que estabelecemos ao longo desses anos em atividade lúdica, realizando formações de professores e demais profissionais de educação e saúde, formação de brinquedistas.

A experiência no Ensino Superior

A brinquedoteca do Curso de Pedagogia da UNICNEC teve sua criação no ano de 2001. Oferecia atendimento lúdico à escola da rede Cenequista e posteriormente, tornou-se Projeto de Extensão do Curso de Pedagogia, como espaço de formação para os acadêmicos do curso. No ano de 2015, uma das presentes autoras, juntamente com a coordenação do curso de pedagogia, busca a reformulação da constituição desta, bem como, do atendimento teórico-prático à luz da experiência concebida no Espaço Fênix, passando a atender escolas da comunidade, da Educação Infantil aos Anos Iniciais e atuando como espaço de formação lúdica às licenciaturas da rede CNEC, presencial e EAD.

Rituais de convivência lúdica

Além da organização e estrutura, a brinquedoteca, neste contexto, observa o brincar como um comportamento ritualístico, exigindo da criança simbolismo, criatividade,

esforço cognitivo e espiritual. Os rituais dão sentido aos fatos e às vivências. Neuropsicologicamente, agem sobre a construção de memória episódica, como a memória declarativa e de longo prazo, ou seja, permanente.

Os rituais se fazem mais presentes nas atividades de vida prática e de papéis sociais, trazendo benefícios quanto ao relacionamento com o meio e no controle da ansiedade, proporcionando prazer.

Nossos rituais na brinquedoteca constroem a organização interna das crianças em um ambiente de harmonia. E, se faz extremamente sensorial e motor, uma vez que o tato (estereognosia) e a memória muscular levam ao cérebro infantil a mensagem que se quer fazer entender com significado e sensorialidade. São eles:

- Ritual de entrada ou de linha: andar sobre a linha representa uma necessidade do homem em exercitar seu “fio de prumo”, encontrar seu eixo, seu Norte, como as pessoas que meditam caminhando sobre linhas retas ou curvas. Durante esse exercício o tônus e equilíbrio empregado levam a pessoa a um estado de concentração e atenção preparando para a próxima atividade;
- Ritual de acolhimento: este é um ritual de boas-vindas que pode ser cantado ou apenas falado, no qual os brinquedistas acolhem o grupo de educandos, se apresentam, apresentam o espaço lúdico, o local onde se encontra, a cidade, o Estado localizando-as geograficamente;
- Realizando os combinados: o brinquedista apresenta os combinados de convivência lúdica durante o encontro ludopedagógico. Chama atenção para o ambiente, desafiando o grupo de brincantes a ouvir os sons da natureza, mostrando de forma mais sensorial possível o modo de se conduzir com autonomia e organização;
- Uso do tapete das descobertas: a utilização do tapete individual ou em duplas para proteger os objetos de brincar e dar limite físico (tapetes de 1mx80cm que se encontram enrolados dentro de cestos dispostos nos pilares ou paredes da

brinquedoteca). O tapetinho de brincar tem sua origem no Método Montessori ou Pedagogia Científica. Pertence aos rituais de organização do mesmo, entretanto, buscando compreender melhor a necessidade desse ritual, encontramos nas teorias freudianas (FREUD, 1996) a necessidade e importância que a criança possui em constituir bordas em sua vida, o jogo de borda, um dos jogos constituintes do sujeito;

- Apresentação dos códigos de comunicação dos brinquedos: o uso das etiquetas de registro que se encontram nos potes e bandejas que contêm os brinquedos; apresentação dos setores lúdicos com código de cores;
- Ritual de saída para o momento de autonomia: com atividade rítmica, musicalizada, ou tocada, o brinquedista gerencia o dispersar organizado para o brincar livre;
- Retorno ao momento coletivo na linha elíptica central: Após o brincar com autonomia ou livre, que dura em torno de 30 a 40 minutos, um instrumento musical é tocado na linha central por um brinquedista, ou na borda do tapete central, onde o mesmo caminha tocando ou cantando uma música. Este momento já foi anteriormente acertado (no ritual de acolhimento e realização dos combinados) com os brincantes. Suavemente eles, as crianças, começam a guardar seus brinquedos e se dirigem à linha ou borda do tapete seguindo os brinquedistas. Conduzidos pelo som do instrumento ou a canção, as crianças vão sentando para receberem o ritual de finalização do encontro lúdico;
- Momento coletivo final: é nesse momento que oferecemos a Lição do Silêncio, implantado por Maria Montessori em sua pedagogia científica, ao observar que as crianças, são sensíveis ao silêncio e necessitam do mesmo. Na brinquedoteca este ritual acontece no momento em que oferecemos um instrumento para as crianças experimentarem seu som, manipulá-lo, tocá-lo e ele é passado de mão em mão silenciosamente. Outra maneira de provocar o silêncio é apresentar na roda de interação coletiva uma caixinha com um

