UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ - UNIFESSPA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS - ICH
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO - FACED

KAIO COELHO RODRIGUES

BRINQUEDOTECA UNICOMUNITÁRIA DA UNIFESSPA: UM ESPAÇO PARA SER, BRINCAR E VIVENCIAR A INFÂNCIA

MARABÁ – PARÁ
2019

KAIO COELHO RODRIGUES

BRINQUEDOTECA UNICOMUNITÁRIA DA UNIFESSPA: UM ESPAÇO PARA SER, BRINCAR E VIVENCIAR A INFÂNCIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará como requisito à obtenção de título a Licenciatura em Pedagogia. Orientadora: Professora Dra. Leticia Souto Pantoja.

MARABÁ – PA

2019

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
Biblioteca Setorial Josineide da Silva Tavares

Rodrigues, Kaio Coelho

Brinquedoteca unicomunitária da Unifesspa: um espaço para ser, brincar e vivenciar a infância / Kaio Coelho Rodrigues ; orientadora, Leticia Souto Pantoja. — Marabá : [s. n.], 2019.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, Campus Universitário de Marabá, Instituto de Ciências Humanas, Faculdade de Ciências da Educação, Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, Marabá, 2019.

1. Brinquedotecas – Marabá (PA). 2. Comunidade e universidade. 3. Brincadeiras. 4. Prática de ensino. 5. Aprendizagem. 6. Jogos. 7. Infância. I. Pantoja, Leticia Souto, orient. II. Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará. III. Título.

CDD: 22. ed.: 027.625098115

Elaborada por Miriam Alves de Oliveira – CRB-2/583

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha avó dona Maria Cardozo pelo incentivo desde o início do curso a seguir a carreira de pedagogo, além de me ajudar com a higienização dos materiais da brinquedoteca quando os levava para casa.

Agradeço a minha mãe dona Francimeire Cardozo por acreditar nas minhas decisões da vida e fazer com que meu irmãozinho Vinícius Coelho participasse do projeto que desenvolvi.

Agradeço minha orientadora Leticia Souto Pantoja que além de me guiar pelos caminhos da vida acadêmica, levantando minha confiança enquanto eu mesmo me rebaixava, fez um papel materno durante minha estadia nessa universidade.

Agradeço a todas as crianças que escolheram entrar na brinquedoteca para transformar esse espaço em seu universo de fantasias e realização de suas brincadeiras e construção de amizades.

Agradeço as professoras Marizete Fonseca e Silvana Lourinho por me mostrar o lado lúdico da vida, o que agregou ao meu fazer pedagógico e na forma com que vejo o mundo.

Agradeço a meu amigo e colega de turma Jhemerson da Silva por estar presente nos projetos que realizei e por ter sido companheiro nos meus primeiros escritos.

Agradeço a minha amiga Juliana Alves (Juh), que desde o momento que nos conhecemos me incentivou a fazer os projetos seguindo aquilo que acreditava.

Agradeço a minha amiga de infância Dhafany Serqueira pelos elogios, incentivos para a brinquedoteca.

Agradeço minha amiga Maria Bardini que dedicou grande tempo à brinquedoteca como voluntária, mesmo recebendo críticas de colegas de curso por não se tratar de um projeto da área do direito.

Agradeço as voluntárias da turma 2019, Lara, Débora, Carmem, Mayra e Elizane por permitirem que a brinquedoteca tenha sido o primeiro contato com a extensão acadêmica que tiveram ao iniciarem essa jornada.

Agradeço a todos os meus colegas de turma da pedagogia 2016, Denise, Cleber, Pedro, Mayara, Domingas, Camila, Andressa, Vandrilene, Cleude, Aline, Neusa, Maria, Carol, Larissa, Samuel, Valbianne, Bianca, Katia, Gaby, Yanne e Juliane, que durante toda essa jornada construímos laços de amizade e onde tivemos discussões filosóficas, psicológicas, antropológicas, sociológicas, lúdicas e pedagógicas que agregaram muito na minha formação acadêmica.

Agradeço ao meu amigo Renan Lucas responsável pelo grupo de teatro da UNIFESSPA e também responsável por me tornar ator, pelo apoio dado na brinquedoteca com seu talento para o teatro.

Agradeço ao meu amigo das artes Lewis Bicho por se oferecer para realizar alguns trabalhos na brinquedoteca e fazer com que as crianças pudessem se expressar através de outras linguagens.

Agradeço a Pró-Reitoria de Extensão e Assuntos estudantis por fazer com que o projeto da brinquedoteca pudesse ser reconhecido como ação de extensão dessa universidade e pelos “400 reais bem pagos”.

“...então, a gente faz assim: debate, discute, amadurece, envelhece, apodrece... e não faz!”

(Terezinha Pereira Cavalcante)

RESUMO

Esse Trabalho de Conclusão de Curso é fruto das experiências obtidas no projeto "Brinquedoteca Unicomunitaria da UNIFESSPA: um espaço para ser, brincar e vivenciar a infância". Essa ação objetivou a abertura do espaço da brinquedoteca da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará para que crianças moradoras das proximidades do Campus I dessa universidade e filhos de docentes e discentes vinculados a essa instituição de ensino superior pudessem brincar; além de abrir esse ambiente para a comunidade acadêmica realizar atividade de ensino, pesquisa e extensão. O trabalho fundamenta-se nos princípios teóricos metodológicos da pesquisa-ação, tendo como essência fazer com que as crianças público alvo do projeto participem diretamente da tessitura metodológica do processo investigativo e de intervenção dessa proposta. No decorrer do projeto, a brinquedoteca atendeu crianças de diferentes faixas etárias e realidades sócio-econômicas e culturais; sendo que tais sujeitos se apropriaram do espaço para realizar as brincadeiras por meio de livres escolhas, trocar experiências e realizar expressões lúdicas através da arte e da criação de seus próprios jogos.

Palavras – chave: Infância; brinquedoteca; ludicidade; universidade; comunidade.

ABSTRACT

This undergraduate final project is the result of experience gained in the project " UNIFESSPA Unicommunity Playroom a place to be, play and experience childhood." This action aimed at opening the space playroom of the Federal University of southern and southeast of Pará to children living nearby Campus I of this university and the children of teachers and students linked to this institution of higher education could play; in addition to creating this environment for the academic community realize educational activity, research and extension. The work is based on the theoretical and methodological principles of action research, with the essence to make the target audience of the project children participate directly methodological fabric of the investigative process and intervention of this proposal. During the project, the toy met children of different age groups and socio-economic and cultural realities; and these subjects have appropriated the space to perform tricks through free choices, exchange experiences and conduct playful expressions through art and create their own games.

Key - words: Childhood; playroom; playfulness; university; community.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 11

O BRINCAR: ENTRE A TEORIA, O CURRÍCULO DO CURSO DE PEDAGOGIA DA UNIFESSPA E A LEGISLAÇÃO. 14

1.1 O ESPAÇO-BRINQUEDOTECA NA UNIFESSPA: DO CURRÍCULO À SUA EFETIVIDADE 19

1.2 O DIREITO LEGAL AO BRINCAR E A CONSTRUÇÃO DO PROJETO "BRINQUEDOTECA UNICOMUNITÁRIA DA UNIFESSPA". 27

HISTÓRIAS E LUGARES: O BRINCAR, A INFÂNCIA E A BRINQUEDOTECA 36

BRINQUEDOTECA NA/DA UNIFESSPA E METODOLOGIAS DE TRABALHO 50

O ESPAÇO QUE A COMUNIDADE BRINCOU RESULTADOS E ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS 61

4.1 CRIANÇAS/BRINQUEDOTECA 68

4.2 COMUNIDADE EXTERNA/BRINQUEDOTECA 86

4.3 COMUNIDADE ACADÊMICA/BRINQUEDOTECA 88

NOSSAS CONSIDERAÇÕES FINAIS. 98

REFERÊNCIAS 101

APÊNDICES 102

INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) vem na perspectiva de socializar os resultados obtidos no projeto intitulado: *"Brinquedoteca unicomunitária da UNIFESSPA: um espaço para ser, brincar e vivenciar a infância"*. Essa proposta de TCC surgiu do contato com o ambiente da brinquedoteca enquanto bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Extensão (PIBEX), na ação de extensão "brinquedoteca Itinerante"; cuja agência de fomento foi a Pró-Reitoria de Extensão e Assuntos Estudantis (PROEX) e teve como coordenadora a Professora Dra. Leticia Souto Pantoja que também orienta esta monografia.

Ambos os projetos, tanto o TCC quanto o projeto de extensão teve como público alvo crianças de cinco a doze anos de idade, que de alguma forma têm contato com o Campus I da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA), seja pela condição de serem parentes ou filhos de moradores das proximidades dessa unidade universitária ou por serem filhos de docentes e/ou discentes vinculados a essa instituição de ensino superior.

A proposta inicial era abrir para esse público alvo o espaço da brinquedoteca já instalada no Campus em questão, que é vinculada a Faculdade de Ciências da educação (FACED); para que esses sujeitos pudessem brincar e, além disso, fazer com que a brinquedoteca se tornasse um espaço de desenvolvimento de ações de ensino, pesquisa e extensão para os diferentes cursos da Unifesspa.

A presente monografia fundamenta-se em autores como Piaget (2014) e Vygotsky (2007) para dar subsídios teóricos oriundos da psicologia, a fim de discutir o brincar na infância. Discute-se também o brincar e o lúdico como expressão do ser humano em uma visão holística fundamentando-se em autores como Luckesi (2014), Walter Benjamim (1985) e Negrine (2014). Fundamenta-se também em aspectos históricos e antropológicos para discutir o lugar do brincar ao longo das sociedades humanas tendo com suporte bibliográfico Ariès (1981), Brougere (1998) e Jacobs (2011), além de debater o brincar a nível legal, tendo amparo nas legislações nacionais e internacionais sobre o *direito de brincar*. Também se traz uma bibliografia específica sobre brinquedotecas, tendo em vista o referencial de Santos (1997), que descreve os diferentes tipos de brinquedotecas que existem, a criação desse tipo de espaço e suas especificidades, as quais dependem dos lugares onde são instaladas. Essa fundamentação teórica, antropológica e histórica nos dá suporte para interpretação dos impactos desse tipo de ambiente para as comunidades alvo do projeto e permiti expressar em teorias o que foi observado na Brinquedoteca.

Para realização da proposta de intervenção, foram utilizados os princípios teóricos metodológicos da pesquisa-ação; tendo como base os escritos Severino (2016) e Thiollent

(1986), a partir dos quais se definiu como principal foco de trabalho fazer com que os sujeitos que adentraram o espaço da brinquedoteca fizessem parte da tessitura metodológica dessa investigação. A pesquisa dividiu-se em algumas etapas: diagnósticos do espaço e dos brinquedos existentes na brinquedoteca já instalada no Campus 1; divulgação da abertura do projeto com panfletos para pessoas que moram ou trabalham proximidades do Campus I da UNIFESSPA; divulgação da abertura da brinquedoteca nos canais de comunicação da universidade na internet; formação sobre "história da infância, do brincar e do lúdico" para alunos que optaram por ser voluntários do projeto; abertura do projeto através de um novo espaço-brinquedoteca; diagnóstico de quais brinquedos e/ou outros materiais as crianças que adentraram no projeto mais gostariam que houvesse no espaço; realização dos trabalhos coletivos com as crianças; avaliação das intervenções e problematização dos dados coletados.

Observe-se que o projeto não foi realizado na sala específica para o funcionamento da brinquedoteca, pois na época tal espaço estava sendo utilizado como lugar para guardar mesas e cadeiras de sala de aula vinculadas ao Instituto de Ciências Humanas (ICH). Devido a esse fato a brinquedoteca realizou seus trabalhos em outros espaços do Campus I, sendo que grande parte das atividades foram realizadas na "Tenda do NEAM", que constitui um espaço vinculado ao Núcleo de Educação Ambiental (NEAM), que também é vinculado à FACED.

Em vista da literatura consultada para discutir o brincar em diferentes instâncias e considerada a metodologia utilizada no processo de execução do projeto extensionista do qual derivou este TCC, o objetivo geral deste trabalho foi explorar as possibilidades acadêmicas e comunitárias da brinquedoteca da UNIFESSPA. Tendo em vista esse objetivo principal, também se buscou como objetivo específico, estabelecer comunicação entre o Campus I e as comunidades viventes em seu entorno, principalmente as crianças que moram nas folhas 28 e 31. Em razão das possibilidades acadêmicas oferecidas pelo espaço/brinquedoteca surgiram ainda, outros objetivos específicos, a saber: fomentar a participação da comunidade acadêmica, na figura dos estudantes e professores dos cursos de Bacharelado e Licenciatura da UNIFESSPA no espaço-brinquedoteca; organizar o espaço-brinquedoteca de acordo com a realidade dos materiais existentes e as demandas por atividades que as crianças que adentraram o espaço expressaram. Por último, procurou-se analisar a relação das crianças com o espaço-brinquedoteca.

O primeiro capítulo vem tratar de um levantamento bibliográfico a respeito da ludicidade, do brincar, bem como legislações que asseguram às crianças o direito de brincar. Veremos a importância da abertura de uma brinquedoteca no contexto acadêmico fundamentando-se em descritores avaliativos de órgão responsáveis pela qualidade do ensino

superior. Ainda no capítulo foi feito a descrição dos arredores do Campus I da UNIFESSPA no que tange os perfis de crianças que circulam por lá e os espaços de brincar da localidade.

O segundo capítulo traz uma historicização do brincar das sociedades medievais ocidentais, a evolução dos conceitos de infância e ludicidade em detrimento as transformações socioculturais e econômicas que culminam no surgimento de paradigmas que acabam por descriminar o brincar na sociedade atual. Aqui também se propõe discorrer sobre a história e perfis de brinquedoteca instaladas no território brasileiro, bem como outros espaços que contribuíram para valorização do brincar nacionalmente.

No terceiro capítulo, exploraremos como esse projeto foi realizado. Expuseram-se os princípios teóricos metodológicos que guiaram essa investigação. Fez-se como amostra a forma de organização do espaço, bem como as formas e períodos de atendimento na brinquedoteca.

Como quarto capítulo, tem-se a socialização dos resultados obtidos no decorrer do processo de investigação-ação que esse TCC se propôs fazer. Apresentam-se as reflexões a cerca do método escolhido para assimilação da realidade experimentada, além de apresentar as relações que o projeto construiu com a universidade e a comunidade externa; e apresentar as contribuições que as crianças deram ao espaço, sua forma de brincar e suas relações com a brinquedoteca.

Por último, temos as considerações finais deste processo. Esse componente final vem na perspectiva de, além de fazer um apanhado geral das contribuições do espaço para as crianças e delas para brinquedoteca; e a relação construída entre comunidade acadêmica e externa para com o projeto, foi feito sugestões para possíveis ações futuras a serem realizadas nesse ambiente.

CAPÍTULO 01:

O BRINCAR: ENTRE A TEORIA, O CURRÍCULO DO CURSO DE PEDAGOGIA DA UNIFESSPA E A LEGISLAÇÃO.

A ludicidade, a brincadeira e o jogo são aspectos de grande importância para o desenvolvimento pleno infantil, não se restringindo a uma faixa etária específica, mas sendo mais predominante na infância. Segundo Negrine (2011), a ludicidade se tornou um assunto muito debatido em várias áreas do conhecimento como na psicologia e nas ciências sociais, mas principalmente na pedagogia, na qual as discussões giram em torno de como intervenções lúdicas favorecem o desenvolvimento humano.

O autor destaca que

> Psicólogos contemporâneos (Piaget, Wallon, Vygotsky, etc.) também deram destaque ao brincar da criança, atribuindo-lhe papel decisivo na evolução dos processos de desenvolvimento humano (maturação e aprendizagem); embora os enfoques tenham diferenças significativas, seja na dimensão que cada um atribui ao jogo, seja em relação ao seu surgimento no processo evolutivo humano (2011, p.18).

O brincar da criança é uma atividade que não poderia ser concebida como mero passa tempo ou uma ocupação sem proposito, devendo ser compreendida como a mais completa forma de desenvolvimento intelectual, social e mental. Segundo Santos e Cruz (1997, p. 20.) "através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente". Bomtempo (2012, p. 20) completa esse raciocínio ao dizer que é "brincando que o ser humano se torna apto a viver em uma ordem social e em um mundo culturalmente simbólico".

Torna-se importante ressaltar, porém, ainda que a brincadeira possibilite o desenvolvimento global da criança; não é todo jogo ou brincadeira que desperta seu interesse, prazer e vontade de participar; por isso, para que possa possibilitar todos esses ganhos intelectuais e sociais as práticas precisam ser propostas lúdicas. Segundo Luckese (2014, p. 17)

> ludicidade é um estado interno ao sujeito, ainda que as atividades, denominadas como lúdicas, sejam externas, observáveis e possam ser descritas por observadores, tais como os didatas, os historiadores, os sociólogos... A experiência lúdica (= ludicidade), que é uma experiência interna ao sujeito, só pode ser percebida e expressa pelo sujeito que a vivencia.

É interessante que o propositor das atividades para crianças perceba quando uma brincadeira esta sendo lúdica ou não, já que o lúdico se trata de um sentimento intrínseco do sujeito que lhe proporciona prazer e faz com que todos os seus sentidos estejam apontados para aquela atividade, assim fazendo com que todos os ganhos proporcionados pelo brincar sejam obtidos pelas crianças.

Outro ponto importante a ser ressaltado é que os interesses de jogos e brincadeiras variam de idade e de criança para criança. Por isso, faz-se necessário uma observação na qual o interventor, propositor, professor ou brinquedista consiga identificar quais jogos e

brincadeiras despertam interesse nas crianças que estão sobre seus cuidados, para que assim possam receber todos os ganhos que o brincar proporciona. Para isso cita-se Piaget (2014) e também Vygotsky (2007), mesmo se tratando de autores antagônicos podemos relacionar suas diferentes visões sobre o brincar, "pois apesar das diferenças, suas teorias acabam se completando, influenciando e servindo de base teórico-prática para inúmeros pesquisadores" (LAKOMY, 2014, p. 34).

Dessa forma pode se facilitar o trabalho com as intervenções, mesmo assim não deixando de lado a observação apurada do brincar das crianças, já que a ludicidade deve ser percebida pelo adulto.

Piaget (2014) define o brincar em três tipos: jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos com regra. Essas categorias se dividem ao longo da infância variando com a idade, mas não são fixas, podem ser predominantes ou não, dependendo da criança.

Os jogos de exercício são considerados as primeiras atividades a serem presenciadas na criança; são predominantes até os dois anos de idade, mas duram à vida toda até na fase adulta. Caracterizam-se por serem

> Simples exercícios, põem em ação um conjunto variado de condutas, mas sem modificar as respectivas estruturas, tal como se apresentam no estado de adaptação atual. Logo, somente a função diferencia esses jogos, que exercitam tais estruturas, por assim dizer, em vazio, sem outra finalidade que não o próprio prazer do funcionamento (2014, p. 124).

Nessa etapa criança está descobrindo as partes de seu corpo e aprendendo a usá-las para que assim possa agir sobre o mundo. Com o tempo os jogos de exercício vão ficando menos predominantes e abrem espaço para os outros tipos de atividade.

A atividade seguinte a aparecer são os jogos ou brincadeiras simbólicas, mais visíveis na idade de dois anos em diante. Nesse período a criança esta em pleno desenvolvimento de suas capacidades simbólicas, nesses jogos a criança "satisfaz-se com a ficção" (PIAGET, 2014, p. 127). A característica principal desses jogos é a representação de um objeto ausente na presença de outro podendo assim ter função compensatória; a criança pode querer fazer algo (como cozinhar), mas não lhe é possível de fato, pois seus pais não deixam, então ela encontra no brincar (de panelinha, por exemplo) a forma de realizar sua vontade.

Em Piaget vê-se que as brincadeiras simbólicas, para além de sua função compensatória são a forma com que as crianças recriam o mundo de acordo com suas vontades, "pelo jogo, a criança não apenas copia a vida real, mas corrige: manifesta emoções, satisfaz desejos e elimina conflitos" (BARROS, 1996, p. 193).

Em Vygotsky (2007) nos jogos simbólicos a criança apresenta sua forma de representação do mundo. Ao brincar simbolicamente as crianças se encontram imersas em uma "situação imaginária", na qual expressam os comportamentos assimilados no contato com outras pessoas.

Ainda em Vygotsky, percebemos que o brinquedo nessa etapa do desenvolvimento infantil é uma ferramenta crucial para o estabelecimento de novas estruturas mentais. O brinquedo proporciona a criação de uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP). Para esse autor, a ZDP é o conhecimento ou ações que as crianças poderão conseguir realizar sozinhas futuramente, sendo que no momento de seu estabelecimento, o infante só conseguirá realizar algumas atividade e compreender a realidade sendo orientado por alguém; assim, com o brinquedo a criança não necessita de alguém mais experiente para conseguir internalizar um novo conhecimento. Ao relacionar o brinquedo com o desenvolvimento, este ocupa o espaço de fio condutor para que a criança se desenvolva e compreenda a realidade,

> No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que a realidade. Como foco de uma lente de aumento, o brinquedo contem todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande forma de conhecimento. (VYGOTSKY, 2007, p. 122).

Na sequência das categorias de jogos, temos logo após os jogos simbólicos o aparecimento dos jogos com regra. Eles costumam aparecer entre os 4 e 7 anos e esse tipo de atividade requer que a inteligência e a socialização do individuo esteja em certo grau de desenvolvimento. São caracterizados por

> Assim como o jogo simbólico inclui, frequentemente, um conjunto de elementos sensório – motores, também o jogo com regra pode ter o mesmo conteúdo dos jogos precedentes: exercício sensório – motor como o jogo das bolas de gude ou imaginação simbólica, com nas adivinhações e charadas. Mas apresentem a mais um elemento novo, a regra, tão diferente do símbolo quanto este pode ser do simples exercício e que resulta na organização coletiva das atividades lúdicas (PIAGET, 2014, p. 129).

Podemos interpretar que o jogo de regra abarca elementos das fases dos jogos dos estágios passados; a regra nesse caso é uma convenção social que organiza as condutas de movimento e do simbolismo das brincadeiras. Daí que enquanto no jogo de movimento a "ludicidade" estava no ato de se movimentar e no jogo simbólico na ficção, no jogo com regra a ludicidade se encontra em satisfazer as regras estabelecidas pelos participantes ou se tratando de uma brincadeira tradicional como jogos de tabuleiro, cartas, futebol, passadas de geração em geração.

Vygotsky (2007) relata que ao estabelecer os jogos com regras a criança é desafiada a ser mais atenta e quanto mais rígida for à regra do jogo mais atenção é demandada da criança.

Barros (1996, p. 199) afirma que “os jogos com regras, à medida que estas são internalizadas pela criança, levam-na á subordinação de seus impulsos, ao autocontrole, desenvolvem sua autodeterminação”.

Sabendo das etapas e das contribuições da ludicidade, dos jogos e das brincadeiras, poderíamos perguntar: os professores, de fato, conseguiriam trabalhar com a ludicidade? Seriam capazes de compreender e atentar seu olhar para o aproveitamento da brincadeira no processo de educar/cuidar das crianças? Ou melhor, os professores conseguiriam nesse contexto de fundamentação teórica, brincar com suas crianças?

O professor e/ou outro tipo de interventor na educação da criança, que é um adulto, possui uma visão da brincadeira e do brinquedo que é diferente da visão do infante. Por exemplo, segundo Alonso (2011), o brinquedo para a criança é um instrumento sagrado, arma de guerras e outras coisa que representa o mundo como ela o concebe; já para o adulto o brinquedo é uma conquista, uma lembrança que não quer ser esquecida, podendo-se dizer até como se fosse um ornamento.

Assim, o contato com o lúdico, o brinquedo e o brincar que temos na infância se perde na medida em que vamos ficando mais velhos, as mudanças nos papeis sociais e as novas atividades, como os mais elevados níveis de estudo e o trabalho condicionam os seres humanos a perderem a sensibilidade do quão bom e importante é o brincar. Em vistas nisso a sociedade atual cria uma visão pejorativa da brincadeira, na qual o ato de brincar se torna uma perda de tempo, já que ‘o adulto’ poderia ao invés de estar brincando se ocupar com outras atividades, como trabalhar ou estudar. Daí afirmarmos que: “Culturalmente somos programados para não sermos lúdicos. Basta lembrarmos quantas vezes em nossas vidas já ouvimos frases como estas: chega de brincar, agora é hora de estudar, brincadeira tem hora” (SANTOS, 2011, p. 57).

Trazendo essa discussão para a formação de pedagogos, questionei-me: como fazer com que estes tenham práticas lúdicas em seu trabalho docente? Isso remete novamente uma das perguntas feitas anteriormente: será que os professores conseguiriam efetivamente brincar com suas crianças? Pois mesmo sabendo das teorias de autores como Piaget e Vygotsky sobre o brincar, de nada serviriam se o professor não tiver a sensibilidade em olhar a brincadeira como aspecto importante para o desenvolvimento identitário e da aprendizagem infantil.

1.1 O ESPAÇO-BRINQUEDOTECA NA UNIFESSPA: DO CURRÍCULO À SUA EFETIVIDADE

A literatura recente na área da educação mostra experiências em cursos de Pedagogia no Brasil que demonstram a possiblidade do trabalho de formação de educadores em aspectos lúdicos através de estabelecimentos de brinquedotecas universitárias, que são concebidos como espaços que possibilitam além de aproximação com expressões lúdicas, uma oportunidade da academia se achegar às comunidades em seus entornos.

Mendes et al (2018, p. 188) descreve um projeto realizado na Brinquedoteca da Universidade UNIMONTES-Campus Pirapora. Essa ação ofereceu o espaço da universidade para 280 crianças na faixa etária de 6 a 8 anos de idade, oriundas de escolas próximas ao Campus Universitário. De acordo com os autores a "Brinquedoteca foi organizada de forma a oferecer espaços lúdicos para que as crianças possam brincar livremente, sendo proporcionado a elas o acesso a brinquedos, jogos, brincadeiras e livros".

Farenzena et al (2018, p. 68), relatam a importância do oferecimento de espaços lúdicos por cursos de formação em pedagogia

> a brinquedoteca universitária legitima-se como polo de fomento ao diálogo entre áreas do conhecimento e disciplinas acadêmicas, nos eixos do ensino, pesquisa e extensão. Sua inserção numa Faculdade de Educação compromete-a com a formação de profissionais sensíveis, atentos e curiosos diante da linguagem lúdica das crianças, capazes de reconhecê-la, documentá-la, interpretá-la e mediá-la, para o que é preciso percebê-la como forma legítima de participação infantil na escola e demais territórios sociais.

As autoras ainda versam sobre a diferença do planejamento de uma brinquedoteca universitária e de uma escola. Nesse sentido, no espaço lúdico que uma academia pode oferecer, a criança se torna protagonista de seus atos e age sobres os brinquedos como quiser, diferentemente do que se processa nas brinquedotecas escolares. Por isso, concluem: "Elementos como a alegria, livre escolha, imaginário, representações, narrativas, transformação e reorganização de elementos e do espaço com a atribuição de novos sentidos aos mesmos, precisam ser assegurados pela equipe" (FARENZENA, et al , 2018, p. 70).

Em Oliveira e Araujo (2016) vemos os ganhos no desenvolvimento infantil ao se adentrar numa brinquedoteca, nesse espaço as crianças brincam e aprendem, a ludicidade se torna uma forma prazerosa de se desenvolver intelectualmente e de socializar experiências com outros sujeitos da mesma faixa etária ou de idade diferentes.

A Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA) conta com uma brinquedoteca que já funcionou como espaço de diálogo entre as instâncias ensino, pesquisa extensão através do projeto de extensão intitulado "Brinquedoteca Laboratório lúdico: um

mundo de fantasias e tecnologias", que em 2016 que tinha como coordenadora a professora Msc. Silvana de Sousa Lourinho.

O projeto objetivou auxiliar na formação de educadores proporcionando conhecimento na área da ludicidade e promover atividades que desenvolvessem aspectos psicomotores e afetivos dos filhos de estudantes, professores e técnicos da UNIFESSPA que adentravam o espaço da brinquedoteca.

Ora, assegurar um espaço de uma brinquedoteca como sendo um ambiente que objetiva uma melhor formação dos graduando em pedagogia, não é só um consentimento da filosofia das faculdades em compreender que os futuros educadores precisam ter contato com aspectos lúdicos; mas sim um dos aspectos de relevância que os órgãos avaliadores dos cursos de ensino superior levam em conta quando qualificam as graduações em modalidade licenciaturas oferecidas em universidades públicas ou privadas.

Desde o ano que inicia está tecada (2010) percebe-se que os órgãos de avaliação dos cursos de educação superior se preocupam com espaços de vivência e construção de saberes práticos. Nos cursos de licenciatura, em geral, é avaliado a quantidade e a qualidade de laboratórios didáticos onde os futuros educadores poderão ter a oportunidade de experimentar tipos diferenciados de metodologias, construir materiais didáticos e fazer intervenções pedagógicas com o publico disponível, como por exemplo, a população do entorno do seu Campus universitário ou educandos de escolas próximas.

Nos cursos de Pedagogia, especificamente, fora o olhar atento para a existência de laboratórios didáticos, os avaliadores se preocupam especialmente em averiguar a existência e a qualidade dos espaços das brinquedotecas.

O Sistema Nacional de Educação Superior (SINAES), responsável por garantir a qualidade na oferta de cursos de graduação, os qualifica através de instrumentos avaliativos nas dimensões: organização didática pedagógica, corpo docente e tutorial e infraestrutura. Dentro desses parâmetros avaliativos, o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP) elabora e aplica os instrumentos avaliativos sobre a supervisão da Comissão Nacional de Avaliação da Educação Superior (CONAES).

Nos instrumentos de avaliação, dentro de cada dimensão citada há um indicador que seria uma pequena parte do curso a ser avaliada, como por exemplo, na dimensão organização didático pedagógico há o indicador políticas educacionais no âmbito do curso. Esses indicadores são conceituados com notas de 1 a 5, sendo que abaixo da nota 3 os cursos possuem indicador irregular e ao alcançarem a nota 5 possuem os indicadores funcionando de

forma plena. Esses conceitos subsidiam a abertura de cursos de educação superior, bem como seu reconhecimento como instituição de qualidade.

Ao analisar o instrumento de avaliação do INEP de 2010, referente ao reconhecimento dos cursos de formação em Pedagogia, percebe-se que há um olhar apurado quanto à estrutura do curso no tocante a brinquedoteca, a qual se torna um indicador da qualidade dos cursos de pedagogia.

Tabela 1: Ficha de Avaliação dos cursos de Licenciatura em Pedagogia

Indicador	Conceito	Critério de analise
3.12 Brinquedoteca	1	Quando o curso não possui brinquedoteca.
	2	Quando a brinquedoteca está **insuficientemente** adequada, considerando os seguintes aspectos: instalações físicas, equipamentos, jogos educativos e brinquedos.
	3	Quando a brinquedoteca está **suficientemente** adequada, considerando os seguintes aspectos: instalações físicas, equipamentos, jogos educativos e brinquedos.
	4	Quando a brinquedoteca está **adequada**, considerando os seguintes aspectos: instalações físicas, equipamentos, jogos educativos e brinquedos.
	5	Quando a brinquedoteca está **plenamente** adequada, considerando os seguintes aspectos: instalações físicas, equipamentos, jogos educativos e brinquedos

Fonte: instrumento para reconhecimento dos cursos de pedagogia – 2010.

Os cursos de pedagogia os quais não possuem brinquedotecas recebem conceito 1, caracterizando irregularidade no indicador; aqueles que possuem salas com jogos, brinquedos e um espaço considerável recebem 3, o que pelo próprio critério de análise seria um estado suficientemente aceitável.

O espaço físico e equipamentos de qualidade torna-se preocupação por considerar que o ambiente irá receber crianças, as quais precisam se sentir seguras e ter várias opções de atividade para fazer, pois uma brinquedoteca deve explorar o máximo a espontaneidade da criança deixando-a livre para ser protagonista de sua própria realidade (CUNHA, 1997). Por isso, os cursos os quais possuem suas brinquedotecas com excelentes instalações, variedades e qualidade de brinquedos, jogos e outros materiais lúdicos recebem o conceito 5, caracterizando qualidade na formação de seus graduandos.

Em outro instrumento avaliativo do INEP de 2017, o qual analisa a qualidades dos cursos de graduação como um todo, tanto Bacharelados quanto Licenciaturas, percebe-se que o órgão tem um olhar apurado aos ambientes de construção de saberes práticos como, laboratórios didáticos para as duas categorias de cursos (licenciatura e bacharelado). Os laboratórios nesse aspecto deverão ter consonância com a demanda do profissional a ser

formado de acordo com o Projeto Pedagógico de Curso (PPC), devendo proporcionar um ambiente adequado para formação de qualidade e construção de conhecimento prático. Os cursos terão indicadores conceituados com nota 5, para os casos que

> Os laboratórios didáticos atendem às necessidades do curso, de acordo com o PPC e com as respectivas normas de funcionamento, utilização e segurança, apresentam conforto, manutenção periódica, serviços de apoio técnico e disponibilidade de recursos de tecnologias da informação e comunicação adequados às atividades a serem desenvolvidas, e possuem quantidade de insumos, materiais e equipamentos condizentes com os espaços físicos e o número de vagas, havendo, ainda, avaliação periódica quanto às demandas, aos serviços prestados e à qualidade dos laboratórios, sendo os resultados utilizados pela gestão acadêmica para planejar o incremento da qualidade do atendimento, da demanda existente e futura e das aulas ministradas (INEP, 2017, p. 41).

Aqui ao citar o Projeto Pedagógico de Curso de pedagogia da UNIFESSPA, nos referimos ao PPC de 2018, uma vez que o curso até então possui dois documentos pedagógicos vigentes; sendo que um deles foi aprovado enquanto a universidade em questão estava sobre administração da Universidade Federal do Pará (UFPA) em 2012. Esse documento, aprovado em 2012, organiza a formação de pedagogos que ingressaram no curso de Licenciatura em Pedagogia entre os anos de 2012 a 2017. Atualmente, somente três turmas estão sob regência desse PPC a saber: as turmas de 2015, 2016 e 2017.

O segundo PPC vigente, que tomaremos por base de nossa análise, foi aprovado no ano de 2018, e implantado para as turmas que ingressaram a partir desse ano. Assim, uma vez que as turmas de 2015 e 2016 vão se formar no ano em que este trabalho está sendo confeccionado, optamos por usar como objeto de analise o PPC aprovado no ano de 2018 que será o responsável pela formação dos Pedagogos da Unifesspa daqui pra frente. Outro ponto interessante a se tocar sobre a escolha do PPC 2018 é referente à inclusão de um tópico específico do trabalho da Brinquedoteca no âmbito da constituição de um Núcleo de estudos sobre Infância e Educação, enquanto no PPC de 2012 não localizamos nenhuma referência específica sobre a obrigatoriedade de existir Brinquedoteca e/ou quanto ao seu funcionamento.

Ao analisar o PPC/2018 do curso de Pedagogia da UNIFESSPA, percebe-se que alguma das demandas do curso é a formação de um pedagogo com habilidades para

> Compreender, cuidar e educar crianças de zero a cinco anos, de forma a contribuir, para o seu desenvolvimento nas dimensões, entre outras, física, psicológica, intelectual, social [...] Trabalhar, em espaços escolares e não-escolares, na promoção da aprendizagem de sujeitos em diferentes fases do desenvolvimento humano, em diversos níveis e modalidades do processo educativo (PPC PEDAGOGIA, 2018, p. 16).

A brinquedoteca na perspectiva da formação de um pedagogo com as habilidades citadas no PPC de Pedagogia permitiria a experimentação da prática com crianças de 0 a 5 além de promover o desenvolvimento pleno desse publico. O espaço ainda permite realizar vivências em um ambiente não-escolar por se tratar de um local propicio para realização de experiências lúdico-pedagógicas fora da uma escola.

Nessa perspectiva, a brinquedoteca pode ser vista como um laboratório didático que atenderia as necessidades do PPC do curso de Pedagogia e satisfazendo o indicador de qualidade do INEP.

Segundo Santos (2011)

> Nesses cursos a brinquedoteca é encarada como um laboratório onde professores e alunos do ensino superior dedicam-se à exploração do brinquedo e do jogo em termos de pesquisa e de busca de alternativas que possibilitem vivencias, novos métodos, estudos, observações, realizações de estágios e divulgação para a comunidade (2011, p. 59).

O próprio PPC do curso de pedagogia concebe a brinquedoteca com um espaço laboratorial, seu tópico no texto de Projeto Politico de Curso tem como titulação "Brinquedoteca: laboratório educacional pela arte e ludicidade". Na concepção do curso de pedagogia da UNIFESSPA

> Com base nessa reflexão reunimos esses dois fenômenos (arte e ludicidade) com o propósito de compreender cientificamente os processos educativos espontâneos presentes na atividade artística nos processos lúdicos, para desenvolver formas de intervenções alternativas para a educação formal e não formal [...] Dessa reflexão emerge esta proposta de Brinquedoteca, não apenas como o espaço de brincadeiras infantis, que por si só já é de grande importância para o processo pedagógico, mas enquanto um espaço de compreensão científica de mais um locus de produção de conhecimento sistematizado sobre a importância e as implicações desses dois fenômenos para a educação como um todo. Brinquedoteca enquanto laboratório ou atelier científico para onde convergem o esforço de compreensão e de onde fluem as ações educacionais pela arte e ludicidade [...] Nesse sentido a brinquedoteca estará a serviço da pesquisa, do ensino e da extensão sobre a interação arte, ludicidade e educação (PPC PEDAGOGIA, 2018, p. 34).

Até meados do mês de maio de 2019, a brinquedoteca se encontrava desativada e sendo utilizada como deposito de móveis (mesas e cadeiras) entulhados no mesmo espaço que os brinquedos e materiais remanescentes dos anos anteriores de funcionamento, relacionados a outro projeto realizado nesse espaço.

Com o potencial que o espaço possuía se constatou a viabilidade de reativá-lo com um novo projeto, que também articulasse os eixos ensino, pesquisa e extensão, mas com olhar renovado em relação ao público alvo do atendimento. Isto porque, além de se tratar de um espaço de formação como apreciado na literatura anterior, podemos também perceber que a Brinquedoteca na Universidade se torna um espaço de convívio entre o meio acadêmico e a

comunidade em seus entornos. Como demonstra a imagem a seguir, a brinquedoteca da UNIFESSPA estava sendo utilizada para fins acadêmicos ou comunitários, mas como deposito.

Imagem 1: Sala da Brinquedoteca utilizada como depósito de cadeiras, mesas e outros mobiliários do ICH.

Fonte: Acervo projeto Brinquedoteca 2019.

Uma das problemáticas identificadas durante a observação e análise do espaço que existia como brinquedoteca instalada na UNIFESSPA foi que se tratava de um espaço pequeno, e que estava sendo ocupado por diferentes moveis e mobiliários, sem critérios pedagógicos e/ou de segurança, tais como prateleiras, armários, mesa, bebedouro, televisão, DVD e uma pia para realização de higiene. Como demonstra a imagem seguinte

Imagem 2: Brinquedos acondicionados em caixas de papelão, sem higienização; misturados com brinquedos danificados e empilhados sobre as bancadas, juntamente com mobiliários diversos.

Fonte: Acervo do projeto Brinquedoteca 2019.

Nos moveis estavam distribuídos os brinquedos, jogos e materiais que podiam servir de matéria prima para criação de brinquedos artesanais e afins. A sala ainda possuía um ar-

condicionado, forro de madeira, destacando-se porta acessível para cadeirantes e uma pequena janela posicionada na parte superior da parede.

Imagem 3: Sala da Brinquedoteca utilizada como depósito de cadeiras

Fonte: Acervo projeto Brinquedoteca 2019.

Tem-se, portanto, que ao adentrar na sala da Brinquedoteca antes da execução do projeto, encontramos um lugar completamente tomado por cadeiras enfileiradas e mesas empilhadas, em um total de 27 moveis (19 cadeiras e 8 mesas) e os brinquedos se encontravam distribuídos dentro de 10 caixas de papelão, postas em cima da pia sem qualquer forma de acondicionamento específico.

Assim, a sala acabou criando mofo, percebendo-se que há muito tempo a equipe de limpeza não higienizava o local; observando-se ainda, o fato que até mesmo os moveis armazenados não eram daquele espaço (cadeiras e mesas) e estavam com sujeira em suas superfícies, tais como: fezes de pombos e ratos. Segue o registro em fotografia da situação dos da sujeira acumulada em alguns moveis.

Imagem 4: Condições de sujidade em que se encontravam os móveis depositados na Brinquedoteca.

Fonte: Acervo Projeto Brinquedoteca 2019.

Imagem 5: Balcão da Brinquedoteca sem higienização

Fonte: Acervo Projeto Brinquedoteca 2019.

As imagens que foram registradas da Brinquedoteca entre os meses de fevereiro e março de 2019, nos permitiram concluir que o espaço não oferecia condições para o desenvolvimento de qualquer trabalho imediato com as crianças, ainda que se procede a higienização do ambiente, restava definir uma destinação dos móveis e critérios para descarte dos objetos ali depositados.

Um ponto a ser ressaltado nesse processo de observação do espaço da brinquedoteca se referiu à questão da luminosidade do local, pois mesmo com a luz do dia, a sala se encontrava na penumbra e dependendo de luz das lâmpadas, o que deixava o espaço com aspecto sombrio, contrastando com a proposta de se ter um ambiente que trouxesse aspectos alegres para quem o utilizasse. Especialmente, porque as janelas eram cobertas por panos escuros não deixando a luz do sol entra na sala.

Os pontos observados nas visitas à Brinquedoteca identificaram que mesmo com a reiterada dos moveis e a reorganização dos brinquedos, o espaço continuaria naquele momento, inapropriado para intervenção com crianças. Isto porque, pela falta de manutenção e limpeza o ambiente havia se tornado insalubre, com forte cheiro de mofo, sujeira, baixa luminosidade; aspectos que são pontos que se transformam em fatores importantes para a construção de um espaço lúdico, alegre e acolher para os infantes atendidos.

Por outro lado, estas constatações nos levaram a organizar um processo de revitalização da sala por completo, ainda não finalizado; com vistas a assegurar o propicio o desenvolvimento de atividades com crianças.

Não obstante, compreendemos a inevitabilidade da utilização do espaço como um deposito para materiais de sala. Ou seja, já que o Campus I da UNIFESSPA não possui um lugar específico para colocar os moveis e a brinquedoteca não estava em funcionamento, sem

bolsistas ou voluntários para aproveitar os materiais e o próprio ambiente pode proporcionar. Toda essa realidade permitiu que a sala fosse solicitada como um estoque de mesas e cadeiras, mas, não se pode desconsiderar a essência do espaço e a potencialidade que ele oferece a universidade.

Ao recordar o que foi abordado em outros momentos do texto, o PPC do curso de pedagogia prevê que a utilização do espaço da brinquedoteca deve ser para que os graduandos pela Faculdade de Ciências da Educação da UNIFESSPA tenham uma formação de melhor qualidade entrando em contato com a cultura do brincar.

Outrossim, os próprios instrumentos de avaliação do INEP, afirmam que a existência de uma brinquedoteca em funcionamento pleno com todos os materiais característicos desse espaço alavancaria a qualidade dos cursos de formação. Tudo isso que foi citado reforça a potencialidade do espaço da brinquedoteca.

Um ponto interessante é sua articulação entre ensino, pesquisa e a extensão; pois conforme o texto do PPC, “a brinquedoteca estará a serviço da pesquisa, do ensino e da extensão sobre a interação arte, ludicidade e educação” (PPC PEDAGOGIA). Nessa perspectiva se prevê a necessidade de um publico alvo que será atendido pelos estudantes e professores vinculados a faculdade de ciências da educação visando experimentação de práticas lúdicas, cujos resultados serão sistematizados e socializados com a comunidade, caracterizando assim a articulação entre a pesquisa e a extensão acadêmica.

Nessa mesma linha de raciocínio, ao se analisar o PPC do curso de Pedagogia percebemos que os espaços onde antes crianças poderiam brincar livremente, como as ruas e praças, hoje se encontram inutilizáveis para práticas infantis, uma que vez que “a grande circulação de veículos automotivos e a falta de segurança nesses locais interferiram significativamente nas brincadeiras das crianças, alterando os espaços do brincar”. Seja pela criminalidade ou pelo tráfico de veículos, os centros urbanos impossibilitam que as crianças moradoras desses locais consigam brincar.

1.2 O DIREITO LEGAL AO BRINCAR E A CONSTRUÇÃO DO PROJETO “BRINQUEDOTECA UNICOMUNITÁRIA DA UNIFESSPA”.

Brincar é um direito garantido pela Declaração Universal dos Direitos das Crianças, como versa Ferronato, Bianchini e Proscêncio (2017), “o direito de brincar encontra seu fundamento dentro do ordenamento jurídico internacional de forma clara. Na Declaração

Universal dos Direitos da Criança - DUDC (ONU,1959) no seu princípio 4, ela inova o termo "proteção", que concede à criança o seu direito de brincar" (2017, p. 454).

Oliveira e Araujo destacam

> A Declaração dos Direitos da Criança de 1959 já apresentava esse direito a partir do seu princípio sétimo, considerando que "a criança terá ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando aos propósitos mesmos da educação; a sociedade e as autoridades públicas empenhar-se-ão em promover o gozo desse direito". E a Convenção sobre os direitos das crianças de 1989 vem afirmar esse direito no seu artigo 31, assegurando que "os Estados Partes reconhecem à criança o direito ao repouso e aos tempos livres, o direito de participar em jogos e atividades recreativas próprias de sua idade e de participar livremente na vida cultural e artística". (, 2016, p. 144).

Segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente em seu artigo 16°, parágrafo IV diz "que as crianças e adolescentes tem o direito de "brincar, praticar esportes e divertir-se" (BRASIL, 2017, p. 25). A lei número 13. 257/ 2016 diz que os planejamentos das cidades devem conter em seu bojo espaços de convivência que promovam lazer, troca de experiências e um lugar onde as crianças possam brincar livremente.

> A União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios deverão organizar e estimular a criação de espaços lúdicos que propiciem o bem-estar, o brincar e o exercício da criatividade em locais públicos e privados onde haja circulação de crianças, bem como a fruição de ambientes livres e seguros em suas comunidades (BRASIL, 2016).

O artigo 227 da constituição federal de 1988 versa sobre o movimento que as instâncias societárias brasileiras, como a família e o estado, devem se mobilizar para garantir os diretos da infância, que dentro da lei incluem o direito ao lazer, a liberdade e a convivência comunitária, a letra da lei diz

> É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (BRASIL, 1988).