pequeno tesouro dentro. Esse tesouro pode ser qualquer coisa: uma pedra, um objeto que tem história de significado a ser contada no final. O gesto de apresentação do brinquedista é apenas seu próprio movimento, sem vocalizar nada, convidando as crianças a exercitarem o mesmo movimento. O brinquedista abre a caixa para si próprio, olha dentro com admiração (o que convida a querer saber o que tem dentro) e o combinado é não revelar a ninguém o que viu, guardando o segredo e a surpresa para si. Ao final do exercício de descoberta do que existe dentro da caixa, a mesma retorna ao brinquedista que então revela o nome do objeto e sua história.

- Ritual de despedida: após o momento coletivo final, realizamos nosso ritual de despedida, e dessa forma cantarolamos uma melodia de gratidão e agradecimento pelo encontro e conduzimos as crianças pela linha ao som de um instrumento musical, deslocando-se todos até a porta de saída da brinquedoteca.

Considerações finais

O presente relato de experiências teve por objetivo socializar nossas vivências bem-sucedidas em brinquedotecas públicas municipais e acadêmica, onde estabelecemos, mediante pesquisa e observação do comportamento lúdico infantil da ação de brincar livre em ambiente organizado conforme as orientações de Michelet (2011). Desenvolvendo a partir dessa prática, estudos neuropsicológicos que auxiliaram no desenvolvimento de metodologias de elaboração dos materiais lúdicos dispostos nos setores da brinquedoteca, tendo como norte a intenção de estimular as funções psicológicas superiores através do uso exploratório dos brinquedos e materiais.

A disposição dos setores lúdicos, dentro de um mapa hemisférico, propôs-se um arranjo comportamental que possibilita ao adulto brinquedista e professores observar o desenvolvimento global das crianças, o modo como resolvem as situações-problema, a forma como estabelecem relações sociais, resolvem conflitos. A configuração desse mapa nos oferece um ótimo “layout” para exercitar o registro de observação do comportamento das crianças.

Por fim, descreveram-se os rituais estabelecidos nessa brinquedoteca, fator essencial para minimizar conflitos e desorganização comportamental das crianças. Os rituais são organizadores do corpo infantil e norteadores de boas práticas do brincar, instigando ao respeito por si, pelos objetos, pelos seus iguais e pelo ambiente em que se encontram brincando.

Referências

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 1995.

CUNHA, Nylse H. Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil e no mundo. In: FRIEDMAN, Adriana et al. O direito de brincar: a brinquedoteca. São Paulo: Scritta, 1992. p. 34-48.

DELORS, Jacques et al. Educação: um tesouro a descobrir. São Paulo: Cortez/UNESCO, 2000.

FREUD, Sigmund. Além do princípio do prazer. In: Obras psicológicas completas. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

FRIEDMAN, A. O direito de brincar: a brinquedoteca. São Paulo: Scritta, 2011.

FRUFREK, Giselle. Redescobrir: a experiência em uma brinquedoteca e a formação de professores. Dissertação de Mestrado. (completar referência falta Departamento de Educação, PUCRS) Porto Alegre. 2016.

KISHIMOTO, Tizuko. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Livraria Pioneira Editora. 1994.

_____, O brinquedo na educação: considerações históricas. São Paulo: FDE, 1995, p. 39-45.

KOHAN, Walter Omar. Infância. Entre educação e filosofia. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2003.



MICHELET, André. Classificação de jogos e brinquedos: a classificação ICCP. In: FRIEDMANN, Adriana. O direito de brincar: a brinquedoteca. Ed. Scritta, São Paulo, 2011.

MONTESSORI, Maria. Pedagogia Científica: a descoberta da criança. São Paulo, Flamboyant, 1965.

MUNIZ, M. A brinquedoteca no contexto escolar da educação infantil. In: SANTOS, Santa M. (org.). Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000. pp.86-98.

NEGRINE, Airton. O corpo na educação infantil. Caxias do Sul: EDUCS, 2002.

SANTOS, Santa Marli P. Brinquedoteca: sucata vira brinquedo. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

SCHLEE, Andrey R. Brinquedoteca: uma alternativa espacial. In: SANTOS, Santa M. Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000. p.62-65.

SCHÜTZ, Ricardo. A Idade e o Aprendizado de Línguas. <<http://www.sk.com.br/sk-apre2.html>>. Online. 24de maio de 2015. Retirado em 22jul 2015.

TUBELO, Liana C. Pinto. O brincar e a psicocinética: construção do vocabulário lingüístico, escrito e psicomotor da criança. Revista Teoria e Prática da Educação, Maringá, v. 9, n. 1, p. 31-43, 2006.

WAJSKOP, G. O brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez, 1995.

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