Segundo o Guia do Agente do Brincar, que é um material criado pela Associação Brasileira Pelo Direito de Brincar (IPA BRASIL), cita que o brincar é um direito reconhecido mundialmente, mas que há muita dificuldade em fazê-lo ser cristalizado na prática, ou seja, se tem varias legislações reconhecendo essa atividade como principio legal a ser assegurado às crianças, como podemos ver nos parágrafos anteriores, a citar a ONU, o ECA, a própria Constituição Federal de 1988, mas que, na prática esse direito encontra varias barreiras para ser exercido, o instrumento indica problemas como: falta de investimento adequado a construção de espaço que estimulem o convívio social, lazer e o brincar; legislações fracas;

invisibilidade das crianças como sujeito pertencente ao espaço público no planejamento das cidades.

> O cumprimento das leis depende da ação dos gestores públicos, tanto quanto da postura ética dos cidadãos, que podem e devem, engajar-se na defesa das crianças e de seus direitos. O engajamento consciente, no entanto, depende de informações consistentes, comprovadas por pesquisas científicas e atualizadas, além da observação atenta, dos fatos à nossa volta. (IPA BRASIL, 2013, p. 5).

Apontado às críticas do material, que, se ligam as discussões realizadas anteriormente nessa monografia, no tocante o brincar visto como uma atividade sem valor nas visões do mundo adulto que foi moldado no decorrer dos anos de crescimento de uma pessoa, ouvindo frases como: pare de brincar e vá estudar ou deixe de brincadeira (o que remete a mentira) desenvolvendo assim um ponto de vista pejorativo sobre o brincar. Essa criação arquetípica sobre a ludicidade e a brincadeira manifesta-se na execução do direito ao brincar, ora o estado que cria e executa as leis é constituído por pessoas adultas, que como vimos podem ser condicionadas a serem menos lúdicas ao longo da vida, são essas pessoas que ocupam espaço de poder e são capazes de fazer com que direitos sejam exercidos pela população ou não, por isso, pode ser ousado dizer, mas é natural que não se dê tanto valor ao ato de brincar e nem considerar como ponto importante no planejamento urbano.

Entretanto, o brincar mesmo não sendo valorizado por certa parte da sociedade, ainda há pessoas que lutam pelo direito de brincar, podemos citar aqui a própria IPA Brasil que leva em seu nome a "promoção do direito de brincar", além de outras entidades como a Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBRi), a Rede Nacional Primeira Infância (RNPI), portais *online* como o Território do Brincar e ,também, contamos com pesquisadores brasileiros que emergiram nos estudos da ludicidade provocando a valorização na área. Ora, pois, se não houvesse essas entidades, outros grupos e personagens lutando para que a manifestação das atividades da infância sejam reconhecidas como atividades inerentes a ação humana, por isso devem ser protegidos legalmente, os textos legais que foram citados a cima não existiriam. Remete-se aqui novamente ao artigo 227 da Constituição Federal de 1988, mas focando na palavra "dever", pois deve haver a mobilização de sociedade como um todo para fazer valer os direitos das crianças. Isso faz com que esse projeto realizado na brinquedoteca da UNIFESSPA seja um ato de resistência e luta por oferecer um espaço de brincar, pois como veremos a frente, as proximidades do Campus I não permitem a realização de práticas lúdicas, mesmo havendo grande circulação de crianças e ser uma área de mescla entre comercio e casas de moradia.

A realidade encontrada nos entornos do Campus I acaba indo na contra-mão das diretrizes dadas pelas leis e o estatuto citados. Em termos de planejamento urbano, nota-se que diante da falta de lugares públicos propícios para brincar, as crianças que moram nas proximidades do Campus I da UNIFESSPA podem ser impedidas de brincarem nos espaços próximos às suas casas devido à tomada das ruas por veículos e o comercio. A imagem a seguir demonstra uma rua próxima da Unifesspa o qual percebe-se irregularidade de calçadas, tráfego e estacionamento de veículos.

Imagem 6: Quarteirão ao lado do Campus I da UNIFESSPA

Fonte: Acervo Projeto Brinquedoteca 2019.

Seguindo a perspectiva dos autores e documentos citados acima, concluímos que o público-alvo das práticas de ensino, extensão e pesquisa desenvolvidas na brinquedoteca da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará poderia ser expandido, para abarcar os filhos dos moradores das proximidades do Campus I, e não somente filhos de professores e alunos dessa universidade; garantindo um espaço que promovesse a oportunidade de brincar para essas crianças, visto a dificuldade encontrada em utilizar outros espaços cotidianos para realização de brincadeiras.

Importante mencionar que a UNIFESSPA se localiza próximo de um núcleo de comerciantes, que é a Folha 28. Nesse lugar passam crianças que são filhas de vendedores, compradores ou mesmo que moram nas proximidades. A Folha em questão não possui um espaço específico para brincar e socializar. As localidades mais próximas que teriam algum tipo ambiente próprio para o publico infantil, como a Praça da Criança, situada na Folha 17 e/ou a Praça da Prefeitura, ficam longe de suas casas o que impede que as crianças da Folha 28 se desloquem até esses setores de modo rotineiro. Além disso, não pode ser descartada a impossibilidade dos pais e/ou responsáveis por esses infantes não poderem levá-los nesses espaços, seja por falta de transporte público regular e/ou disponibilidade de tempo,

considerando-se que a maioria é composta por famílias de trabalhadores com extensa jornada laboral.

Consideradas essas questões, foi decidido que a abertura da Brinquedoteca da UNIFESSPA aos filhos dos moradores da folha 28 garantiria um espaço propício para seu desenvolvimento, onde poderiam brincar, trocar experiências com outras crianças de sua idade e por fim gozar de seu direito, já que a "criança tem o direito de brincar, e a brinquedoteca assegura esse direito" (OLIVEIRA e ARAUJO, 2016, p. 144).

A Folha 28 tem como grande destaque o fato de abrir em sua via principal, uma feira que funciona todos os dias da semana e com maior intensidade, aos finais de semana. A Feira é um espaço plural na questão do comercio, onde se encontram barracas de frutas, farmácias, açougues, lojas de roupas e cosméticos, lanchonetes, papelarias, igrejas e vendedores ambulantes.

Na estrutura arquitetônica do ambiente, se destacam alguns comércios anexados em casas de moradia; logo pode-se inferir que famílias (que podem ser ou não proprietário desses estabelecimentos de vendas) moram ali. Observa-se na imagem a seguir a demonstração da estrutura da feira.

Imagem 7: Área comercial mesclado com moradia da folha 28

Fonte: Acervo do Projeto Brinquedoteca 2019.

Outra questão de destaque é a concentração de pessoas no centro da Folha 28, onde seria um espaço funcionamento de praça pública, mas que é tomado pelos vendedores de frutas, queijos e no meio da praça funciona uma pequena assistência técnica de celulares. A seguinte fotografia registra a organização do espaço citado.

Imagem 8: Praça localizada no centro da folha 28

Fonte: Acervo Projeto Brinquedoteca 2019.

Sobre a relação dos proprietários de loja com os demais tipos de habitantes da área, podemos dizer que se trata de uma convivência de comunidade e pelo contato entre proprietários, funcionários e demais transeuntes, percebe-se uma relação cultural particular formada por aspectos linguísticos e comportamentais.

Os feirantes do centro da feira caracterizam uma interação a parte; entre eles as relações parecem ser ainda mais próximas notando-se no processo de observação do espaço, alto vozerio, diálogos constantes, brincadeiras, discussões e gargalhadas.

O conjunto organizado no centro da rua composto por diversas barracas e seus feirantes difere da organização do restante da Folha; sendo mais difícil identificar quem são os proprietários dos estabelecimentos dessa área. Notando-se mesmo assim, forte interação entre as crianças e adolescentes que circulam nesse espaço (filhos ou não dos feirantes, funcionários das lojas e/ou proprietários de pequenos estabelecimentos).

Imagem 9: Área comercial mesclado com moradia da folha 28

Fonte: Acervo do Projeto Brinquedoteca 2019

No espaço da Feira da Folha 28 notam-se alguns perfis mais frequentes de crianças que aparecem no local: crianças em situação de trabalho vendendo guloseimas ou fazendo compras, crianças acompanhadas dos pais (que inclui avós e irmãos). Sendo ainda, perceptível grande número de crianças carregando sacolas com produtos acompanhadas por um adulto ou um acompanhante não muito mais velho.

Outro perfil de crianças que circulam pela Folha 28 corresponde aquelas que se utilizam do espaço da feria como caminho de transição entre sua casa e a escola e/ou outra instituição educativas (escola de música e de futebol). Na folha 28 e nas proximidades, como nas Folha 20 e 29, há um número considerável de escolas publicas e privadas e pelo fato da Feira contar com papelarias, estas se tornam ponto de parada de pais e crianças a fim de comprar materiais escolares.

Imagem 10: Área comercial da folha 28

Fonte: Acervo do Projeto Brinquedoteca.

O ultimo perfil ser destacado são os filhos dos proprietários dos estabelecimentos e dos feirantes. Estes por sua vez ficam ajudando os pais nas vendas e/ou brincando com celulares, brincando com os irmãos ou mesmo brincando sozinhas com objetos que encontram pelo chão. Uma pequena observação sobre os filhos dos feirantes que vendem frutas em barracas, atentamos o olhar para suas roupas; nesse sentido, suas vestes parecem ser mais desgastadas e com as cores desbotadas, muito simples, talvez caracterizando pertencimento às camadas mais populares.

Um ponto a parte a ser observado são ruas que circundam essa área. Nessas ruas não se encontram tantos comércios como no centro; achando-se algumas padarias e pequenas mercearias; predominando casas de moradias que variam entre condomínios, kit nets e casas

maiores de família. Ao caminhar por ali ouvimos vozes de crianças ecoando das casas e muito raramente crianças brincando na calçada.

O olhar atento para a Feira nos dá a oportunidade de elencar várias características comuns desse território: o espaço é dividido entre comercio e a moradia de pessoas, que podem ser donas de lojas, funcionários, estudantes ou mesmo só moradores comuns que trabalham em outros lugares. A arquitetura é caracterizada por casas híbridas, numa mistura de residências e comercio, por vezes altos e baixos (loja na parte de baixo e casa na parte de cima). É precisamente por essas estruturas que se observa a movimentação de crianças, que por sua vez brincam no pequeno espaço da varanda com irmãos ou amigos da vizinhança.

Imagem 11: Área comercial mesclado com moradia da folha 28

Fonte: Acervo do Projeto Brinquedoteca.

Os perfis demonstrados acima identificam a Feira como um espaço de transição, ou seja, as pessoas estão passando pela localidade a fim de comprar alguma coisa como alimento, material de papelaria, remédios e outros produtos, ou estão a caminho do trabalho, escola, igreja ou outros ambientes.

Poderíamos assim dizer que os infantes que passam mais tempo no espaço da Feria são os filhos dos comerciantes ou feirantes, que estão sempre em contato com o local, participando da vida profissional dos pais; seja trabalhando com eles ou somente inseridos na dinâmica cotidiana do espaço, realizando outra atividade como, por exemplo, aguardar os pais, utilizando um celular ou brincando com algum objeto.

Em vista na bibliografia utilizada para confecção desse capítulo, entende-se que o brincar é um ato indispensável para o desenvolvimento humano, mas que vamos chegando à idade adulta somos condicionados a perdermos nossa essência brincante. O brincar é visto na psicologia, com base nos autores citados, como uma ferramenta para estímulo da

sociabilidade, afetividade e criatividade das crianças. Em algumas etapas da vida são mais frequentes certas categorias de brincadeiras, as que incluem movimento, simbolismo e regras; e que o responsável por promover práticas baseadas em brincadeiras para crianças, precisa saber quando algo está sendo lúdico ou não, esclarecendo que a ludicidade é um movimento interno do sujeito que necessita ser observado e que varia de pessoa para pessoa e de idade em idade.

Nessa perspectiva, é importante que o educador tenha contato com práticas lúdicas em sua formação, para isso, um dos meios para que essas vivências aconteçam é a instalação de brinquedotecas em instituições que estão encarregadas de formar profissionais da educação. O espaço da brinquedoteca se faz presente nesses cursos para garantir que o educador, que pode ser um adulto que foi condicionado a perder sua essência de brincar, tenha contato com brincadeiras e outros elementos que farão propor praticas pedagógicas lúdicas em seus espaços de atuação. A brinquedoteca além de ser um espaço de formação, também é quesito avaliativo nos instrumentos de avaliação dos órgãos responsáveis por qualificar os cursos de Licenciatura em Pedagogia.

A brinquedoteca, fora a essência formadora, também é um espaço de garantia de direitos e é nessa perspectiva que esse trabalho veio atuar, aqui se abriu um espaço que promoveu o brincar e vivências lúdicas para crianças que não possuem um lugar que possibilite realizar essas atividades. Em vista as legislações que reconhecem o brincar como atividade fundamental da infância, planejamento urbano pensado em dispor espaço de lazer e trocas de experiências e a falta de mobilização comunitária por certas partes da sociedade em fazer valer esse direito, a brinquedoteca da UNIFESSPA utiliza as expressões lúdicas como um ato de resistência.

CAPÍTULO 02:

HISTÓRIAS E LUGARES: O BRINCAR, A INFÂNCIA E A BRINQUEDOTECA

Esse capítulo se propõe em apresentar como o lúdico, o jogo e o brincar eram concebidos ao longo do desenvolvimento da humanidade, bem como seu lugar na social no contexto atual. Também faremos um breve histórico da criação das primeiras brinquedotecas instaladas no território brasileiro, as diferentes categorias de brinquedotecas que existem e elencar alguns de seus exemplos.

Pensar em brincadeiras, jogos e brinquedos nos remete a lembranças de nossa infância ou uma imagem de crianças nos parques, praças, correndo, jogando bola, construindo cenários imaginários em lugares destinados para o uso infantil ou em outro espaço que não necessariamente foi pensado para realização de brincadeiras.

Logo, pensar em brincar é logo imaginar crianças brincando, a brincadeira hoje é representada como ação necessariamente vinculada ligada à infância, a expressão do lúdico através da brincadeira é considerada como a atividade central da infância se opondo diretamente ao trabalho que seria a principal ocupação da vida adulta. De acordo com Brougère (1998, p. 104)

> "brincar" uma atividade que se opõe a "trabalhar " (ver Aristóteles e Santo Tomás sobre o assunto), caracterizada por sua futilidade e oposição ao que é sério. Foi nesse contexto que a atividade infantil pôde ser designada com o mesmo termo, mais para salientar os aspectos negativos (oposição às tarefas sérias da vida) do que por sua dimensão positiva, que só aparecerá quando a revolução romântica inverter os valores atribuídos aos termos dessa oposição.

O brincar, no contexto histórico presente é comumente considerado como uma tarefa sem fins aparentes, ou para designar algo que não é serio (uma anedota ou uma mentira). E como vimos no primeiro capítulo, somos condicionados a não sermos lúdicos, a nossa cultura descredibiliza a brincadeira em detrimento de outras atividades consideradas mais “sérias” que valham o tempo dedicado a elas.

Nergine (2011) traz uma discussão interessante sobre o lúdico na sociedade atual, as relações do homem com o trabalho e a vida agitada das sociedades modernas afastam cada vez mais os indivíduos do lúdico.

> As mutações decorrentes do mundo moderno vão progressivamente afastando os indivíduos do convívio lúdico, principalmente nas grandes metrópoles. Diria ainda mais: que estas mutações alteram radicalmente a relação que os povos antigos mantinham a através da atividade lúdica. (NEGRINE, 2011, p. 21).

Tem-se que o autor ressalta que a relação do homem com o lúdico foi modificada ao longo do tempo, as sociedades clássicas e medievais diferentes do tempo atual tinham uma relação oposta e mais íntima com o lazer, o brincar e outras expressões lúdicas, ao contrário de hoje em que a concepção que o “brincar está reservado às crianças nada mais é do que a

perda da naturalidade humana, imposta pelo homem ao próprio homem, já que – a história nos diz – o adulto costumava dedicar muitas horas ao lazer" (NEGRINE, 2015, p. 21).

Ora, nas sociedades anteriores a nossa, o brincar não era reservado exclusivamente às crianças ou uma era considerada como atividade para o divertimento infantil, na verdade, o lúdico era um aspecto fundamental na organização das sociedades antigas. Assim, as concepções do brincar variam de acordo com os séculos e também de acordo com o "sentimento" de infância de cada tempo, como podemos ver em Carvalho (2007, p.18), a "emergência e a transformação desse sentimento da infância, construído, sobretudo, no período moderno, se traduz, portanto, no reconhecimento das particularidades da criança, por exemplo, no entendimento do brincar como uma linguagem própria desse ciclo da vida".

O sentimento de infância, um termo cunhado por Ariès (1982) em sua obra, considerada pioneira nos estudos sobre infância, *História Social da Infância e da Família*, traz a concepção que nas épocas medievais se teria uma visão diferente dessa etapa da vida em comparação a perspectiva de nosso tempo, não havia o ser infantil, mas existia o mine adulto, um ser frágil que precisava de ajuda nas necessidades básicas até conseguir realizar sozinho.

É interessante estudar essa obra pelo fato que ao longo das diferentes concepções da infância construídas em cada época pesquisada pelo autor há o desenvolvimento das concepções da ludicidade, brincar e outras expressões lúdicas ao longo do tempo. Ariès analisou obras de arte de diferentes séculos, nelas o constatou que a criança não era representada em sua forma real, era mais parecida com versões reduzidas de adultos, ou seja, feições de adultos, corpos adultos, mas em tamanhos reduzidos. Como demonstra a pintura a seguir.

Imagem 12: Pintura de Pieter Bruegel demonstrando um momento de brincadeiras ao ar livre

Fonte: https://denisearagao.com.br/o-brincar-retratado-na-arte/

Na pintura datada do século XVI pintado por Pieter Bruegel é retratado um momento de brincadeiras, no qual várias pessoas se fazem presentes brincando e jogando com jogos e brinquedos divergentes. Percebamos que as retratações dos personagens que compõe o quadro são de diversos tamanhos, alguns até segurando outras pessoas no colo. Assim, percebe-se através do quadro que crianças e adultos brincavam indiscriminadamente uns com os outros, não fazendo distinção de faixa etária.

Os jogos, eventos, esportes e brincadeiras eram praticadas por todos. Ora, isto significaria dizer que não havia um sentimento específico de infância, ou seja, qualquer jogo poderia ser praticado pelos sujeitos sociais, independentemente da idade. O que significa afirmar que apenas hoje temos consciência de um ser tipicamente infantil, pois "não existia uma separação tão rigorosa como hoje entre as brincadeiras e os jogos reservados às crianças e as brincadeiras e os jogos dos adultos e os mesmos jogos eram comuns a ambos" (ARIÈS, 1981, p. 73).

Por exemplo, o que hoje concebemos como *jogos de azar*, que envolvem dinheiro e, portanto, não podem ser jogados por crianças, eram comuns em período anterior ao século XVII, quando crianças jogavam com adultos, apostando com adultos e sem nenhum tipo de repressão moral.

> O tema das crianças jogando a dinheiro jogos de azar ainda não chocava a opinião pública, pois é encontrado também em cenas que mostram não mais velhos, soldados ou mendigos, mas personagens sérias como as de Le Nain. Inversamente, os adultos participavam de jogos e brincadeiras que hoje reservamos às crianças Um marfim do século XIV representa uma brincadeira de adultos: um rapaz sentado no chão tenta pegar os homens e as mulheres que o empurram. O livro de horas de Adelaide de Savoie, do fim do século XV, contém um calendário que é ilustrado principalmente com cenas de jogos, e de jogos que não eram de cavalaria. No início, os calendários representavam cenas de ofícios, exceto no mês de maio, reservado a uma corte de amor. Os jogos foram introduzidos e passaram a ocupar um lugar cada vez maior (ARIÈS, 1981, p. 77).

A sociedade da época, como já dito, tinha bastante ligação com jogos e brincadeiras. Os adultos ocupavam seu tempo com o que hoje diríamos ser ocupação de criança, se dando um grande valor à ludicidade, tanto para o prazer individual quanto para a organização da sociedade.

> Na sociedade antiga, o trabalho não ocupava tanto tempo do dia, nem tinha tanta importancia na opinião comum: não tinha o valor existencial que lhe atribuimos há pouco mais de um século. Mal podemos dizer que tivesse o mesmo sentido. Por outro lado, os jogos e os divertimentos estendiam-se muito além dos momentos furtivos que lhes dedicamos: formavam um dos principais meios de que dispunha uma sociedade para estreitar seus laços coletivos, para se sentir unida. Isso se aplicava a quase todos os jogos, mas esse papel social aparecia melhor nas grandes festas sazonais e tradicionais (ARIÈS, 1981, p. 79).

Percebe-se que a ludicidade da época era vivenciada de forma comunitária e se fazia presente para manutenção das relações sociais, daí que todos os cidadãos envolvidos participavam das festividades anuais, brincando, jogando e praticando outras expressões lúdicas como a dança.

Podemos fazer uma parada nesse percurso histórico para comparar essa forma de lazer em comunidade própria da sociedade medieval com a realidade que vivenciamos hoje. Por exemplo, enquanto a ludicidade naquela época era uma forma de desenvolver os laços sociais, ou seja, brincava-se para obter-se prazer em grupo, hoje temos uma forma mais individual de lazer, fechando nosso "círculo lúdico" ao contexto de nossa família e/ou em outros casos, levando-nos a buscar o lazer de forma exclusivamente individual e isolada.

Nessa premissa, "os tempos modernos impõem outras formas de lazer, deslocando o eixo do lazer compartilhado com outras formas de prazer individual. Estes últimos podem ser caracterizados nas relações do homem com a máquina" (computador, televisão, etc) (NEGRINE, 2011, p.21).

As mudanças nas relações sociais, o desenvolvimento tecnológico, a organização das famílias em grupos nucleares (mãe, pai e filhos), afastam cada vez mais as pessoas da vida em grupo (ARIÈS, 1981), transformando as relações socioculturais que no passado as sociedades tinham com o lúdico, transcendendo o que era comunitário para o particular.

Voltando a nossa caminhada ao passado do brincar, por volta do século XVII, ao mesmo tempo, em que as festas, brincadeiras e jogos eram vistos com bons olhos por grande parte da população medieval, alguns grupos de pessoas cultas, educadores e religiosos começavam a ter um olhar de repressão sobre essas práticas.

> De um lado, os jogos eram todos admitidos sem reservas nem discriminação pela grande maioria. Por outro lado, e ao mesmo tempo, uma minoria poderosa e culta de moralistas rigorosos os condenava quase todos de forma igualmente absoluta, e denunciava sua imoralidade, sem admitir praticamente nenhuma exceção. A indiferença moral da maioria e a intolerância de uma elite educadora coexistiram durante muito tempo. Ao longo dos séculos XVII e XVIII, porém, estabeleceu-se um compromisso que anunciava a atitude moderna com relação aos jogos, fundamentalmente diferente da atitude antiga (ARIÈS, 1981, p. 87).

Tais repressões morais advindas desses grupos provêm de uma nova concepção de infância que estava se forjando sob a influência da religiosidade cristã romana; da qual deriva em grande parte o sentimento e a consciência que temos hoje sobre o que dever ser a infância. Nessa leitura emergente do ser infantil, a criança como ser que deve ter sua moral preservada e protegida, cabendo aos adultos ensinar os comportamentos e atividades próprias para sua idade. Devido a isso, a maioria dos jogos e brincadeiras foram proibidas às crianças, por

serem classificadas como improprias e imorais, surgindo também à divisão do que deveria ser um jogo para adulto e um jogo para criança.

Mesmo com a imposição religiosa de alguns jogos, durante o século XVII, alguns educadores perceberam as potencialidades educativas das brincadeiras e jogos, integrando atividades lúdicas aos seus programas educativos,

> Os humanistas do Renascimento, em sua reação antiescolástica, já haviam percebido as possibilidades educativas dos jogos. Mas foram os colégios jesuítas que impuseram pouco a pouco às pessoas de bem e amantes da ordem uma opinião menos radical com relação aos jogos. Os padres compreenderam desde o início que não era nem possivel nem desejável suprimi-los, ou mesmo fazê-los depender de per- missões precárias e vergonhosas. Ao contrário, propuseram-se a assimilá-los e a introduzi-los oficialmente em seus programas e regulamentos, com a condição de que pudessem escolhê-los, regulamentálos e controla-los. Assim disciplinados, os divertimentos reconhecidos como bons foram admitidos e recomendados, e considerados apartir de então como meios de educação tão estimáveis quanto os estudos. Não apenas se parou de denunciar a imoralidade da dança, como se passou a ensinar a dançar nos colégios, pois a dança, ao harmonizar os movimentos do corpo, evitava a falta de graça e dava ao rapaz elegância e postura. Da mesma forma, a comédia, que os moralistas do século XVII condenavam, foi introduzida nos colegios. Os jesuítas começaram com dialogos em latim sobre temas sacros, e mais tarde passaram a peças francesas sobre temas profanos (ARIÈS, 1981, p. 94).

Com o sentimento de infância estabelecido próximo ao que temos hoje, as mudanças de organização social, familiar e a relação do homem com o trabalho afastara cada vez mais as sociedades modernas do lúdico. Nos séculos mais próximos ao nosso, a preocupação com a educação das crianças se acentuava,

> Já no século XIX, a efetiva idéia de que a formação da infância contribuiria para uma transformação social, faz estender a todas as classes sociais a necessidade de educabilidade das crianças e, conseqüentemente, de uma produção pedagógica voltada para construção de intervenções com as crianças, associando-se a idéia de educabilidade à escolarização (CARVALHO, 2007, p. 22).

Diferente dos tempos anteriores, a sociedade moderna já não dedicava tanto tempo para brincar, colocavam em primeiro lugar “suas tarefas” (ARIÈS, 1981); o jogo passa então a ter tempo e lugar definidos de acordo com as convenções de uma sociedade do trabalho. Mesmo assim, entendia-se a importância do jogo na vida infantil como essência da infância.

> Nesse período, portanto, o reconhecimento da pertinência do brincar se fundamenta no mito da “criança portadora da verdade” que teria no brincar a essência natural de seu comportamento, brincar esse desvinculado do contexto social e distante da *razão*. A brincadeira era, portanto, interpretada com base na visão de natureza infantil, biologicamente definida, para a qual a criança cumpria requisitos de desenvolvimento básicos e predeterminados (CARVALHO, 2007, p. 23).

A concepção de brincar também mudou ao passar do tempo. Vista como importante elemento na sociedade medieval, as sociedades modernas colocam o brincar como algo oposto a razão.

Mesmo ligado ao desenvolvimento infantil, com ganhos sociais, cognitivos e afetivos, tendo seu valor educativo ressaltado por vários nomes da educação como *Russeau*, *Pestalozi*, *Froebel,* os quais buscavam a valorização do aprendizado infantil através do brincar, longe das concepções pedagógicas sobre o lúdico, essas atividades passaram então a receber avaliações pejorativas, considerando-se o brincar como uma prática oposta ao uso da razão. Dessa feita, o brincar torna-se uma espécie de mentira e/ou comportamento que não é serio.

Ao nos aproximarmos da sociedade atual, mudanças nos setores de produção e economia acontecem e culminam em outras formas de organização social.

Feitas essas considerações em relação ao brincar no contexto histórico ocidental, passemos conhecer a realidade histórica brasileira acerca do lúdico, do brincar e das brinquedotecas.

Tratemos agora de lugares inseridos na realidade Brasileira. Visto que em outros períodos o brincar era tanto uma atividade de adultos quanto de crianças, dedicando-se várias horas do dia para sua execução, com o advento do século XIX o pensamento sobre o brincar ligado à infância se consolidou e, por conseguinte, os espaços para brincar também foram reduzidos.

Nesse sentido, é importante ressaltar o contexto brasileiro pós-século XIX e logo depois da implantação do regime republicano.

> Na virada do século XIX e inicio do século XX, destacam-se as novas condições econômicas e sociais geradas pela Revolução Industrial, que tiveram impactos na organização familiar, principalmente por meio do trabalho das mulheres, e, ainda, o surgimento do movimento da Escola Nova,17 que assumiu o desafio de transformar o papel da escola. Incorporando a idéia de *escolarização* e o entendimento de que a criança (ou aluno) é o sujeito natural da escola, a Escola Nova teve como idéia central a importância do entendimento da infância e suas especificidades, bem como a necessidade de reconhecer e explorar, em uma educação ativa, as características e potencialidades próprias da criança, destacando-se o brincar (CARVALHO, 2007, p. 24).

O movimento Escola Nova, buscava tratar o aluno como sujeito espontâneo e participante das aulas e não só como receptáculo. Dessa feita, compreende as peculiaridades e comportamentos dos educandos criando metodologias que lhe permitam assumir a condição de fazedor e produtor de práticas de aprendizagem. Muitas das metodologias utilizadas atualmente nas escolas de educação infantil, inclusive, estão calcadas nos princípios da Escola Nova, tendência pedagógica que contribuiu com alguns legados para a história da educação no Brasil, dentre os quais os mais importantes foram os seguintes: dar voz ao aluno; desenvolver o pensamento científico dentro das instituições escolares" (SANTOS; PRESTES; VALE, 2006, p. 146).

A valorização do brincar como expressão infantil também se manifesta em algumas áreas do conhecimento através de pesquisadores que estudam o brincar nas várias facetas humanas (cognição, relações sociais, afetivas, motoras, etc.).

> Na primeira metade do século XX, emergem outros avanços na compreensão do entendimento dos significados da infância e da experiência da brincadeira. Por excelência construídos no campo da psicologia (com base na compreensão das características psicológicas da criança, dentre elas o brincar) e em diálogo com outras ciências humanas, especialmente a antropologia, formulou-se uma matriz evolucionista do desenvolvimento que passou a fundamentar práticas educativas na mais ampla perspectiva (CARVALHO, 2007, p.24).

Uma importante contribuição para a história brasileira no que tange ao brincar, foi a criação dos chamados *Parques Infantis*, idealizados pelo poeta educador Mario de Andrade, enquanto estava sobre a diretoria do Departamento de Cultura da cidade de São Paulo em 1935.

A proposta girava em torno de da instalação de lugares onde as crianças filhas de operários poderiam brincar livremente,

> Criticando as teorias que priorizam o crescimento dos pequenos transformando-os precocemente em alunos, futuros adultos, entendo que o espaço coletivo (com adultos e crianças) como ambiente de educação e cuidado das crianças de 0 a 6 anos tem por objetivo garantir seu direito à infância: o direito a brincar, a não trabalhar, a expressarem-se das mais variadas formas e intensidades, promovendo o exercício de todas as dimensões humanas (lúdica, artística, do imaginário etc.) e possibilitando a construção do conhecimento espontâneo, do imprevisto, da cultura infantil e seu intercâmbio com os adultos e suas culturas. Em vez de refletir sobre o desaparecimento da infância, como vêm fazendo alguns estudiosos estrangeiros, parto da criança como produtora e consumidora de cultura tendo no espaço coletivo das creches e pré-escolas o local privilegiado para permanecer criança; será portanto aí que uma nova descoberta da infância pelo adulto ocorrerá, podendo dar continuidade ao trabalho iniciado nos PIs (FARIA, 1999, p. 61).

Mario de Andrade entendia a criança como produtora de cultura e expressava sua cultura através do brincar, e ainda ressalta, a criança precisa ser criança.

Ora podemos até rememorar um pouco a história aqui contada, antes não havia infância, posteriormente descobriu-se a infância, porém, o brincar era expressão tanto de adultos quanto das crianças. Com o advento da industrialização e da sociedade de capital o processo de transformação das representações sobre o brincar continua; passando a considerar-se a brincadeira como a essência exclusiva da infância e destoante do universo adulto.

Mas, poderíamos perguntar: o que a sociedade atual faz pra que a infância seja vivida brincando?

Mario de Andrade buscava proporcionar através de seus Parques Infantis um lugar para que as crianças fossem vistas como crianças; não como alunos ou outra nomenclatura,

mas simplesmente criança. Sua proposta pode ser considerada como precursora da rede de educação infantil em São Paulo, além da primeira forma de oferecimento de educação pública no Brasil.

E qual o lugar do brincar na sociedade atual? Praticamente estudamos até agora, o brincar vinculado a teorias pedagógicas; pois longe delas, nas cidades e seus bairros, ruas e vielas, onde se brinca efetivamente hoje em dia? Sabemos que o brincar é um direito, como vimos no primeiro capitulo e ressaltamos com a fala de Carvalho (2007, p.30)

> A legislação internacional, acompanhando os desenvolvimentos científicos, consigna à criança o estatuto de cidadão de plenos direitos, no qual o próprio direito de brincar adquire um lugar de destaque pela multidimensionalidade e importância. Trata-se, efetivamente, de conferir à criança um estatuto conceitual e cívico em plano de igualdade com os outros grupos ou categorias geracionais, no quadro da sua especificidade.

Todavia, pelo que observamos da literatura especializada e das condições de habitação e circulação/mobilidade, experimentadas pelas crianças que residem nas proximidades do Campus 1 da Unifesspa, poderíamos dizer que esse direito não é exercido de modo efetivo no cotidiano desses sujeitos. Considere-se a estrutura dos municípios; como vimos anteriormente, as cidades em seu planejamento devem considerar espaços onde crianças e adolescente possam ir para brincar, trocar experiências, mas, como podemos ver em Farias e Muller (2017, p.263)

> experiência da infância urbana contemporânea aproxima-se cada vez mais ao estilo de vida dos adultos que vivem a cidade de maneira fragmentada. Enquanto a cidade concentra recursos e atividades em espaços específicos, adultos têm sua mobilidade associada ao uso de automóveis.

A organização da cidade segue a lógica dos adultos, a lógica do caminho para o trabalho, mais ruas para melhor mobilidade dos veículos, e o lugar de brincar? Onde pode ser encontrado? Ainda em Farias e Muller, o brincar é confiscado a lugares privados, essa "compartimentação da cidade nos leva a crer que, ao invés de pertence a todos, cidades têm segregado as crianças espaços especializados e privados" (2017, p. 263).

Bichara (2013) aponta que devido o *corre corre* das cidades grandes, os problemas sociais e de segurança pública são fatores que exercem influência sobre o brincar das crianças em espaço fora de instituições especializadas e privadas

> Nas últimas décadas, o tempo e o espaço destinados às crianças foram essencialmente modificados em função de graves fenômenos bastante conhecidos, quais sejam: a violência, a presença de estranhos, drogas, atividades lícitas, tráfego de veículos, entre outros fatores que parecem ser ameaças universais no mundo moderno. Como efeito desses fenômenos, alguns, tipicamente urbanos, o brincar foi deslocado de fora para dentro. As crianças perderam o espaço externo, o espaço público urbano se tornou menos utilizado e acessível (2013, p. 389).

As autoras Farias e Muller propõe interessante discussão sobre os locais construídos para crianças brincarem, como por exemplo, as praças; as quais embora constituam os espaços mais comuns para o brincar infantil nas cidades, camuflam um pouco outros espaços mais lógicos na dinâmica infantil e que poderiam ser criados de forma mais cotidiana, pois é direito da infância ter um local para brincar, mas outros lugares como as calçadas, ruas e terrenos baldios também poderiam ser locais de uso para a expressão da ludicidade.

> O confinamento das crianças em espaços especializados e privados está ligado à preocupação dos adultos em assegurar proteção às crianças. Entretanto, a falta de contato com espaços públicos e não especializados pode vir a afastar as crianças da convivência com outros grupos geracionais e propiciar uma visão limitada da cidade. Espaços vazios, calçadas, ruas, esquinas e cantos podem ser ao mesmo tempo convenientes e interessantes (2007, p. 263).

Entende-se a proteção dos pais para com seus filhos, mas toda criança precisa brincar não somente em espaços feitos pra ela, mas também em outros locais que elas podem transformar em espaços próprios; fora dos locais especializados e também dentro dos locais específicos para elas brincarem, pois a cidades não devem pertencer só aos adultos. Segundo Jacobs (1961)

> As crianças da cidade precisam de uma boa quantidade de locais onde possam brincar e aprender. Precisam, entre outras coisas, de oportunidades para praticar todo tipo de esporte e exercitar a destreza física – e oportunidades mais acessíveis do que aquelas de que desfrutam na maior parte dos casos. Ao mesmo tempo, no entanto, precisam de um local perto de casa, ao ar livre, sem um fim específico, onde possam brincar, movimentar-se e adquirir noções do mundo (JACOBS, 1961, p. 63).

Como vemos deve haver um espaço específico para que as crianças brinquem, mas também devem gozar de outros espaços para explorarem a infância. Observe-se que os lugares criados especificamente para crianças brincarem, por vezes são projetados seguindo estereótipos infantis, não incorporando a cultura das crianças da localidade. Farias e Muller citam o exemplo de parquinhos públicos, planejados sobre a ótica adulta em uma perspectiva de controle infantil, um lugar pra deixar crianças "estacionadas", a fim de não causarem problemas. "Parquinhos quando planejados pelos adultos, são desenhados com base em um estereótipo do que seja a infância e não destacam características da comunidade local onde estão localizados" (2017, p.274).

Assim, faz-se importante que os lugares de brincar sejam pensados a partir da organização social e cultural da região. Seguindo essa afirmação, podemos discutir na sequência sobre o papel das brinquedotecas; mas pra que? Qual o sentido?

Brinquedotecas são espaços que valorizam o brincar, parafraseando a música de Lulu Santos, esses espaços consideram *justa toda forma de brincar*. Uma brinquedoteca não deve

proporcionar um espaço estereotipado, nelas devendo prevalecer à espontaneidade, brincadeiras tradicionais, expressão corporal e artística para o desenvolvimento pleno das crianças, além de considerar o lúdico não como um elemento exclusivo da infância, pois, uma brinquedoteca também é um espaço de adultos brincarem: temos aqui a figura do brinquedista. Esse adulto é o responsável por brincar, aprender a brincar e incorporar o lúdico em sua desenvoltura. E ainda que não volte a ser criança, se deixa levar pela sua percepção e expressão do lúdico. Segundo Cunha

> Brinquedoteca é o espaço para brincar. Não preciso acrescentar mais objetivos, é preciso valorizar a ação da criança que brinca, é preciso transcender o visível e pressentir a seriedade do fenômeno. Se as relações entre os brinquedistas e as crianças forem corretas, se tiverem a dimensão que podem e devem ter, resultados surpreendentes irão acontecer. (1997, p. 21).

Cunha (1997) explica de maneira bem clara que uma brinquedoteca serve para brincar. Alguns educadores podem até pensar que só o brinca por brincar não teria algum ganho cognoscível, mas o brincar em si é uma grande forma de aprendizagem (BROUGERE, 1998). Por isso, uma brinquedoteca deve ser uma experiência de exploração do lúdico em todos os sentidos. Mas, importante ressaltar que a brinquedoteca utiliza o brincar para diferentes finalidades, claro que o mais importante é a brincadeira, mas a depender do espaço em que esse ambiente se estabelece os objetivos para com esse brincar podem variar. .

> A brinquedoteca é um lugar prazeroso, onde os jogos, brinquedos e brincadeiras fazem a magia do ambiente. Todas elas têm como objetivo comum o desenvolvimento de atividades lúdicas e a valorização do ato de brincar, independente do tipo de brinquedoteca e do lugar onde está instalada, seja um bairro, numa escola, num hospital, numa clínica ou numa universidade. Cada um destes ambientes tem sua função definida e usam jogos e brinquedos como estratégias para atingir seus fins, portanto cada brinquedoteca apresenta o perfil da comunidade que da origem (SANTOS, 1997, p.97).

Todos esses espaços serão abordados posteriormente, mas se faz importante contar um pouco da história desse espaço e da instalação das primeiras brinquedotecas em solo brasileiro.

De acordo com Almeida (1997), as primeiras brinquedotecas ou o que seriam os embriões do que hoje temos como brinquedoteca surgiram na América do Norte, nos Estados Unidos, na cidade de Los Angeles em 1934 com o nome de *Toys Libraries.* Sua função, assim como a tradução ao pé da letra de seu nome, era também uma biblioteca só que em vez de livros teriam um grande acervo de brinquedos para empréstimo e era essa sua função inicial: empréstimo de brinquedos. Esse espaço prestava serviço comunitário para crianças que não possuíam condições de comprar brinquedos.

No Brasil, em alguns anos antes do estabelecimento das *Toys Libraries;* na década de 1920 em Recife, surge o primeiro projeto que daria início a brinquedoteca brasileira. Tinha como propósito utilizar brinquedos para fins pedagógicos e não assumir a função de uma biblioteca de brinquedos, mas valorizava o brincar como ferramenta de aprendizagem. De acordo com Cunha (1997) a "brinquedoteca brasileira difere das chamadas *Toys Libraries* porque não tem como atividade principal o empréstimo de brinquedos. A brinquedoteca é o espaço criado com o objetivo de proporcionar estímulos para que a criança possa brincar livremente" (1997, p. 13). Mas, foi nos anos de 1970 que a instituição de brinquedotecas no território brasileiro tomou força.

> No Brasil, o movimento surgiu por volta dos anos 70 como resultado dos estudos da Profa. Tizuko Morshida Kishimoto e com a abertura de um espaço na Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais, cujo objetivo era de que os pais pudessem brincar com seus filhos e auxiliarem no seu desenvolvimento (CARNEIRO, 2015, p. 1).

Logo após esse período as brinquedotecas ganharam enorme espaço, desse modo foram abertas brinquedotecas em vários ambientes, mas devido ao desconhecimento da função do espaço, como aponta Carneiro (2015), logo foram sendo fechadas

> Muitos foram abertos e tantos outros fechados, talvez por falta de clareza em relação à sua proposta. Sobretudo entre o final dos anos 80 e meados de 90 abriram-se muitas brinquedotecas, sobretudo em escolas de educação infantil, que logo deixaram de funcionar por um desconhecimento mais profundo da sua finalidade e importância. Na nossa realidade, o espaço pode tanto permitir o empréstimo de brinquedos, quanto oferecer um ambiente enriquecido para que os pequenos possam brincar. É por essa razão que existem inúmeros tipos de brinquedotecas, pois elas devem estar concordes com os objetivos para a sua criação (2015, p. 1).

Como dito, existem tipos diferentes de brinquedoteca, sendo importante caro leitor conhecer as especificidades de cada espaço, pois é com esse esclarecimento que o sucesso da abertura e permanência de uma brinquedoteca acontece.

Passaremos agora a exemplificar esses espaços, então, comecemos pelas brinquedotecas escolares. Segundo Muniz (2011), "estrutura-se de forma organizada no contexto escolar. Por entrar nesta ritualização, ela ocupa um espaço do fazer escolar" (2011, p. 86).

Santos (2011) esclarece que instituições escolares que possuem esse espaço conseguem atingir com mais facilidade o estímulo de competências e habilidades escolarizáveis, "escolas que possuem brinquedotecas têm mostrado ser o jogo e o brinquedo uma estratégia poderosa para construção do conhecimento, pelos desafios que o lúdico proporciona" (2011, p. 58).

Nos espaços hospitalares, as brinquedotecas possuem uma deliberação legal, existe em vigência no Brasil a lei 11. 104 de março de 2005, segundo Oliveira e Oliveira (2013)

> Essa lei surgiu dos movimentos de humanização nos hospitais, e simboliza que a inclusão do brinquedo nesse ambiente tem sido concebida como parte da assistência e da terapêutica às crianças e aos adolescentes internados. Neste sentido, ocorre o reconhecimento das necessidades infanto-juvenis e do papel do ato de brincar na promoção do bem estar físico e social no hospital (2013, p. 28).

Segundo Maia et al (2011), a hospitalização interrompe processo de desenvolvimento infantil através da brincadeira, nesse sentido faz-se de suma importância um espaço dentro de hospitais onde as crianças possam brincar. Podemos citar aqui a iniciativa do projeto "brinquedoteca do Setor de Pediatria do Hospital de Base de Bauru", o objetivo do desse projeto é "prestar atendimento psicológico aos pacientes infantis internados no setor de pediatria de um Hospital-geral e à sua família, dentro dos objetivos de uma brinquedoteca hospitalar" (MAIA et al, 2011, p. 114). Não indo muito longe nos exemplos, em nossa cidade temos a brinquedoteca do Hospital Municipal onde prestam serviços de atendimento próprio de uma brinquedoteca hospitalar, além de ser um campo de estágio para estudantes de pedagogia.

As brinquedotecas comunitárias são espaços que prestam serviço a comunidades onde crianças não possuem contato com brinquedos e brincadeiras,

> O diferencial da brinquedoteca comunitária é o atendimento às crianças de classes populares menos favorecidas. Que buscam nesse espaço o que não encontram na rua ou em instituições formais, que é, além da diversidade de brinquedos, a oportunidade de convívio harmônico e respeito mútuo com outras pessoas (DORNALES, 1997, p. 120).

Um bom exemplo de brinquedoteca comunitária é o "Projeto Graxaim", desenvolvido por meio de parcerias com lideranças comunitárias e a Secretária Municipal de Esportes, Recreação e Lazer de Porto Alegre, segundo Assis et al (2011), esse projeto instrumentaliza os sujeitos que participam o projeto sobre o brincar e constroem espaços lúdicos com assessoria dos responsáveis pela iniciativa.

A brinquedoteca universitária é um ambiente que articula o tripé acadêmico ensino, pesquisa e extensão, o espaço se propõe em possibilitar que a comunidade acadêmica possa explorar o lúdico metodologicamente e didaticamente, fazer pesquisas e realizar estágios.

> As universidades, principalmente nas ciências humanas, buscam cumprir as metas de ensino, pesquisa, extensão e capacitação de recursos humanos através do lúdico. Nesses cursos a brinquedoteca é encarada como um laboratório onde professores e alunos do Ensino Superior dedicam-se à exploração do brinquedo e do jogo em termos de pesquisa e de busca de alternativas que possibilitem vivências, novos métodos, estudos, observações, realizações de estágios e divulgação para comunidade (SANTOS, 2011, p. 59).

Anteriormente, afirmamos que a brinquedoteca comunitária e universitária corresponde ao modelo que adotamos na UNIFESSPA; todavia, as transformações pelas quais

passaram no espaço-brinquedoteca na FACED, desde sua implantação em 2015, nos leva a refletir que o mesmo atravessou momentos em que constituiu uma brinquedoteca exclusivamente universitária e outro períodos em que caracterizava-se como uma brinquedoteca uni-comunitária.

Até mesmo por essa razão, este trabalho de conclusão de curso está socializando os resultados de um projeto que incorporou os dois tipos de brinquedoteca: a universitária e a comunitária.

Universitária, pois abriu seu espaço para todos os cursos da Unifesspa realizarem atividades, pesquisas, trabalho de disciplinas e outros afazeres acadêmicos, comunitária também, pois seu objetivo principal foi fazer com que crianças que não encontram lugar próximo a sua casa ou que acompanham seus pais para o trabalho ou para estudar possam brincar.

Poderíamos dizer que nossa brinquedoteca atualmente se caracteriza como tipo Unicomunitária, por se desenvolver em uma universidade e articular os elementos que compõe o eixo acadêmico e, igualmente, por atender a comunidade.

Vimos nesse capítulo que o brincar nem sempre foi um elemento ligado à infância, mas se fazia bastante presente no dia-a-dia das sociedades anteriores a nossa; vimos ainda que ao passar dos séculos as comunidades humanas foram se distanciando do brincar e criando estereótipos em relação à atividade, graças a mudanças sociais, tecnológicas e econômicas. Assim, o espaço de brincar antes amplo e comunitário, agora se encontra reduzido a lugares especializados e privados; a ludicidade antes como ação de conjunto e coletiva, tornou-se na maioria das vezes, de acordo com os autores citados, uma ação desenvolvida de maneira privada. Por último estudamos sobre as brinquedotecas, espaço que valorizam o brincar livre sem estereótipos onde adultos e crianças podem brincar ser nenhum impedimento.

Todas essas discussões servem para termos uma maior dimensão do brincar na vida humana, o que esperamos ter contribuído para esclarecimento e quebra de alguns paradigmas criados sobre o brincar ao longo da vida e que aguce a vontade de entusiastas a posteriores pesquisas sobre o brinquedo, o brincar e o lúdico.

CAPÍTULO 03:

BRINQUEDOTECA NA/DA UNIFESSPA E

METODOLOGIAS DE TRABALHO

Como visto no primeiro capitulo, nossa brinquedoteca acontece de forma itinerante devido ao fato da sala que é destinada às atividades da brinquedoteca da UNIFESSPA estar sendo usado como depósito de móveis. Neste caso, todo o projeto que foi executado com o nome da brinquedoteca foi realizado na Tenda do NEAM. Esse espaço que é uma extensão do Núcleo de Educação Ambiental coordenado pelo Professor Dr. José Pedro Azevedo Martins vinculado à Faculdade de Ciências da Educação, que nos ofereceu um ambiente arejado, de livre circulação para que as crianças corressem e um local amplo para montar os cantinhos destinados aos diferentes tipos de jogos.

As atividades foram quase todas realizadas na tenda, exceto nos dias em que esse local é destinado a eventos mensais como, por exemplo, a *"Feira dos Povos",* que reúne alguns agricultores familiares da região. Em dias como esses reservamos alguma sala do Instituto de Ciências Humanas para podermos brincar.

Em se se tratando do método de pesquisa e intervenção que utilizamos todo ele se baseou nos pressupostos teóricos metodológicos da pesquisa-ação, pois não se viu outra forma mais participativa de realização de uma pesquisa que tivesse como base oferecer um espaço para que as crianças que de alguma forma possuem relação com o Campus I da Unifesspa, pudessem brincar e protagonizar ações lúdicas.

Severino (2016) descreve: a "pesquisa-ação é aquela que, além de compreender, visa intervir na situação, com vistas a modificá-la. O conhecimento visado articula-se a uma finalidade intencional de alteração da situação pesquisada". (2016, p. 127).

Nas palavras de Severino, percebe-se a que há íntima relação entre o pesquisador e a realidade pesquisada, pois quem pesquisa não estará somente na perspectiva de colher e interpretar os dados dos personagens, da localidade e de todo o universo que é alvo da pesquisa, ele estará na trilha de elaboração de uma intervenção com fins de mudança da realidade existente.

Em Thiollent (1986, p. 15), "na pesquisa-ação os pesquisadores desempenham um papel ativo no equacionamento dos problemas encontrados, no acompanhamento e na avaliação das ações desencadeadas em função dos problemas" (p. 15).

Nesse sentido abordado na metodologia da pesquisa-ação temos então um comportamento ativo na perspectiva do pesquisador participar e proporcionar mudanças na realidade-alvo de seu projeto, porém, essa mudança não parte da interpretação de soluções de problemas idealizadas pelo cientista. Em outras palavras, o pesquisador assume papel importante na intervenção, mas a ação proporcionada pelo projeto deve ser elaborada juntamente com os sujeitos da pesquisa.

Segundo Franco (2005) a pesquisa-ação “considera a voz do sujeito, sua perspectiva, seu sentido, mas não apenas para registro e posterior interpretação do pesquisador: a voz do sujeito fará parte da tessitura da metodologia da investigação” (2005, p. 486).

É essa a essência do trabalho realizado na brinquedoteca, uma vez que nesse espaço a criança “tem voz e vez”, como dito em Franco, “a voz do sujeito faz parte da tessitura da pesquisa”; e na brinquedoteca a voz da criança guiou a abordagem das intervenções na forma de brincadeiras e outras atividades.

No começo do projeto houve um planejamento breve de como a brinquedoteca poderia atender as demandas de seu público alvo, que são crianças filhas de moradores das proximidades do Campus I da Unifesspa, filhos de estudantes, funcionários e vendedores ambulantes que circulam pelo espaço dessa mesma universidade.

A princípio, foi feito um pequeno diagnóstico de forma observacional da localidade que se encontra o Campus I. Nessa observação tivemos o reconhecimento de que há circulação de crianças perto da universidade, na folha 28, por exemplo, que é uma localidade híbrida uma mistura residências e casas comerciais, por vezes altos e baixos (loja na parte de baixo e casa na parte de cima). No entorno dessa área observou-se a movimentação de crianças que por sua vez brincavam no pequeno espaço da varanda com irmãos ou amigos vizinhos. Nesse local pudemos também encontrar crianças que circulavam em meio aos vendedores de frutas e açougueiros, brincado sozinhas, trabalhando ou jogando no celular.

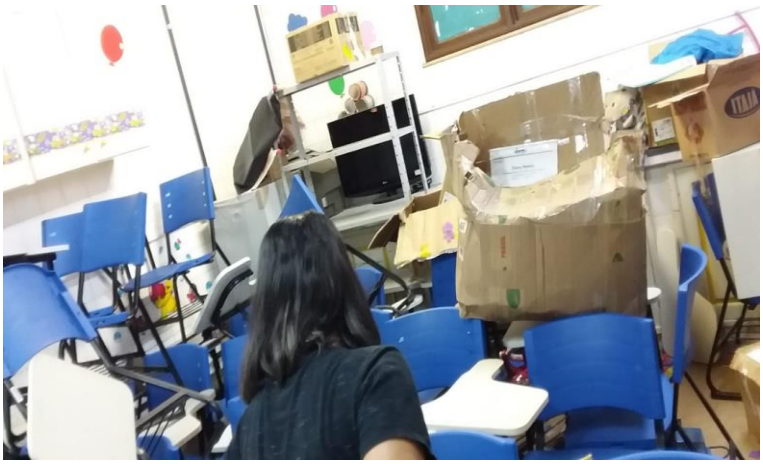
Na própria Unifesspa, constatamos a existência de crianças, filhos/as de pessoas que usam a universidade como caminho para chegar a suas casas ou outro destino, filhos de professores ou de alunos que os levam para o trabalho e para aula; filhos de vendedores com barraquinhas dentro do Campus I. Enfim, são estes os perfis que buscou-se atender no projeto da brinquedoteca.

Assim, com base nesse diagnóstico inicial dos perfis dos sujeitos que seriam atendidos pelo projeto, foi realizada divulgação das atividades através de panfletos, que foram entregues a moradores próximos, estudantes e funcionários da Unifesspa, além de divulgação nas redes sociais dos discentes e professores envolvidos com o projeto, bem com reportagem no site da Unifesspa.

Observe-se que essa forma de divulgação não aconteceu somente no momento inicial do projeto, mas persistiu durante todo o andamento das atividades na forma de reportagens feitas por jornais locais e virtuais. Paralelamente, foi feita divulgação pelas próprias crianças que adentraram o espaço, mas esse fato será explorado mais a frente nesse trabalho.

Após o momento diagnose do público que seria atendido, se fez necessário adentrar na sala da brinquedoteca a fim de saber que materiais estavam disponíveis para o início dos trabalhos, pois em razão do tempo que o espaço estava fechado, se fazia indispensável proceder à higienização dos brinquedos e organização dos mesmos, visando facilitar a locomoção desse material até a tenda do NEAM. As imagens seguintes demonstram nossa ação diagnóstica dos brinquedos da sala da brinquedoteca.

Imagem 13: Diagnostico dos materiais da brinquedoteca



Fonte: Acervo projeto Brinquedoteca 2019 .

Imagem 14: organização dos brinquedos na sala da brinquedoteca após o diagnostico

Fonte: Acervo projeto Brinquedoteca 2019.

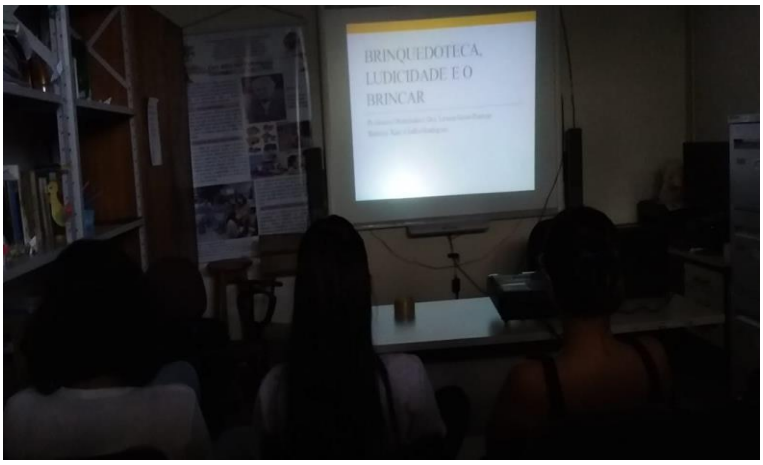
Assim, constatamos que vários brinquedos estavam sem condições de reaproveitamento e por isso, alguns brinquedos foram descartados por já estarem em péssimo estado, enquanto os outros foram lavados e restaurados pelos próprios voluntários do projeto.

A princípio, o projeto teve como voluntários três alunas do curso de Pedagogia, mas ao longo do processo se agregaram mais pessoas; outras alunas de Pedagogia e uma discente do curso de Direito, totalizando cinco voluntários e mais o bolsista Pibex (quem escreve esse TCC).

Portanto, ao todo o projeto funcionou com seis pessoas responsáveis por atender as crianças que adentraram o espaço da brinquedoteca. Porém, além deste grupo fixo surgiram outros personagens que não se enquadram como voluntários, mas participaram em alguns dias na brinquedoteca para a realização de pesquisas, para ministrar oficinas e/ou outras atividades em caráter de voluntariado.

Para a equipe fixa de voluntários constituída exclusivamente por discentes de turmas que ingressaram na universidade nos anos de 2018 e 2019 (de diferentes cursos), foram realizadas algumas reuniões de planejamento e capacitação, na perspectiva de explicar o objetivo do projeto e apresentar um pouco da literatura a respeito do brincar e do lúdico. Como demonstrado na fotografia seguinte.

Imagem 15: Formação de voluntários no projeto brinquedoteca



Fonte: Acervo projeto Brinquedoteca 2019.

Como opção de organização do espaço da Brinquedoteca itinerante na tenda do NEAM, optou-se pela configuração de "cantinhos", tal qual descreve Mendes et al (2018)

> O espaço lúdico é organizado da seguinte forma: Cantinho do Faz de conta, onde as crianças brincam livremente e soltam a imaginação. Nesse cantinho, brinquedos como: casinha de boneca, bonecas, carrinhos, panelinhas estimulam a criatividade das crianças. O Cantinho de Artes é o lugar da expressão infantil. Nele, as crianças desenham, colorem, escrevem e fazem dobraduras. No Cantinho de Jogos, as crianças são desafiadas a pensar estratégias por meio de jogos, como: dominó, quebra-cabeça, petecas, bolas, jogos de tabuleiro, etc. No Cantinho do Teatro, há fantasias para as crianças dramatizarem histórias. Mas, o momento mais importante desse espaço, é quando as crianças se reúnem no chão para ouvir histórias contadas pelas estagiárias com fantoches e dedoches, como chapeuzinho vermelho, os três porquinhos e muitas outras. Esse é um momento ímpar que oferece divertimento por meio das histórias (p. 189)

Nossos cantinhos foram definidos do seguinte modo: F*az de conta,* preenchido com brinquedos como casinhas, espadas, bonecas e carrinhos; *Jogos com regra/pedagógico* com vários tipos de dominós, baralhos e tabuleiros; *Cantinho da arte/artesanato*, com tinta, pinceis, lápis de cor e papéis. Podermos também dizer que houve o *cantinho da brincadeira*

livre, que surgiu de forma espontânea no projeto, constituindo-se num espaço sem brinquedos que as crianças usaram para correr, brincar de espada, de roda e de teatro (este último será explorado mais a frente). Segue as imagens de cada cantinho construído.

Imagem 16: Organização dos cantinhos na tenda do Neam

Fonte: Acervo projeto Brinquedoteca 2019.

Imagem 17: Caninho do faz de conta

Fonte: Acervo projeto Brinquedoteca 2019.

Contamos também com um cantinho destinado ao *Teatro de fantoches;* esse em especial foi feito pelas próprias crianças que solicitaram ao bolsista uma estrutura de madeira destinada ao teatro de fantoches que estava na sala original da brinquedoteca.

Imagem 18: Cantinho da arte

Fonte: Acervo projeto Brinquedoteca 2019.

Importante ressaltar que todos os materiais utilizados na Brinquedoteca (brinquedos, lápis de cor, jogos, etc) são remanescentes do outro projeto realizado na brinquedoteca já citado aqui nesse trabalho, ou ainda, doados por professores, alunos e pais.

Um fato interessantíssimo ainda a se falar sobre essas doações é que as próprias crianças que participaram do espaço da brinquedoteca, em alguns momentos levaram brinquedos, jogos, quebra cabeças e cordas para brincar com seus colegas. E decidiram fazer suas próprias doações.

Devido esse fato, temos um pequeno acervo de materiais para brincar, alguns com peças faltando e/ou parcialmente quebrados, mas que ainda assim permitiram que ao longo do processo pudessemos atingir bons resultados, juntamente com os sujeitos participantes que se sentiam colaboradores efetivos por doarem seus próprios brinquedos. A imagem seguinte demonstra um brinquedo doado por uma das crianças, uma corda.

Imagem 19: cantinho da brincadeira livre

Fonte: Acervo projeto Brinquedoteca 2019.

Imagem 20: Cantinho do jogo com regra

Fonte: Acervo projeto Brinquedoteca 2019.

Metodologicamente falando, o objetivo do projeto foi assegurar que a brinquedoteca da Unifesspa proporcionasse um espaço para as crianças moradoras das proximidades ou que frequentassem de alguma forma o Campus I, tivessem um espaço para brincar.

Porém, não desconsideramos a essência da brinquedoteca de uma universidade como laboratório lúdico de experimentação de metodologias e pesquisas na área do brincar, pois como vimos na literatura, no PPC do curso de Pedagogia da Unifesspa e nas diretrizes de avaliação dos cursos de licenciatura em Pedagogia, a brinquedoteca existe para que os licenciandos tenham esse contato com o lúdico para trabalharem futuramente nos seus espaços de atuação.

Imagem 21: Cantinho do teatro de fantoche

Fonte: Acervo projeto Brinquedoteca 2019.

Devido a isso, foi aberto o espaço para que alunos de diferentes cursos pudessem vivenciar propostas lúdicas, planejadas por eles ou por seus professores. Assim, durante o projeto e de forma espontânea, acadêmicos de artes visuais, ciências sociais, direito,

Pedagogia e Letras tiveram acesso a brinquedoteca através das mídias ou que presenciaram a manifestação do projeto acabaram se interessando em fazer pesquisas e atividades.

Os cursos de Ciências Sociais e Psicologia, por exemplo, estiveram brinquedoteca a fim de realizar pesquisas e/ou brincadeiras com as crianças, notando-se que as propostas de intervenção vinham tanto de alunos quanto de professores dos cursos.

Paralelamente, ao longo do projeto foram feitos convites para que a equipe da Brinquedoteca participasse de eventos sobre extensão como o *Seminário Multicamp de Extensão e Assistência Estudantil,* no qual foi explicado sobre o trabalho da brinquedoteca para a comunidade acadêmica e convidou-se para participarem do projeto.

Ademais, podemos também citar aqui o pedido de instituições externas à Unifesspa que solicitaram a presença da brinquedoteca em seus espaços. Escolas e instituições como: Fundação Parápaz e APAE em Marabá que procuram a brinquedoteca para realizar atividades ou formações para os profissionais dessas instituições. Essa demanda não havia sido prevista pelo planejamento do projeto, indicando todo o potencial da brinquedoteca, cuja notícia de funcionamento atingiu outras partes da sociedade, criando conexões com várias camadas da comunidade além daquela que já pretendíamos atingir.

O atendimento da comunidade funcionava durante dois dias da semana, às terças e quintas-feiras das 15 horas às 17 horas; enquanto os outros dias da semana eram utilizados para planejamento, estudo, higienização de brinquedos, etc.

A primeira hora de atendimento era destinada a brincadeiras livres; deixando-se as crianças livres para explorarem os brinquedos como quisessem. Após esse momento, na segunda hora de atendimento realizávamos brincadeiras direcionadas, tais como: oficinas de origami, brincadeiras com desenho no chão (como amarelinha), teatro e brincadeiras de roda. Todas essas brincadeiras foram resultados dos desejos que as crianças expressaram no primeiro dia de atendimento.

Os voluntários chegavam as 14 horas para arrumar o espaço, retirando os brinquedos da sala da brinquedoteca e montando os cantinhos na tenda do NEAM. Um fato interessante de ressaltar, que já demonstra um dos resultados obtidos, é a participação das crianças na arrumação do espaço. Algumas, por morarem perto, chegavam às 14 horas no Campus I e nos ajudavam no trabalho de retirada dos materiais da sala e organização no lugar para brincar.

A mesma coisa acontecia ao fim da atividade, daí que às 17 horas os nossos pequenos organizavam os materiais em suas respectivas caixas (cada tipo de brinquedo tem um caixa de papelão para carregá-los de acordo com os cantinhos) e ajudavam a levar de volta para seu local de origem. Essa ajuda demonstrou o vínculo de pertencimento ao projeto/espaço,

Ao longo do projeto, vivenciamos também momentos de avaliação com as crianças, a saber: no primeiro dia em que a brinquedoteca foi aberta fizemos um breve momento de reflexão e análise com o objetivo de listar as opiniões das crianças acerca de suas brincadeiras preferidas ou de brincadeiras que gostariam de conhecer e participar juntas. Igualmente, fizemos avaliações ao final de cada semestre de funcionamento da brinquedoteca, ouvindo as crianças e os voluntários, possibilitando dimensionar se os objetivos haviam sido alcançados e fazendo novos planejamentos.

Poderíamos dizer então, que o processo de avaliação foi contínuo, pois a todo o momento estávamos fazendo avaliação das atividades, observando os comportamentos das crianças diante de situações cotidianas na brinquedoteca. Mantendo-se diálogos frequentes com as mesmas para perceber o que achavam das brincadeiras, dos brinquedos e o que elas queriam fazer.

Assim, as avaliações de final de semestre constituíram apenas a culminância dos períodos de funcionamento, nas quais se teve objetivo de formar rodas de conversas para saber o que as crianças tinham a dizer sobre os serviços prestados.

A avaliação é um momento muito importante em uma pesquisa-ação, por isso essa iniciativa teve o cuidado de proporcionar momentos assim com nossos sujeitos, a fim de construir um bom projeto de intervenção. “Planeja-se, implementa-se, descreve-se e avalia-se uma mudança para a melhora de sua prática, aprendendo mais, no correr do processo, tanto a respeito da prática quanto da própria investigação” (TRIPP, 2005, p. 446).

A tabela a seguir registrou os principais momentos do processo de execução do projeto, destacando as etapas percorridas com foco em tipos de atividades.

Tabela 2: percurso percorrido no projeto Brinquedoteca Unicomunitária

Datas	Atividades realizadas
14/05/2019	Observação, entrega de panfletos
16/05/2019	Formação para voluntários
17/05/2019	Organização da sala da brinquedoteca
21/05/2019	Primeiro dia de atendimento e diagnóstico de atividades a serem demandadas pelas crianças
21/05/2019 a 21/11/2019	Período de atendimento
11/07/2019	Último dia de atendimento do primeiro semestre de 2019
21/11/2019	Ultimo atendimento do projeto no segundo semestre de 2019

Fonte: Projeto Brinquedoteca 2019.

Conforme o exposto, temos todo o processo metodológico que se construiu ao longo dos meses de execução do projeto que implantou a Brinquedoteca Unicomunitária. Nesse

processo, pode-se constatar o surgimento de várias barreiras para o desenvolvimento das ações planejadas, especialmente problemas estruturais e arquitetônicos decorrentes da falta da sala da brinquedoteca (desativada); mas essa dificuldade foi superada graças a "itinerância" que a brinquedoteca assumiu; o que agradou bastante as crianças, pois o ambiente amplo e arejado da tenda do NEAM tornou muito mais gostoso desenvolver as atividades

CAPÍTULO 04:

O ESPAÇO QUE A COMUNIDADE BRINCOU:

RESULTADOS E ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS

É interessante retomar um pouco a metodologia utilizada neste projeto e os resultados da aplicação do método e seus procedimentos, os quais foram executados no processo de desenvolvimento das ações da Brinquedoteca unicomunitária e itinerante da Unifesspa. Nessa perspectiva, vimos que a metodologia utilizada para realizar a presente proposta foi à pesquisa-ação, graças à essência dessa forma de fazer ciência pudemos dar voz a crianças, pois como vimos em Thiollent (1986), Franco (2005) e Severino (2016), a pesquisa-ação visa construir intervenções juntamente com os sujeitos envolvidos no processo de investigação, a fim de mudar uma realidade estabelecida.

Mas qual era a realidade que poderia ser mudada com as atividades decorrentes da brinquedoteca? A resposta seria desenvolver um espaço para que as crianças brincassem com protagonismo. Mas, quais crianças e por quê? Crianças que vivem próximas ao Campus I da UNIFESSPA, que não têm lugares onde brincar próximos a suas casas; e crianças filhas de estudantes e/ou professores dessa universidade, que por ventura não possuam um lugar para deixar seus filhos e por isso, precisam levá-los para aula/trabalho. Foram esses os perfis das crianças que a brinquedoteca atendeu durante os meses de funcionamento; crianças das mais variadas idades, por mais que se tivesse planejado inicialmente que os atendimentos seriam destinados exclusivamente a crianças de cinco a doze anos. Ocorre que no decorrer ro projeto, não se poderia deixar que crianças com uma faixa etária menor não pudessem brincar no espaço, pois se seus cuidadores (pais e responsáveis) as levaram espontaneamente e, porque precisavam do auxílio da brinquedoteca para acolher essas crianças em momentos específicos. Nesse sentido, foi muito comum encontrar crianças de um ano, dois anos ou três na brinquedoteca, às vezes seus pais ficavam no espaço e brincavam com seus filhos (inclusive, ao observar essa realidade concluímos que seria interessante um projeto focado em fomentar a brincadeira entre pais e filhos usando o espaço da brinquedoteca e/ou em outro espaço futuramente).

Voltando falar a respeito das crianças que adentraram o espaço da brinquedoteca, elas eram filhas de pessoas que tinham alguma proximidade com o Campus I da UNIFESSPA, essa proximidade quer dizer que de *alguma forma* acabavam entrando em contato com esse *lócus* universitário. Nesse sentido, podemos citar alguns exemplos: atendemos neta de uma senhora que vende chopp no Campus I, filhos de estudante de diferentes cursos, especialmente da Pedagogia; filhos de professores dos cursos de Psicologia, Geografia e Pedagogia que acompanhavam os pais para suas respectivas aulas e/ou em eventos acadêmicos que ocorriam no *Campus*; atendeu-se ainda, crianças que atravessavam o espaço do campus universitário, que se encontra em lugar de passagem estratégia entre duas duas;

fosse para usar o banheiro (que é público), bebedouro ou que só usavam a UNIFESSPA como passagem para logradouros próximos; finalmente, atendemos a filhos de vendedores de lanche e de funcionários do Tapiri (espécie de lanchonete) localizada no Campus.

Foi possível perceber que eram crianças oriundas de realidades sócio-econômicas e culturais diferentes, perceptíveis algumas vezes pelas roupas que vestiam, já que notava-se algumas crianças com vestimentas muito rasgadas e com vários remendos, as quais em meio a conversas tecidas com monitores e outros infantes, iam indicando a realidade de suas vidas, tais como: lugares que já viajaram, se tinham celular, videogame, onde estudavam e que brinquedos tinha em casa, quais eram os empregos dos pais e/ou responsáveis, situações familiares, etc.

Por meio dessa observação holística das vivências das crianças percebemos que eram de classes sociais bem diferenciadas, a citar que alguns desses sujeitos estudavam em escolas privadas consideradas caras pela maioria das pessoas da cidade e indicada pelas próprias crianças advindas de escolas públicas, que comparavam com as instituições que estudavam. Havia crianças na brinquedoteca que disseram ter viajado para outro país, enquanto outras diziam que viajaram para outro Estado ou para uma cidade ou ainda, para a roça no interior da região.

Todas essas descrições das falas das crianças destacam as classes sociais em que estavam inseridas, porém em meio às brincadeiras, jogos e outras atividades isso não se mostrou relevante e/ou impulsionador de relações hierárquicas; muito pelo contrário, constituíram-se em trocas culturais relevantes e significativas, mas não discriminatórias entre uma ou outra criança.

Feita esta consideração, podemos citar Brougere (1998) que ao introduzir o conceito de cultura lúdica explica que ao se jogar, os sujeitos que jogam estão imersos em uma realidade diferenciada, sem influência do meio externo. Assim, “a cultura lúdica é, então, composta de um certo número de esquemas que permitem iniciar a brincadeira, já que se trata de produzir uma realidade diferente daquela da vida quotidiana” (BROUGERE, 1998, p. 109).

Ao referir sobre a cultura lúdica, o autor defende que o estabelecimento de um momento de jogo constitui um tempo social particular e específico, em que a criança envolvida se desprende da realidade à qual está submetida no dia-a-dia; ou seja, enquanto brinca a criança não é um estudante, um moleque, um menino de rua, rico ou pobre; mas ela assume o papel que a brincadeira precisa que ela se submeta a brincar e participar das regras estabelecidas no jogo.

Portanto, a realidade externa ou a classe social pertencente não deve influenciar no desenvolvimento do jogo ou interromper seu ato, pois a realidade de um jogo é fora da realidade comum**.** Mas não quer dizer estejam desconectadas, a brincadeira está fora da realidade, mas se apropria de elementos do cotidiano para enriquecimento de seu momento,

> cultura lúdica compreende conteúdos mais precisos que vêm revestir essas estruturas gerais, sob a forma de um personagem (Superman ou qualquer outro) e produzem jogos particulares em função dos interesses das crianças, das modas, da atualidade. A cultura lúdica se apodera de elementos da cultura do meio-ambiente da criança para aclimatá-la ao jogo (BROUGERE, 1998, p. 110).

Assim, as diferenças de realidades das crianças não atrapalhariam o desenvolvimento de suas brincadeiras, mas sim tornariam suas brincadeiras mais ricas em questão de elementos apropriados de suas vivências.

Porém, cabe destacar que algumas crianças na brinquedoteca não tinham muito contato com brincadeiras devido não ter espaço onde brincar, atividades integrais na escola e nem a presença de parentes de sua idade que moram próximos às suas casas para brincar. Algumas dessas crianças que apresentaram esse perfil tinham dificuldade para se relacionar com as outras no ato de brincas, por exemplo: aplicar muita força nos golpes com espada que chegou a machucar um dos colegas, ou elas *jogarem muito longe os dados dos jogos de tabuleiros alegando que os participantes dos jogos disseram que era para jogar o dado, mas não explicando que tinha que ser perto, etc.*

Outras crianças eram tímidas nos jogos e quase não exploravam muito as brincadeiras, mas com convite dos voluntários conseguiam brincar em conjunto. Interessante que certa vez uma criança não queria brincar, perguntou a sua mãe se na brinquedoteca tinha algum vídeo game, mas essa criança mesmo assim brincou após um dos voluntários lhe chamar para brincar de espadas, daí que bastou um convite para que essa criança participasse da brincadeira.

Se faz importante citar esses casos, pois essas crianças não possuíam contato muito grande com o ato de brincar, mas com convite e cativação por parte dos voluntários elas conseguiram ser desenvolver brincando, obtendo os ganhos sociais, afetivos e psicológicos que a brincadeira proporciona (SANTOS; CRUZ, 1997).

Um outro ponto que podemos mencionar aqui são os laços criados entre crianças, algumas delas criaram uma forte amizade que fez com que construíssem objetos que simbolizassem esse laço. Nesse sentido, de forma espontânea e autônoma se apropriaram do cantinho da arte e fizeram colares de amizade e desenhos para presentear seus colegas. As imagens a seguir demonstram um desses momentos de construção de materiais.

Imagem 22: criança construindo material no cantinho da arte

Fonte: acervo do Projeto brinquedoteca 2019

Imagem 23: Crianças demonstrando suas criações fizeram um desenho representando sua amizade

Fonte: acervo do Projeto brinquedoteca 2019.

Imagem 24: Criança demonstrando o colar de amizade criado a partir de materiais no cantinho da arte

Outro ponto a ser mencionado é a relação entre as faixas etárias das crianças. Todas as crianças brincaram juntas, no mesmo espaço. Tornando-se muito comum, as crianças mais velhas brincarem com as crianças mais novas no cantinho do faz de conta com bonecas, casinhas, carrinho e as panelinhas desse espaço; sendo também interessante ver como as crianças mais velhas traziam as pequenas para brincar no meio delas com elástico e aproveitar dos materiais de pintura e desenho, no Cantinho da arte. Como demostram as imagens seguintes.

Imagem 25: Crianças com maior faixa etária brincando com crianças mais novas

Fonte: acervo do Projeto brinquedoteca 2019

Imagem 26: Crianças dividindo brinquedo, o espaço e brincando juntas, ambas com diferentes idades.

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Os aspectos acima elencados esclarecem e anunciam quem foram os sujeitos atendidos durante os meses de funcionamento da Brinquedoteca Unicomunitária, bem como, a forma que relacionavam entre si. Desse modo é possível entender o funcionamento e a essência do espaço da brinquedoteca da UNIFESSPA.

Aqui também cabe dizer que todos os acontecimentos que serão descritos a seguir, foram sistematizados e discutidos com base em vários estudiosos, que nos dão uma explicação psicológica, sociologia e ontológica sobre o brincar e que foram entretecidos com base na coletada de dados por meio da observação participante.

A observação participante permite uma proximidade muito maior com os sujeitos de uma pesquisa. Segundo Ezpeleta e Rockwell (1989, p. 83), "a observação participante possibilita formas de interação entre o pesquisador e os sujeitos, permitindo uma abordagem pessoal e abrindo fontes de informação que nenhuma outra técnica tornaria possível".

Não só para arrecadar informações sobre a realidade estudada, essa citação é fundamental para dizer que, enquanto responsável por uma brinquedoteca não caberia o comportamento de observador distanciado das brincadeiras construídas pelas/com as crianças; tornando-se essencial na condição de 'brinquedista', me travestir em um brincante, me sujar com elas, trocar experiências e construir cenários imaginários.

Além da possibilidade da aproximação com o público alvo desse projeto, a observação participante tem a "potencialidade e importância para reconstruir processos sociais que desconhecemos está intacta e em vigor" (Ezpeleta e Rockwell, 1989, p. 87).

Um ponto importante a ser ressaltado é o olhar para as brincadeiras e a necessidade de reconhecer o protagonismo das crianças no processo de construção da Brinquedoteca; pois o espaço é feito para elas e por elas. Para elas no sentido de que o projeto foi planejado para

atender as demandas das crianças no que se refere às brincadeiras e jogos que elas gostariam que se fizessem presentes na brinquedoteca. E por elas, pois quem deu o significado do local, dos objetos, dos brinquedos foram às crianças que brincaram na brinquedoteca, pois como vemos em Walter Benjamin (1985), são as crianças que tornam algo em brinquedo ou brincadeira através de sua imaginação.

Por fim, a observação participante propõe um sujeito protagonista, o que se completa perfeitamente com o principio metodológico escolhido para o projeto, a pesquisa-ação. Ao dar protagonismo e permitir que esse sujeito tenha voz na tessitura metodológica do projeto o considero como um alguém concreto e não como um informante. É essa relação de troca de experiência que compõe modificações estabelecidas no processo de intervenção (EZPELETA; ROCKWEL, 1989).

Foram as relações que os adultos participantes da equipe da brinquedoteca estabeleceram com as crianças que impulsionaram transformações em uma realidade na qual primeiramente, não havia onde brincar; foi à relação que as crianças mantiveram com o espaço que transformaram o fazer da brinquedoteca da UNIFESSPA e que fez com que se percebesse que uma brinquedoteca se faz com articulação entre desejos e experiência de quem brinca com quem oferece o espaço de brincar; e por fim, foram as relações que a comunidade externa e acadêmica estabeleceram com o espaço que transformou a forma de articular ensino-pesquisa-extensão no espaço universitário, criando-se um ambiente de prestação de serviço para essas comunidades.

Nesse sentido, os próximos tópicos do capítulo exploram tais relações construídas durante o desenvolvimento do projeto, destacando-se: Crianças/Brinquedoteca; Comunidade acadêmica/brinquedoteca; Comunidade externa/brinquedoteca.

4.1 CRINAÇAS/BRINQUEDOTECA

Importante que façamos menção ao primeiro dia de atendimento na brinquedoteca, pois esse foi o marco inicial para identificarmos quais brincadeiras e atividades as crianças gostariam que se fizessem presentes enquanto desfrutavam do espaço.

O primeiro dia de atendimento também foi importante para percebermos com quantas crianças a equipe da brinquedoteca conseguiria mediar as atividades, pois era necessário ter cuidado com a segurança dos pequenos; logo com muitas crianças, aumentaria a demanda por adultos responsáveis pelos cuidados com os infantes.

Ao todo no primeiro dia compareceram seis crianças, sendo uma delas de um ano e as demais de nove e dez anos de idade; avaliando-se que esse percentual era uma boa quantidade

para realização das atividades propostas. Todavia, ao longo dos meses de atendimentos aconteceram situações de aparecer dez crianças das mais variadas idades; e mesmo com essa quantidade nenhum incidente que colocasse em risco a segurança das crianças ocorreu.

Imagem 27: crianças se apropriando de brinquedos do cantinho de faz de conta, brincadeira de espadas

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

É importante descrever o primeiro dia de atendimento, pois nos permitiu estabelecer os vínculos iniciais e observações preliminares sobre o público que seria atendido. Nesse sentido, deixamos a primeira hora livre para as crianças brincarem e explorarem o espaço da brinquedoteca. Nessa primeira hora pintaram no cantinho da arte, brincaram de espadas (o que por sinal foi uma das brincadeiras que mais gostaram) jogaram dominó e a criança mais nova explorou o cantinho do faz de conta.

Imagem 28: Crianças de diferentes faixas etárias brincando no cantinho do faz de conta

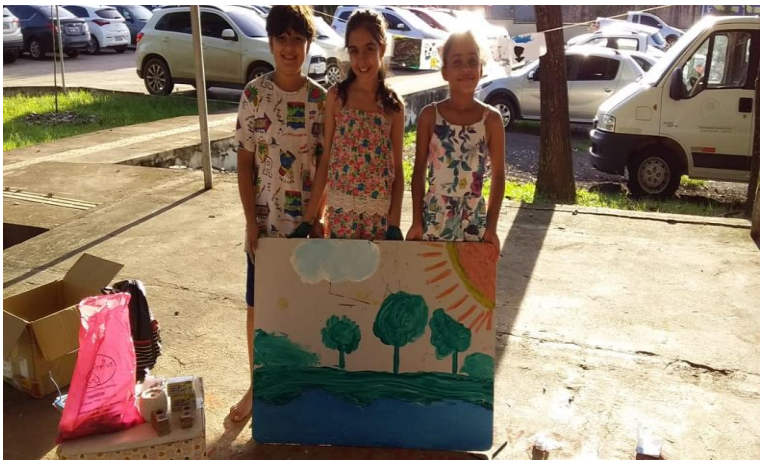
Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Imagem 29: Crianças se apropriando do cantinho da arte para realização de pinturas

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Por se tratar de uma tenda, ou seja, um espaço que até então não foi criado para receber crianças, o espaço ofereceu um lugar amplo para movimentação e circulação ente os cantinhos. Os arredores da tenda são envolvidos com arvores de estacionamento, esses lugares foram explorados pelas crianças na forma de outro espaço para correr, lugar de coleta para criação de brinquedos pelas crianças, por exemplo: galhos e folhas.

Imagem 30: Crianças demonstrando a pintura feita na taboa utilizada como mesa no cantinho da arte



Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

A segunda hora fizemos uma roda de conversa para saber das crianças o que elas acharam desse primeiro momento no espaço, elas explicaram que haviam poucos jogos de tabuleiro. Essa fala nos permite uma pequena abertura para rememorar a explicação teórica mencionada nas primeiras páginas dessa monografia, quando citou-se Piaget (2014); assim, na idade das crianças presentes nessa roda de avaliação (nove e dez anos), as atividades mais presentes no contexto lúdico dos pequenos, está em brincadeiras com regras; por isso a

exclamação em suas falas sobre a necessidade de haver mais jogos de tabuleiro na brinquedoteca.

Ainda na roda de conversa perguntamos o que as crianças gostariam que tivessem na brinquedoteca, as crianças expressaram alguns desejos e com isso foi montada uma lista com os seguintes itens:

- Slime
- Corda
- Mais jogos de tabuleiro
- Mais espadas
- Teatro (ver uma peça de teatro e fazer uma)
- Artesanato

Foi a partir dessa 'lista de desejos' construída pelas crianças que passamos a intervir no planejamento das atividades e arrecadar os tipos de materiais que foram presentes nos desejos das crianças. Um ponto interessante é que as crianças ainda nesse dia queriam comunicar que o espaço da brinquedoteca estava aberto daquele dia em diante, para que qualquer criança pudesse brincar e, ainda, quiseram registar que aquele lugar (a tenda do Neam) era seu espaço, era sua brinquedoteca. Com isso, solicitaram que fizéssemos pinturas na parede do Campus I indicando quais os dias de atendimento na brinquedoteca, o horário e que era de graça.

No segundo dia de atendimento a principal atividade foi à divulgação do espaço brinquedoteca tão desejada pelas crianças; que para não causar problemas institucionais com as pinturas nas paredes, atendemos através da construção de cartazes que foram colados nas paredes do Campus. Assim, cada criança construiu o seu cartaz com os materiais do cantinho da arte com a ajuda da equipe da brinquedoteca. A imagem seguinte demonstra o momento de confecção dos cartazes.

Figura 31: Confecção de cartazes pelas crianças para divulgação dos trabalhos no espaço

Fonte: Projeto Brinquedoteca 2019

As crianças ainda pintaram as mãos e colocaram sua impressão no chão da tenda, marcando seu espaço e escreveram a palavra brinquedoteca também no chão mostrando que ali era a brinquedoteca. Segue a demonstração desses resgistros.

Imagem 32: Registro realizado pelas crianças na tenda do Neam nos primeiros dias de atendimento gravaram suas mãos no chão com tinta guache

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Imagem 33: Registro feito pelas crianças no chão da tenda do Neam com tinta guache

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

A partir deste paragrafo não trabalharemos mais com uma linha cronológica do que se fez no terceiro, quarto ou qualquer outro dia de atendimento, pois se tratam de mais de seis meses de atividades, logo ficaria muito extenso a composição desse tópico. Citamos os dois primeiros dias, pois esses se tratam do diagnóstico inicial de quantas crianças se fariam presentes na brinquedoteca e que atividades e materiais que precisavam ter no ambiente, sendo esses elementos que deram subsídios para planejarmos as atividades seguintes do projeto. Nesse sentido, os textos que seguem correspondem a uma síntese da relação que as crianças tiveram com o espaço.

Inicialmente, destacamos a participação das crianças menores (abaixo de cinco anos) na brinquedoteca. Essa faixa não se fez muito presente no espaço; na maioria dos dias de atendimento tivemos maior presença de crianças com idade acima de sete anos de idade.

E em relação aos pequenos com idade inferior a cinco anos, podemos dizer que ficaram mais no cantinho do faz de conta, construindo cenários imaginários ou mesmo explorando os brinquedos. As imagens a seguir demonstram crianças de 2 a 5 anos brincando pelo espaço da brinquedoteca

Imagem 34: Crianças brincando no cantinho do faz de conta dividindo os brinquedos e participando das brincadeiras uma da outra

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Imagem 35: Criança brincando com bola a levando de um lado para o outro no espaço da tenda do Neam

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Como vimos, mais uma vez, em Piaget (2014), crianças com idade inferior aos três anos brincam de movimentar-se e mexem objetos pelo prazer de movimentar-se, a ludicidade está no movimento. Assim, algumas crianças brincavam de empilhar os brinquedos e correr de um lado para o outro pelo prazer de correr puxando um carrinho e de ter a liberdade de se movimentar em todo espaço, o que pode indicar essa presença maior do jogo de movimento.

Imagem 36: Criança e bolsita brincando com espadas no cantinho do faz de conta

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Alguns desses pequenos que tinham mais frequência na brinquedoteca manifestaram uma transição do tipo de brincadeira que mais gostavam, por exemplo, passar da brincadeira de movimento e começar a manifestar simbolismo em seus atos. Pararam de brincar só com os movimentos, o que não quer dizer que deixaram de ter prazer em se movimentar, mas agora suas brincadeiras tinham um toque simbólico, como essas crianças falando que uma boneca morava em alguma casa (construindo enredos) e elas mesmo sendo *cowboys* ou *cowgirls* e se transvestindo de outros personagens do dia-a-dia.

Podemos relembrar aqui o que foi parafraseado de Walter Benjamin (1985) quando é dito que é a criança que monta a brincadeira e não o brinquedo que guia essa atividade, assim, os pequenos davam outro sentido aos brinquedos como as espadas que eram usadas como objetos de suporte para a brincadeira de movimento colocando e retirando as espadas da bainha.

Um ponto interessante ainda falando sobre as crianças menores é seu interesse na pintura. Esses pequenos sujeitos adoravam pegar os pinceis do cantinho da arte para e pintar as folhas brancas. A imagem a seguir demonstra crianças explorando o cantinho da arte.

Imagen 37: Crianças de três anos utilizando o cantinho da arte para pintar

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Passando a mencionar as crianças maiores, com idade de 7 a 12 anos, foram as que marcavam mais sua presença no espaço e brincaram em todos os cantinhos. Essas crianças têm presente em suas brincadeiras todas às etapas dos jogos citados em Piaget (2014), por isso elas brincaram com bonecas no cantinho do faz de conta, pintaram e construíram vários materiais no cantinho da arte como ornamentos que iam enfeitar suas casas. A imagem seguinte demonstra um momento de construção no cantinho da arte.

Imagem 38: Criança construindo artefato com materiais disponiveis no cantinho da arte

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Mas, o que mais as interessaram foram os jogos com regra, tanto que manifestaram interesse que houvesse mais jogos no espaço.

Interessante notar o interesse por jogos é quando essas crianças introduziam algumas regras, vencedores e perdedores em jogos considerados simbólicos, por exemplo, jogos de batalha com espadas, que seria uma fantasia em que dois guerreiros lutariam com suas armas, as crianças deram novos ares a esse jogo colocando as normas que se um membro seu fosse tocado pela espada do rival, essa parte do corpo não poderia ser usada na brincadeira, como por exemplo: caso uma perna fosse cortada teria que ficar pulando com uma perna só até o final da brincadeira que seria quando todos os membros dos corpos não poderiam ser utilizados.

Essas significações que as crianças dão a algumas atividades foram o eixo central da relação que as crianças mantiveram com o brincar. Quer dizer, as crianças que tem o jogo com regra mais presente em suas atividades, apresentaram a espontaneidade de colocar regras nas brincadeiras, modificar as brincadeiras de um jogo para dar mais prazer em praticá-los. Por exemplo, alguns jogos de tabuleiro na brinquedoteca eram de difícil compreensão para os participantes; assim, as crianças modificavam um pouco as normativas do manual para melhor

divertimento e para que todos conseguissem jogar, isso aconteceu com os jogos: acerte o acento, imagem e ação, uno e dama.

Atente-se que alguns desses jogos geravam conflitos, como uno e dama, pois as crianças conheciam procedimentos diferentes de jogá-los, aspecto comum que implicou na necessidade de desenvolvimento da educação sócio emocional e estabelecimento de diálogos, mediações e tolerância mútua. Neste contexto, remeto novamente ao que Brougere (1998) diz sobre cultura lúdica, as crianças jogam de acordo com sua experiência acumulada:

> A criança adquire, constrói sua cultura lúdica brincando. É o conjunto de sua experiência lúdica acumulada, começando pelas primeiras brincadeiras de bebê, evocadas anteriormente, que constitui sua cultura lúdica. Essa experiência é adquirida pela participação em jogos com os companheiros, pela observação de outras crianças (podemos ver no recreio os pequenos olhando os mais velhos antes de se lançarem por sua vez na mesma brincadeira), pela manipulação cada vez maior de objetos de jogo (BROUGERE, 1998, p. 111).

Nessa perspectiva, seria comum o conflito nos jogos, pois como se tratam de jogos conhecidos e do cotidiano (uno e damas) as crianças tinham contato com outras formas de jogas, em outros lugares fora da brinquedoteca, mas com a mediação dos adultos elas entravam em consenso e jogavam tranquilamente. As imagens a seguir demonstram crianças jogando dominó e uno.

Imagem 39: Crianças jogando dominó no cantinho do jogo com regra em grupo

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Imagem 40: Crianças jogando Uno em grupo no espaço do cantinho do jogo com regra

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Podemos falar ainda, da significação que as crianças dão aos materiais de um jogo, já que como vimos em Walter Benjamin, a imaginação guia a brincadeira, uma carta de baralho pode ser uma peça para montar uma casa. As imagem a seguir demonstra um baralho de uno sendo utilizado para construir um castelo.

Imagem 41: Criança utilizando o baralho de uno para construir um castelo de cartas

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Outro fato importante ainda sobre essa espontaneidade com a disponibilização de regras nas atividades pelos maiores, as crianças criavam seus próprios jogos. Era comum as durante os atendimentos as crianças inventares seus próprios jogos utilizando brinquedos e outros materiais da brinquedoteca, com características baseadas em atividades já existentes, como tiro ao alvo, mas com elementos próprios, pois como é explicado em Vigostsky (2009) o processo criativo fundamenta-se na experiência das pessoas para criar algo novo.

"Bem no início desse processo, como já sabemos, estão sempre as percepções externas e internas, que compõem a base de toda nossa experiência. O que a criança vê e ouve, dessa forma, são os primeiros pontos de apoio para sua futura criação" (VIGOTKY, 2009, p. 35 – 36). O que cabe perfeitamente com a literatura já citada, Brougere (1998) e Walter Benjamin (1985), ou seja, crianças são capazes de forma espontânea criar jogos com o que está a disposição delas.

Segue algumas das criações das crianças, destacando-se que várias delas possuem nome atribuído pelos próprios brincantes; mas outras daremos somente a explicação dos seus acontecimentos.

Imagem 42: Crianças jogando "cooperation"

Fonte: acervo do Projeto brinquedoteca 2019

Cooperation, esse foi o nome dado por seu criador, um garotinho que frequentava a brinquedoteca regularmente, e consistiu em um jogo de cooperação (explicação dada pelo próprio autor) em que uma pessoa joga a argolas enquanto outra pessoa tenta pegar no ar com uma espada; dessa forma a cooperação de ambas as partes para todos serem vencedores. O jogo foi brincado várias vezes com todas as crianças em diferentes dias na brinquedoteca.

Imagem 43: Crianças em grupo enfileirado esperando sua vez para jogar o jogo "cooperation"

Fonte: acervo do Projeto brinquedoteca 2019.

Jogo de acertar determinada parte do cartaz da Feira dos Povos (nome inventado no momento da escrita desse trabalho de conclusão de curso), essa atividade foi criada no momento em que as crianças tinham acabado de chegar à brinquedoteca em um determinado dia, o espaço ainda não estava montado, então as crianças em comunhão pegaram uma bola e atiravam em direção ao cartaz e cada ponto dele valeria uma quantidade de pontos.

Imagem 44: Demonstração do cartaz do evento realizado nas primeiras quintas feiras dos meses, Feira dos Povos, que foi utilizado como suporte para o jogo criado pelas crianças

Fonte: acervo do Projeto brinquedoteca 2019.

Jogo de pescaria (sem nome definido), uma das crianças trouxe de casa um material que construiu em momentos de tédio em casa, o artefato consistia em uma caixa com perguntas bíblicas dela, pois o dia que fez o jogo foi o mesmo dia que foi à igreja.

Para a pergunta ser lida um participante (se joga com duas pessoas), pega uma varinha de pescar que faz parte do das peças do jogo e fisga um dos peixes de papelão na parte superior da caixa, no peixe tem um número que corresponde a numeração de uma das perguntas no interior da caixa.

Imagem 45: Jogo confeccionado por criança que frequenta a brinquedoteca feito em sua casa e levado até o projeto para jogar com seus colegas

Imagem: jogo de pescaria

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca

Observamos dessas atividades espontaneamente desenvolvidas pelas crianças, que os jogos construídos por elas são atividades complexas, tanto no que se refere ao processo de criação quanto ao ato de jogar, pois agrega em suas execuções uma boa desenvoltura motora e

cognitiva. Interessante notar que eles foram criados para jogar em conjunto, com todos, são jogos onde todos são vencedores.

Antes de terminar esse tópico é importante descrever outras relações que as crianças estabeleceram com a brinquedoteca. Nesse sentido, alguns dos itens da lista de desejos confeccionada no início dos trabalhos desenvolvidos no espaço foram levados para a brinquedoteca pelas próprias crianças, como o *slime*.

As crianças também levaram para brinquedoteca alguns outros materiais, como cordas para pular e quebra cabeças, são materiais que não estavam na lista, mas as crianças queriam brincar com eles junto desses amigos da brinquedoteca. Como demonstra a imagem seguir.

Imagem 46: Crianças demonstrando o *slime* criado no kit de *slime* que ela trouxe para brinquedoteca com a finalidade de dividir seu material com seus colegas

Fonte: acervo do Projeto brinquedoteca 2019

O *slime* também se fez presente na brinquedoteca mesmo sem que nenhuma das crianças levasse, elas criaram a partir da receita de confecção desse material que conheciam e adaptaram para conseguir fazer *slime* com o que se tinha na brinquedoteca: cola, tinta e agua. A imagem a seguir demonstra o sime produzido com os materiais citados.

Imagen 47: Criança demonstrando o *slime* confeccionado com materiais do cantinho da arte

Fonte: acervo do Projeto brinquedoteca 2019

Um ponto importante na brinquedoteca é que ele se tornou um espaço de troca de experiências entre crianças e os adultos, pois os brincantes falavam sobre suas vidas, onde estudavam, falavam onde queriam estar futuramente. Foi em meio essas conversas que as crianças diziam que antes da brinquedoteca não faziam nada em casa, não tinham com quem brincar e nem onde brincar, salvo algumas exceções que eram crianças que andavam pelas folhas 28 e 31, mas a maioria das crianças dizia que passavam o dia sem fazer nada e adoravam vir para a brinquedoteca e que mesmo morando em outro lugar fariam de tudo para vir para esse lugar.

Imagem 48: Crianças em momento de lanche coletivo entre conversas e desenhos

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Essa relação de proximidade com o espaço foi expressa por algumas crianças na forma de sua frequência as atividades. A maioria do público atendido não aparecia de forma muito frequente no projeto, mas em torno de quatro crianças foram em todos os atendimentos, a neta da vendedora de chopp e filhos de docente dessa universidade, em conversa com eles expressavam que adoravam ir para brinquedoteca e que sempre esperavam o dia que ela abria par brincar.

Principalmente a neta da senhora citada sempre chegava antes da hora de atendimento para ajudar a arrumar o lugar; na verdade chegava antes da equipe da brinquedoteca e transportava os brinquedos nas caixas todos os dias da sala da brinquedoteca até a tenda do NEAM. Percebeu-se assim que a brinquedoteca possui um dever comunitário de prover um espaço para essas crianças, assumindo a função de garantir o direito de brincar. As imagens a seguir demonstram as crianças ajudando a transportar e arrumar os materiais da brinquedoteca.

Imagen 49: Crianças que chegaram antes do horário de atendimento para ajudar os responsáveis pelo projeto a organizar o espaço e distribuir os materiais pelos cantinhos

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Imagem 50: Crianças transportando os brinquedos da sala da brinquedoteca até a tenda do Neam

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

4.2 COMUNIDADE EXTERNA/BRINQUEDOTECA

Com a divulgação do espaço via panfletagem conseguiu-se atingir o público que esperávamos atender na brinquedoteca, porém a divulgação perdurou até o último dia de atendimento no espaço.

As atividades decorrentes do dia-a-dia da brinquedoteca foram um grande meio de divulgação, pois como as brincadeiras eram realizadas na Tenda do Neam ficavam bem visíveis para quem passasse por dentro do Campus I ou quem estava de passagem nas ruas que circundam a universidade.

Com isso, era frequentes pais e mães se aproximarem do lugar e perguntar os dias de funcionamento do espaço e para quem era o projeto; no caso, se qualquer criança poderia participar. Essa forma de “divulgação” fez com que recebêssemos crianças cujos pais não haviam sido comunicados da abertura da brinquedoteca através da panfletagem. Exemplo: filho de vendedores de lanche no Campus I da UNIFESSPA, que mesmo nos dias que não ia trabalhar levavam seu filho para brincar no espaço e doavam lanches para que pudéssemos compartilhar entre nós; crianças que estavam usando o Campus como passagem para suas casas, escolas ou para usar o bebedouro e ir ao banheiro.

Um ponto importante a ser ressaltado e que acreditamos ter acontecido graças o lugar onde a brinquedoteca estava funcionando, se refere à divulgação dos trabalhos feita por uma emissora de TV (Kairós), cuja equipe jornalística teve acesso a brinquedoteca, por estar circulando no Campus I durante as filmagens de outro evento que transcorria no auditório. Assim, ao perceberem a movimentação na brinquedoteca, se aproximaram e conversaram com as crianças, que prontamente se interessaram por falar das atividades do espaço e convidar outras crianças. Esse momento rendeu uma nova forma de socializar para comunidade o projeto, de modo mais abrangente já que se trata de uma rede de televisão aberta.

Algumas crianças inicialmente tiveram um pouco de vergonha com o fato de serem filmadas, mas aos poucos se interessaram com a proposta e responderam algumas perguntas da jornalista, além dos voluntários e bolsistas que foram entrevistados para dar informações sobre os serviços prestados pelo espaço. A imagem a seguir mostra a reportagem disponibilizada em um jornal local.

Imagem 51: Reportagem realizada pelo portal de notícias Correio do Carajas sobre o projeto da brinquedoteca

Fonte: https://correiodecarajas.com.br/alunos-de-pedagogia-da-unifesspa-desenvolvem-projeto-brinquedoteca-itinerante/

Paralelamente, uma pequena reportagem foi ao ar no site de notícias Correio do Carajás. Essa reportagem rendeu alguns convites inesperados e não planejados no projeto desse Trabalho de Conclusão de Curso. Os convites eram para que a equipe da brinquedoteca

fizesse visitas em algumas escolas e instituições como a APAE, PARÁPAZ e Biblioteca Municipal. As propostas dessas visitas eram para que se fizessem momentos lúdicos com alunos e sujeitos atendidos por esses espaços ou que ministrássemos oficinas sobre ludicidade, brinquedo e brincar para professores e outros profissionais.

Porém, devido à falta de transporte, cronograma exíguo, tamanho reduzido da equipe e falta de custeio, a ida da brinquedoteca até essas instituições se mostrou inviável; restando, porém, a reflexão acerca das demandas que existem no município por ações como o da brinquedoteca Unicomunitária, ou seja, há expressivo público em Marabá demandando atividades e formações lúdicas para profissionais em espaços escolares e não – escolares.

4.3 COMUNIDADE ACADEMICA/BRINQUEDOTECA

Preliminarmente, é importante fazer um apontamento sobre a relação do Instituto de Ciências Humanas (ICH) com a Brinquedoteca durante todo o Projeto. O ICH, como já apontado no primeiro capítulo desse TCC, utilizou a sala da Brinquedoteca como depósito de cadeiras e mesas; inclusive, foi isso que fez o projeto tomar a essência itinerante, retirando-se os brinquedos da sala original e levando para a Tenda do NEAM.

Observe-se que mesmo com as ações do projeto em desenvolvimento nada foi feito para que retomássemos para a sala, destacando-se que a própria equipe de limpeza não considerava ou não tinha a orientação para fazer a higienização da sala originária.

Em alguns momentos em que fomos à sala percebemos também que os gatos que são acolhidos no espaço da universidade conseguiam entrar no espaço, dormir em cima dos tapetes e urinarem em alguns pontos do lugar. Com essa situação foram feitas reclamações a diretoria da Faculdade de Ciências da Educação que direcionou ao ICH, ofícios solicitando a higienização total da sala. Com isso algumas medidas de limpeza foram realizadas e até os moveis que se encontravam no espaço foram retirados e distribuídos para outros lugares do Campus I.

É importante ressaltar esses pontos para que tal realidade não aconteça novamente e tecer uma crítica sobre o descaso com um espaço tão importante para o curso de Pedagogia, por se tratar de um dos quesitos de avaliação pelo SINAES, que pode gerar um melhor conceito para o curso, além de se tratar de um espaço interdisciplinar de realização de ações de extensão, pesquisa e ensino por todos os cursos da UNIFESSPA.

Uma menção que cabe dentro desse tópico é a solidariedade prestada por alguns professores da Faculdade de Ciências da Educação, como a Profa Dra. Lucélia Cardozo Cavalcante Rabelo que doou os tapetes que forraram o chão da Tenda do Neam para dar

melhor comodidade na realização dos atendimentos na brinquedoteca; e ao professor Dr. Walber Chistiano Lima da Costa que doou alguns jogos para que as crianças tenham mais opções de divertimento na brinquedoteca.

Uma brinquedoteca em um espaço universitário, como foi visto em Santos (2011), tem o dever articular o tripé ensino-pesquisa-extensão, com essa perspectiva o projeto buscou fomentar a participação da comunidade acadêmica no espaço, um dos meios de fomento foi a divulgação da abertura do projeto em matérias no site e nas redes sociais da UNIFESSPA sobre o que tratavam as ações da brinquedoteca, quem era o público alvo dos atendimentos e convidando que discentes e docentes da universidade a realizarem intervenções, trabalhos de disciplinas e/ou qualquer outra ação no espaço da brinquedoteca.

Além da divulgação nos portais de comunicação da universidade, assim como descrito no tópico sobre a relação da brinquedoteca com a comunidade externa, o próprio desenvolvimento dos trabalhos na brinquedoteca foi um grande meio de divulgação por estar visível a todos que transitam próximo ou pelo Campus I da UNIFESSPA.

Com essas divulgações recebemos alguns discentes de cursos diferenciados, como: Ciências Sociais, Artes Visuais, Letras Português, Saúde Coletiva, História, Pedagogia e Geografia, além de docentes do curso de Psicologia e outras participações que serão descritas mais a frente. Importa ressaltar ainda que algumas dessas participações não chegaram até a brinquedoteca de forma autônoma, em alguns momentos a equipe da brinquedoteca solicitou a participação de alguns cursos no espaço para atender demandas expressadas pelas crianças como atividade de teatro e artesanato.

Seguimos a escrita desse tópico descrevendo a participação dos sujeitos da comunidade acadêmica na brinquedoteca. Começando pelo curso de Letras Português na figura do discente Renan Lucas Israel Nascimento da Silva que também é responsável pelos cursos básico, intermediário e avançado de práticas teatrais oferecidos pela Pró-Reitoria de Extensão e Assuntos Estudantis da (PROEX) da UNIFESSPA.

O discente foi convidado para ministrar oficinas teatrais paras as crianças atendidas na brinquedoteca, o que as agradou por ser uma das atividades que expressaram ter interesse de desde o primeiro dia de atendimento. Além das oficinas, o ministrante aproveitou o espaço e os sujeitos atendidos para realizar de uma pesquisa na área de conhecimento linguístico como requisito avaliativo de uma disciplina de seu curso. As imagens seguintes demonstram as atividades decorrentes das aulas de teatro oferecidas pelo discente Renan Lucas.

Imagem 52: Oficina de Teatro, esse momento demonstra a prática de um jogo utilizado por atores no momento de ensaio de um espetáculo

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Imagem 53: Oficina de Teatro, roda de conversa sobre o que vai ser a atividade e explicações de como funciona a prática teatral

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

O curso de Ciências Sociais participou do projeto por meio de duas discentes, que realizaram uma pesquisa etnográfica com as crianças atendidas pelo espaço. A pesquisa era um requisito avaliativo de uma disciplina que faz parte do processo formativo dessas discentes, além da participação dessas universitárias por meio da pesquisa elas também ajudaram a transportar os brinquedos da Tenda do NEAM até a sala da brinquedoteca, inserindo-se na rotina de atendimento da brinquedoteca durante duas semanas.

Alguns discentes de artes visuais procuraram a brinquedoteca com a finalidade de desenvolver oficinas artísticas, essas atividades proporcionaram alguns exercícios de desenho nos quais as crianças tiveram contato com técnicas utilizadas por artistas visuais, tais como: a técnica tátil, que consiste na pessoa que desenha tocar com as mãos aquilo que vai ser desenhado; por exemplo, as crianças desenharam algumas árvores próximas a tenda do Neam, mas antes tocaram as arvores para sentir sua textura e expressá-la através dos desenhos. A seguir tem-se as imagens das oficinas de desnho.

Imagem 53: Oficina de Desenho, momento de exploração da técnica tátil orientada por discente do curso de Artes Visuais

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Imagem 54: Oficina de Desenho, momento de prática de desenho após explorar as texturas das arvores próxima da tenda do Neam

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Os discentes das Artes Visuais também ministraram oficina de cores primarias, ensinaram quais cores misturadas dão origem a outras e explicaram que algumas cores são feitas somente por meio de fabricação industrial.

Essa oficina também rendeu um momento de pintura em duplas de crianças e cada dupla deveria misturar às cores pintando seu par. A pintura facial em um primeiro momento

fez com que algumas crianças não querem participar, mas, contornamos isso deixando que elas pintassem a cara dos adultos, ao fim da atividade todos estavam satisfeitos com a oficina. Como demonstrado nas imagens a seguir.

Imagem 55: Oficina de Pintura, momento de explicação sobre as cores primárias

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Imagem 56: Oficina de Pintura, momento de explorar as mistura das cores para criação de outras cores pintando os rostos dos colegas na brinquedoteca

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

O curso de artes visuais estabeleceu ótima relação com as crianças da brinquedoteca, e por isso, aproveitando a participação dos discentes, ao percebermos que algumas crianças solicitavam a câmera dos celulares dos voluntários da brinquedoteca para registrar momentos

de brincadeira ou selfies, pedimos aos Artistas Visuais que ministrassem uma rápida oficina de fotografia com celular.

Esse momento rendeu algumas fotos tiradas pelas próprias crianças enquanto outras colegas de brinquedoteca realizavam uma peça com fantoches. Essas fotos foram expostas durante II Fórum de Extensão e Assuntos Estudantis, evento que socializa as ações de extensão da UNIFESSPA. Assim como veremos nas imagens à frente.

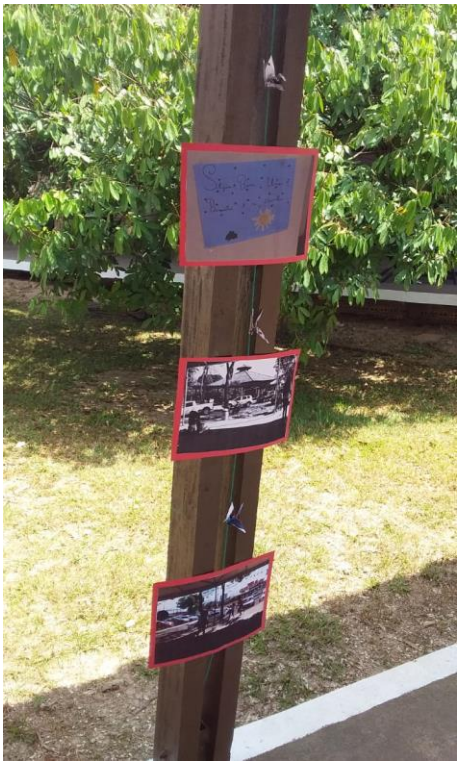
Imagem 57: Oficina de Fotografia, momento de prática com a câmera fotográfica do celular dos oficineiros

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Imagem 58: Foto tirada por criança no momento da oficina de fotografia

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Imagem 59: Exposição de fotos no II Fórum de Extensão e Assuntos Estudantis



Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Ao ver que a brinquedoteca estava em funcionamento, uma professora do Curso de Psicologia se interessou pelo projeto por se tratar de uma ótima ação para que discentes da UNIFESSPA tenham onde deixar seus filhos enquanto estudam, comparecem eventos ou fazem seus trabalhos.

Por isso, essa docente se voluntariou para realizar uma atividade de construção de uma *Pinhata* com as crianças atendidas. A atividade foi realizada com todo o material de construção e os doces que iam ficar dentro da *Pinhata* doado pela própria professora, o que rendeu um momento de construção desse material de forma comunitária entre as crianças e os voluntários do projeto. Como veremos a frente.

Imagem 60: Oficina de Pinhata, momento de instrução da construção de uma pinhata

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

Imagem 61: Criança se preparando para quebrar a pinhata confeccionada na brinquedoteca

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca 2019

A brinquedoteca também recebeu a visita de alunos do curso de extensão Recurso Áudio Visual Para Sala de Aula. A proposta desses alunos era fazer um pequeno documentário sobre o funcionamento da brinquedoteca, quem era o público alvo do projeto e sobre os brinquedos, jogos e outros materiais existentes na brinquedoteca.

Imagem 62: Entrevista para documentário como requisito avaliativo curso de extensão Recurso Áudio Visual Para Sala de Aula.

Fonte: acervo do Projeto da brinquedoteca

Além destas interações de ensino, pesquisa e extensão estabelecidas por discentes, técnicos e docentes da Unifesspa com o espaço brinquedoteca, outros diálogos foram mantidos com diferentes grupos da comunidade acadêmica, através de conversas e construção de propostas, dúvidas e colaboração.

O movimento estudantil *Juntos* procurou o espaço da brinquedoteca para divulgar em suas redes sociais os serviços prestados pelo projeto para a comunidade acadêmica e externa e lançar a proposta que esse projeto deveria se tornar uma ação institucional assim como o cursinho de educação popular Emancipa, dessa forma a brinquedoteca contaria com mais bolsistas e maior dedicação para seu funcionamento pelos órgãos institucionais.

No mesmo sentido a atlética *Exploradora*, grupo de esportista dos alunos do Curso de Geografia da UNIFESSPA, fizeram uma entrevista com os voluntários da brinquedoteca para divulgar em suas redes sociais o funcionamento do espaço e ainda se propuseram em doar e arrecadar brinquedos.

Outro ponto interessante foi o pedido de empréstimos de materiais pelo curso de Saúde Coletiva para realização de um projeto de educação no trânsito realizado por esse curso em escolas marabaenses. Os materiais solicitados foram dois fantoches e o teatro de fantoches.

Além dessas ações, a brinquedoteca foi escolhida por uma aluna do curso de Pedagogia da turma de 2019 como espaço de realização do Estagio Supervisionado em Ambientes Não Escolares; note-se que esse estágio, assim como todos outros estágios é um momento importante no processo formativo dos futuros pedagogos por proporcionar arcabouço teórico e prático para a ação pedagógica em espaços fora do âmbito escolar.

Imagem 63: Intervenção da estagiária no espaço de brinquedoteca como requisito avaliativo do Estágio Supervisionado em Ambientes não Escolares

Fonte: Projeto Brinquedoteca 2019

De acordo com a resolução de 2006 do Conselho Nacional de Educação (CNE), os cursos de Pedagogia devem ter como objetivo a formação de um pedagogo para atuar em ambientes escolares e não escolares, como descreve os parágrafos dois e quatro do artigo 4° dessa resolução.

> II – planejamento, execução, coordenação, acompanhamento e avaliação de projetos e experiências educativas não-escolares;
> III – produção e difusão do conhecimento científico-tecnológico do campo educacional, em contextos escolares e não-escolares (BRASIL, 2006. P. 2).

Sendo a brinquedoteca da UNIFESSPA um espaço não escolar e ainda como apontado novamente em Santos (2011), ela também é um local de estagio, logo se faz interessante ter um espaço como esse em qualquer instituição responsável por formar pedagogos. Por isso é importante novamente criticar os estado anterior da sala que estava servindo como deposito e longe de qualquer ação de higienização, essa realidade é inadmissível a um ambiente com um grande potencial formativo, que da oportunidade de experimentar outra vertente do trabalho pedagógico e dar oportunidade dos próprios cursos de pedagogia ter um lugar onde seus discentes possam estagiar.

NOSSAS CONSIDEREAÇÕES FINAIS.

Ao fim das atividades do projeto percebe-se que o espaço da brinquedoteca atendeu a diferentes comunidades. Escreve-se comunidades, pois tanto articulou o tripé ensino-pesquisa-extensão, através da disposição de um espaço onde alunos e professores da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará pudessem realizar ações próprias dos fazer acadêmico, dessa forma a brinquedoteca prestou serviço a comunidade acadêmica. O espaço acolheu crianças oriundas de locais próximos ao Campus I da UNIFESSPA que não tinham onde brincar ou que não tinham contato com uma variedade brinquedos e jogos a disposição, bem como filhos de discentes e docentes dessa universidade que não possuem um espaço para deixar seus filhos enquanto realizam seus afazeres, nesse quesito a brinquedoteca prestou mais um serviço à comunidade interna (professores e alunos), mas também a comunidade externa recebendo crianças viventes nas proximidades do Campus em questão.

Podemos fazer relação desse movimento criado pela brinquedoteca sobre os atendimentos dessas comunidades, como espaço acadêmico e comunitário, com os tipos de brinquedoteca citados no capitulo “Historias e Lugares: O brincar, a infância e a brinquedoteca”. Por ter sido estabelecida em território universitário, nossa brinquedoteca deveria prestar serviço acadêmico em vista os objetivos institucionais do espaço, mas também foi pensada com o objetivo de prestar serviço às comunidades que vivem próximos ao Campus I da UNIFESSPA.

Poderíamos caracteriza-la como uma brinquedoteca universitária, pois funcionou como espaço de aplicação e articulação com teoria e pratica do fazer pedagógico e cientifico, mas também poderia caracteriza-la como uma brinquedoteca comunitária por oferecer um espaço de brincar para crianças que não teriam como brincar ou com quem e o que brincar no trabalho de seus pais ou na sua moradia.

Com esse exercício reflexivo, preferiu-se articular ambos os tipos de brinquedoteca em vistas os objetivos alcançados de fomento da participação da comunidade acadêmica e a comunicação do espaço com o entorno da universidade, por isso a chamamos de uma brinquedoteca “Unicomunitaria”, graças a essência transversal entre o fazer acadêmico e comunitário.

Devido à sala destinada ao uso da brinquedoteca ter sido por grande parte do projeto ser usada como depósito de cadeiras, os trabalhos foram desenvolvidos em outros espaços do Campus I, que em sua maioria se estabeleceu na tenda do Neam.

Quem presenciou o trabalho poderia ter pensado que esse espaço não é indicado para realização de um projeto com essa perspectiva, por não ser um ambiente “controlado” ou esteticamente não indicado ao público infantil, mas com as vivências adquiridas no projeto pode-se dizer que não se sentiu falta da sala para fazer as intervenções, claro que há necessidade da sala, pois ás vezes outros espaços da universidade estão indisponíveis para uso devido ao tempo e a utilização desses locais por outros sujeitos, além de se tratar de uma sala vinculada a Faculdade de Ciências da Educação, então deve ser usada, o que se pretende dizer com isso é que não se pode deixar de fazer um projeto por falta de sala ou outro ambiente, ainda mais se tratando de uma brinquedoteca, que como dissemos em um capítulo anterior dessa monografia “Brinquedoteca é o espaço para brincar. Não preciso acrescentar mais objetivos, é preciso valorizar a ação da criança que brinca” (CUNHA, 1997, p. 21).

Mesmo os espaços não sendo, a priori, pensados para realização de brincadeiras, as crianças o transformam em um espaço para brincar, um espaço transformado em um universo para elas fazerem o que quiserem e ser o que quiserem.

Por fim, espera-se que a utilização da brinquedoteca da UNIFESSPA não tenha seu apogeu nessa ação, pois o espaço tem grande finalidade científica e social. Acredito que os sujeitos que estiveram presentes nesse ambiente tenham adquirido os ganhos cognitivos, sociais e afetivos que o brincar pode proporcionar, além de levar as amizades criadas na brinquedoteca para vida; espero que os discentes que passaram por aqui tenham tido amadurecimento acadêmico e que utilizem das experiências que o espaço proporcionou em sua prática educacional e cientifica.

Antes de iniciar a listagem de referencias, gostaria de indicar para os leitores dessa monografia, que por ventura iniciem outro projeto na brinquedoteca, uma lista de desejos apontados pelas crianças feitas no último dia de atendimento na brinquedoteca, essa lista pode servir de marco operatório para realização de novas ações no espaço:

- Teatro
- Aula de dança
- Mais jogos: detetive; banco imobiliário
- Bambolê
- Mais amigos
- Fantasias
- Amarelinha

- Mais quebra cabeças
- Aula de musica

Com essa listagem final encerramos essa monografia, espera-se que o espaço tenha continue atendendo a comunidade acadêmica, mas principalmente funcione na perspectiva de fazer valer o direito de brincar. Mesmo não havendo projeto para funcionamento do espaço, a brinquedoteca precisa estar em condições de receber crianças e adultos. Para os próximos brinquedistas, deixo essa monografia como socialização das experiências enquanto bolsista do projeto Brinquedoteca Itinerante, na forma de guia para posteriores ações na brinquedoteca.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. Brinquedoteca e a importância de um espaço estruturado para o brincar. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org), **Brinquedoteca o lúdico em diferentes contextos.** Rio de Janeiro: Vozes, 1997. p. 132 – 139.

ASSIS, Ana Eleonora Serbão et al. Projeto Graxaim/Brinquedoteca. . In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org), **Brinquedoteca o lúdico em diferentes contextos.** Rio de Janeiro: Vozes, 1997. p. 168 – 173.

ARIÈS, P. **História social da infância e da família.** Rio de Janeiro: LCT, 1981.

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política.** São Paulo: Brasiliense, 1985.

BOMTEMPO, Edda. Brincadeira simbólica: imaginação e criatividade. In: BOMTEMPO, Edda (Org). **Felizes e brincalhões: uma reflexão sobre o lúdico na educação.** Rio de Janeiro: Wak editora, 2012.

BRASIL**. Estatuto da Criança e do Adolescente**, Câmera dos Deputados, Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990. DOU de 16/07/1990 – ECA. Brasília, DF.

_____. Lei n° 13. 257, de 08 de março de 2016, Dispõe sobre as políticas públicas para a primeira infância. **Diário Oficial da União**, Brasília, 2016.

_____. Ministério de Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Pedagogia, licenciatura.** Resolução CNE/CP 1/2006. Diário Oficial da União, Brasília, 16 de maio de 2006, Seção 1, p. 2.

_____. Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará. **Projeto político-pedagogico do curso de Licenciatura em Pedagogia.** Faculdade de Ciências da Educação do Instituto de Ciências Humanas da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará. Marabá (PA), 2018.

_____. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil.** Disponível em: https://www.senado.leg.br/atividade/const/con1988/con1988_06.06.2017/art_227. aspp. Acesso em: 24 de novembro. 2019.

BROUGERE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Rev. Fac. Educ.**, São Paulo , v. 24, n. 2, p. 103-116, Jul , 1998 .

CARNEIRO Maria Angela Barbato, **Brinquedoteca: um espaço interessante para favorecer o desenvolvimento da criança.** São Paulo: Pontifícia Universidade Católica, 2015.

CARVALHO, Levindo Diniz. **Imagens da Infância: brinquedo, brincadeira e cultura.** Dissertação de Mestrado. Faculdade de Educação – UFMG, 2007.

CIP-BRASIL. Catalogação-na-fonte sindicato nacional dos editores de livros. **Vamos ouvir as crianças**: caderno de metodologias participativas Projeto Criança Pequena em Foco. Rio de Janeiro: CECIP, 2013.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. A brinquedoteca Brasileira. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** Petrópolis: Vozes, 1997. p. 13-22.

FARENZENA, Rosana Coronetti; et al. Brinquedoteca universitária: cotidianos lúdicos do território acadêmico ao comunitário. **Expressa Extensão**. v. 23, n. 3, p. 66-79. 2018.

FARIA, Ana Lúcia Goulart de. A contribuição dos parques infantis de Mário de Andrade para a construção de uma pedagogia da educação infantil. **Educ. Soc.**, Campinas , v. 20, n. 69, p. 60-91, Dec. 1999 .

FARIAS, Rhaisa Naiade Pael; MULLER, Fernanda. A Cidade como Espaço da Infância. **Educ. Real.**, Porto Alegre , v. 42, n. 1, p. 261-282, Mar. 2017.

FERRONATO, Raquel Franco; BATISTELLA BIANCHINI, Luciane Guimarães; PROSCÊNCIO, Patrícia Alzira. A infância e o direito de brincar: da didatização do lúdico à expressão livre das crianças.**Zero-a-Seis**, Florianópolis, v. 19, n. 36, p. 445-463, dez. 2017.

FRANCO, Maria Amélia Santoro. Pedagogia da pesquisa-ação. **Educ. Pesqui.**, São Paulo , v. 31, n. 3, p. 483-502, Dec. 2005.

INEP. **Instrumento de avaliação de cursos de graduação: presencial e a distância.** Brasília, 2017.

JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades.** São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

LAKOMY, Ana Maria. **Teorias cognitivas da aprendizagem.** Curitiba: Intersaberes, 2014.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

MAIA, Célia Isabel Bento et al. Brinquedoteca Hospitalar Shishiro Otake. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). **Brinquedoteca a criança, o adulto e o lúdico.** Rio de Janeiro: Vozes, 2011. p. 114 - 118.

MENDES, Jaqueline Araujo Corrêa; et al. Brinquedoteca Universitária: espaço de formação e de experiências lúdicas. **Revista Intercâmbio,** Monte Carlos, v. 11. p. 187- 204. 2018.

MUNIZ, Maria Cristina Solo. A brinquedoteca no contexto escolar da educação infantil. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). **Brinquedoteca a criança, o adulto e o lúdico.** Rio de Janeiro: Vozes, 2011. p. 86-98.

NEGRINI, Airton. O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico.** Petrópolis: Vozes, 2011. p. 15- 24.

OLIVEIRA, Fabiana; ARAUJO, Tauane Francelino. A brinquedoteca universitária enquanto um espaço para as crianças de criação e imaginação. **Série-Estudos**, Campo Grande, v. 21, n. 43, p. 143-160. 2016.

OLIVEIRA, Dayanne Kallyne Morais de Araujo; OLIVEIRA, Fabiana Carla Mendes. Benefícios da brinquedoteca à criança hospitalizada: uma revisão de literatura. Revista **Brasileira de Ciências da Saúde**, v. 11, n . 35, p. 37 – 44, 2013.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho,imagem representação .** 4 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2014.

PROSCÊNCIO, Patrícia Alzira. A infância e o direito de brincar: da didatização do lúdico à expressão livre das crianças.**Zero-a-Seis**, Florianópolis, v. 19, n. 36, p. 445-463, dez. 2017.
SANTOS, Santa Marli Pires dos. Espaços Lúdicos: Brinquedoteca. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico.** Petrópolis: Vozes, 2011. p. 57-61.

SANTOS, Irene da Silva Fonseca dos Reulcinéia; PRESTES, Isabel; VALE, Antônio Marques do. BRASIL, 1930 - 1961: ESCOLA NOVA, LDB E DISPUTA ENTRE ESCOLA PÚBLICA E ESCOLA PRIVADA. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, n.22, p.131 – 149, jun. 2006.

SANTOS, Santa Marli Pires dos; CRUZ, Dulce Regina Mesquita da. O lúdico na formação do educador. In:___. **O lúdico na formação do educador.** Rio de Janeiro: Vozes, 1997. p. 11-18.

_____. Brinquedoteca de Universidade. I: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

_____. Espaços Lúdicos: Brinquedoteca. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico.** Petrópolis: Vozes, 2011. p. 57-61.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico.** São Paulo: Cortez, 2016.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação.** São Paulo: Cortez, 1986.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educ. Pesqui.**, São Paulo , v. 31, n. 3, p. 443-466, Dec. 2005 .

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **Formação social da mente.** São Paulo: Martins fontes, 2007.

_____. **Imaginação e criação na infância.** São Paulo: Ática, 2009.

APÊNDICES

UNIFESSPA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ – UNIFESSPA
PRO-REITORIA DE EXTENSÃO E ASSUNTOS ESTUDANTIS - PROEX
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS – ICH
FACUDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – FACED
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

Gabrielly Victoria Souza Oliveira nacionalidade Brasileira, menor de idade, neste ato devidamente representado por seu (sua) (responsável legal), Samia Roquel Souza, nacionalidade Brasileira, estado civil Solteira, portador da Cédula de identidade RG nº 9056415, inscrito no CPF/MF sob nº ~~Folha~~ 84208171200, residente à Av/Rua Folha 31 Qd 02 Lt 1A, nº. Lt 1A, município de Marabá - Pará /Pará. AUTORIZO o uso de minha imagem em todo e qualquer material entre imagens de vídeo, fotos e documentos, para ser utilizada em divulgações do Projeto "Brinquedoteca Unicomunitária da UNIFESSPA: um espaço para ser, brincar e vivência a Infância", promovida pelo Faculdade de Ciência da Educação - FACED, por meio da Pro-Reitoria de Extensão e Assuntos estudantis - PROEX, da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará - UNIFESSPA. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: (I) out-door; (II) folhetos em geral (encartes, mala direta, catálogo, etc.); (III) folder de apresentação; (IV) anúncios em revistas e jornais em geral; (V) home page; (VI) cartazes; (VII) back-light; (VIII) mídia eletrônica (painéis, vídeos, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros); (IX) periódicos científicos; (X) trabalhos de conclusão de curso (monografia, dissertações, teses).

Fica ainda **autorizada**, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação das imagens não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização em 02 vias de igual teor e forma.

Marabá, dia 25 de Novembro de 2019

Samia Roquel Souza
(assinatura)

Nome da criança:
Por seu Responsável Legal:
Telefone p/ contato:

UNIFESSPA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ – UNIFESSPA
PRO-REITORIA DE EXTENSÃO E ASSUNTOS ESTUDANTIS - PROEX
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS – ICH
FACUDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – FACED
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

ENZO GABRIEL DE OLIVEIRA MONTEIRO, nacionalidade BRASILEIRO, menor de idade, neste ato devidamente representado por seu (sua) (responsável legal), WALLANO MORAES MONTEIRO, nacionalidade BRASILEIRO, estado civil UNIÃO ESTAVEL, portador da Cédula de identidade RG nº. 4003999, inscrito no CPF/MF sob nº 673.253.002-04, residente à Av/Rua RUA 11 QD 12 LT. 05 RES MORUMBI, nº. 06, municipio de MARABÁ /Pará. AUTORIZO o uso de minha imagem em todo e qualquer material entre imagens de vídeo, fotos e documentos, para ser utilizada em divulgações do Projeto "Brinquedoteca Unicomunitária da UNIFESSPA: um espaço para ser, brincar e vivência a Infância", promovida pelo Faculdade de Ciência da Educação - FACED, por meio da Pro-Reitoria de Extensão e Assuntos estudantis - PROEX, da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará - UNIFESSPA. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: (I) out-door; (II) folhetos em geral (encartes, mala direta, catálogo, etc.); (III) folder de apresentação; (IV) anúncios em revistas e jornais em geral; (V) home page; (VI) cartazes; (VII) back-light; (VIII) mídia eletrônica (painéis, videos, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros); (IX) periódicos científicos; (X) trabalhos de conclusão de curso (monografia, dissertações, teses).

Fica ainda **autorizada**, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação das imagens não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização em 02 vias de igual teor e forma.

MARABÁ, dia 25 de NOVEMBRO de 2019

WALLANO MORAES MONTEIRO.
(assinatura)

Nome da criança: ENZO GABRIEL OLIVEIRA MONTEIRO.
Por seu Responsável Legal: WALLANO MORAES MONTEIRO
Telefone p/ contato: 09 984067984.

UNIFESSPA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ – UNIFESSPA
PRO-REITORIA DE EXTENSÃO E ASSUNTOS ESTUDANTIS - PROEX
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS – ICH
FACUDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – FACED
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

Maria Valentina Barbosa Lucas Morgélia nacionalidade brasileira, menor de idade, neste ato devidamente representado por seu (sua) (responsável legal), Pedro Henrique Lucas Morgélia, nacionalidade brasileiro, estado civil solteiro, portador da Cédula de identidade RG nº. 935.2155, inscrito no CPF/MF sob nº 023.345.322-90, residente à Av/Rua [illegible], nº. ________, município de Marabá/Pará. AUTORIZO o uso de minha imagem em todo e qualquer material entre imagens de vídeo, fotos e documentos, para ser utilizada em divulgações do Projeto "Brinquedoteca Unicomunitária da UNIFESSPA: um espaço para ser, brincar e vivência a Infância", promovida pelo Faculdade de Ciência da Educação - FACED, por meio da Pro-Reitoria de Extensão e Assuntos estudantis - PROEX, da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará - UNIFESSPA. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: (I) out-door; (II) folhetos em geral (encartes, mala direta, catálogo, etc.); (III) folder de apresentação; (IV) anúncios em revistas e jornais em geral; (V) home page; (VI) cartazes; (VII) back-light; (VIII) mídia eletrônica (painéis, vídeos, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros); (IX) periódicos científicos; (X) trabalhos de conclusão de curso (monografia, dissertações, teses).

Fica ainda **autorizada**, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação das imagens não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização em 02 vias de igual teor e forma.

Marabá-PA, dia 26 de novembro de 2019.

Pedro Henrique Lucas Morgélia
(assinatura)

Nome da criança: Maria Valentina Barbosa Lucas Morgélia
Por seu Responsável Legal: Pedro Henrique Lucas Morgélia
Telefone p/ contato: (94) 99162-3700

UNIFESSPA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ – UNIFESSPA
PRO-REITORIA DE EXTENSÃO E ASSUNTOS ESTUDANTIS - PROEX
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS – ICH
FACUDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – FACED
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

Mateus Cardozo Reis, nacionalidade Brasileiro, menor de idade, neste ato devidamente representado por seu (sua) (responsável legal), Franciline Cardozo Pedro, nacionalidade Brasileira, estado civil casada, portador da Cédula de identidade RG nº 2293955 inscrito no CPF/MF sob nº 402.383.692-34, residente à Av/Rua fo 28 Ql-06 Lt 15, nº. 15 município de Marabá /Pará. AUTORIZO o uso de minha imagem em todo e qualquer material entre imagens de vídeo, fotos e documentos, para ser utilizada em divulgações do Projeto "Brinquedoteca Unicomunitária da UNIFESSPA: um espaço para ser, brincar e vivência a Infância", promovida pelo Faculdade de Ciência da Educação - FACED, por meio da Pro-Reitoria de Extensão e Assuntos estudantis - PROEX, da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará - UNIFESSPA. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: (I) out-door; (II) folhetos em geral (encartes, mala direta, catálogo, etc.); (III) folder de apresentação; (IV) anúncios em revistas e jornais em geral; (V) home page; (VI) cartazes; (VII) back-light; (VIII) mídia eletrônica (painéis, vídeos, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros); (IX) periódicos científicos; (X) trabalhos de conclusão de curso (monografia, dissertações, teses).

Fica ainda **autorizada**, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação das imagens não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização em 02 vias de igual teor e forma.

Marabá, dia 25 de Novembro de 2019.

Franciline Cardozo
(assinatura)

Nome da criança: Mateus Cardozo Reis
Por seu Responsável Legal: Franciline Cardozo Pedro
Telefone p/ contato: 94 99166-4747

UNIFESSPA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ – UNIFESSPA
PRO-REITORIA DE EXTENSÃO E ASSUNTOS ESTUDANTIS - PROEX
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS – ICH
FACUDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – FACED
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

Beatriz Cardozo Reis, nacionalidade Brasileira, menor de idade, neste ato devidamente representado por seu (sua) (responsável legal) Francylene Cardozo Coelho nacionalidade Brasileira estado civil Casada portador da Cédula de identidade RG nº 4293495, inscrito no CPF/MF sob nº 002.383.692-34 residente à Av/Rua Al 28 Qd. 06 Lt 15, nº 15, município de Marabá/Pará. AUTORIZO o uso de minha imagem em todo e qualquer material entre imagens de vídeo, fotos e documentos, para ser utilizada em divulgações do Projeto "Brinquedoteca Unicomunitária da UNIFESSPA: um espaço para ser, brincar e vivência a Infância", promovida pelo Faculdade de Ciência da Educação - FACED, por meio da Pro-Reitoria de Extensão e Assuntos estudantis - PROEX, da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará - UNIFESSPA. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: (I) out-door; (II) folhetos em geral (encartes, mala direta, catálogo, etc.); (III) folder de apresentação; (IV) anúncios em revistas e jornais em geral; (V) home page; (VI) cartazes; (VII) back-light; (VIII) mídia eletrônica (painéis, vídeos, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros); (IX) periódicos científicos; (X) trabalhos de conclusão de curso (monografia, dissertações, teses).

Fica ainda **autorizada**, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação das imagens não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização em 02 vias de igual teor e forma.

Marabá, dia 25 de Novembro de 2019.

Francylene Cardozo Coelho
(assinatura)

Nome da criança: Beatriz Cardozo Reis
Por seu Responsável Legal: Francylene Cardozo Reis
Telefone p/ contato: 94 99166-4747

PÚBLICO FEDERAL DO PARÁ
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARA
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE MARABÁ
FACULDADE DE CIENCIAS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

Marabá, 11 de outubro de 2019.

Oficio número: 05/2019
Assunto: **Solicitação Faz**
Da: Profa. Msc. da Disciplina de Estágio Supervisionado em Ambientes não escolares
Profa. Msc. Silvana de Sousa Lourinho
À Direção do (a) SILVANA DE SOUSA LOURINHO (BRINQUEDOTECA)
Att: S.r. (a) _____
Senhor (a) Diretor (a),

Em virtude de estarmos coordenando as atividades de Estágio Supervisionado aqui em Marabá, estamos solicitando em caráter de excepcionalidade um espaço de observação, pesquisa e possibilidades de coletar dados no espaço de trabalho no ambiente não formal para desenvolvermos mais uma etapa desta disciplina do **Curso de Pedagogia da UNIFESSPA Campus de Marabá no período de 14 de outubro ao dia 29 de novembro de 2019 em horário de meio expediente (4 horas)**. No qual estaremos desenvolvendo um trabalho de trocas de experiência onde buscaremos entender os meandros do processo de ensino aprendizagem e como podemos através deste estágio adquirir mais experiências para atuar em outros espaços que não são os escolares e se existe alguma problemática em que possamos entender para que haja um melhor desempenho do futuro profissional (Pedagogo) que deseja atuar no ambiente não formal. Esta pesquisa será de extrema importância para o crescimento e futuro profissional desses (as) estudantes. Solicitamos ainda que se for possível forneça uma certificação aos alunos (as) estagiários (as): **Gélia Marinho Martins Silva** computando as horas de estágio desenvolvidas neste espaço. Além é claro das fichas de frequência que eles (as) estão levando.

Sem mais nada para o momento, agradeço vossa compreensão e colaboração neste processo e peço que encaminhe as alunas: para uma melhor compreensão da pratica do Pedagogo que atua em espaços diferentes dos da escola e que estas atividades são de extrema importância para a formação do Pedagogo no município de Marabá e regiões adjacentes. No qual, fortalecerá os projetos de formação dos futuros profissionais que atuam neste ambiente não formal.
Atenciosamente,

Silvana de Sousa Lourinho
Coordenação da Disciplina de Estagio em Ambiente Não escolar em Marabá Pará