

## BRINQUEDOTECA ESCOLAR: ESPAÇO DE APRENDIZAGEM E LUDICIDADE

Augusta Boa Sorte Oliveira Klebis<sup>1</sup>, Josué Pantaleão da Silva<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Doutora em Educação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP), campus de Marília. Atualmente é docente da Faculdade de Ciências, Letras e Educação (Faclepp) da Universidade do Oeste Paulista (Unoeste), Presidente Prudente-SP. E-mail: [augusta@unoeste.br](mailto:augusta@unoeste.br)

<sup>2</sup>Docente da Faculdade de Ciências, Letras e Educação (Faclepp) da Universidade do Oeste Paulista (Unoeste), Presidente Prudente-SP.

### RESUMO

Este artigo relata parte de uma pesquisa que buscou discutir a importância da brinquedoteca escolar para a aprendizagem de crianças no ensino fundamental. Nesse sentido, a brinquedoteca, como espaço de aprendizagem e ludicidade, poderá assumir um papel importante para que a criança atribua significado aos conceitos trabalhados. Para tanto, definiu-se como objetivo geral trazer para a discussão o papel da brinquedoteca e do brinquedista no desenvolvimento da aprendizagem. Optou-se por uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa, que buscou incursionar na produção literária de autores diversos que discutem o tema, bem como aprofundar no estudo dos subsídios editados pelo governo federal (MEC) e governo estadual (SP). Conclui-se ser necessário que o processo de ensino aprendizagem nas escolas de educação infantil e ensino fundamental tenha como um de seus pilares a ludicidade, elemento imprescindível para que toda criança possa se desenvolver de forma plena e feliz.

**Palavras-Chave:** Ensino Fundamental. Educação Infantil. Ludicidade. Brinquedoteca. Papel do brinquedista.

### PLAYROOM SCHOOL: LEARNING SPACE AND RECREATION

#### ABSTRACT

This article reports part of a research that sought to discuss the importance of the school toy library for the learning of children in elementary school. In this sense, the toy library, as a space for learning and playfulness, may play an important role for the child to assign meaning to the concepts worked on. For this purpose, it was defined as a general objective to bring to the discussion the role of the toy library and the toy player in the development of learning. A qualitative bibliographical research was chosen, which sought to penetrate the literary production of several authors who discuss the theme, as well as to deepen the study of the subsidies edited by the federal government (MEC) and state government (SP). It concludes with the need to ensure that the process of teaching learning in elementary and elementary schools has as one of its pillars playfulness, an essential element so that every child can develop in a full and happy.

**Keywords:** Elementary School. Child Education. Playfulness. Playroom. Role of brinquedis.

## INTRODUÇÃO

A brincadeira é um elemento fundamental para o desenvolvimento infantil, portanto, não se pode conceber infância sem ela. O próprio Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA (1990) coloca em seu capítulo VII o brincar como um direito da criança, devendo a família, a sociedade civil e o poder público zelar para que tal direito seja garantido. Respalda-se na Declaração dos Direitos da Criança (1959) que consta que para se ter uma infância feliz, “a criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para a educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício desse direito”(UNICEF). Portanto, implica que reflitamos sobre “Como garantir esse direito a todas as crianças?”.

Segundo Friedmann (1996, p. 119) o brincar envolve prazer, tensões, dificuldades e, sobretudo, desafios. Quando a criança brinca, mergulha em um universo mágico só dela, que lhe possibilita enfrentar seus medos e inseguranças e assim, possa se sentir mais forte e capaz. O autor ainda salienta que em relação ao espaço do brincar, que tradicionalmente se dava na rua, houve um recuo, uma vez que a rua nos dias atuais se tornou um local arriscado. Por outro lado, dentro de casa o espaço é muito limitado e acabou influenciando a prática de ver TV e das mídias digitais em substituição ao ato de brincar.

E é exatamente por afirmações como assim que esta pesquisa buscou discutir a importância da brinquedoteca em espaços escolares, como um elemento essencial no desenvolvimento de aprendizagens significativas. A brinquedoteca oferece a oportunidade para que as crianças brinquem ao mesmo tempo em que constroem conhecimentos e desenvolvem valores e atitudes favoráveis.

O ato de brincar permite o brotar da criatividade e da autonomia, além de desenvolver a autoestima na criança. Contudo, não adiante a escola possuir brinquedoteca e não fazer dela um espaço mobilizador de aprendizagens significativas para a criança. É necessário que o docente seja um profissional que tenha desenvoltura, criatividade, conhecimento do desenvolvimento infantil e que, acima de tudo, conheça e valorize o brincar como uma atividade essencial na infância.

Pode-se observar hoje o surgimento de estudos e pesquisas sobre um profissional específico para as brinquedotecas escolares: o brinquedista. Segundo Lindino (2008, p.3) “o educador brinquedista deve ser parceiro no brincar, no processo de internalização de conceitos, ideias, linguagem e competências”. Para Cunha (2008) a brinquedoteca não é um lugar para a criança passar o tempo, mas um espaço de formação, dentro de uma perspectiva de educação integral, com um trabalho pedagógico consciente e sistematicamente planejado.

Assim, definiu-se como objetivo geral trazer para o debate o papel da brinquedoteca e do brinquedista no desenvolvimento da aprendizagem da criança. Delimitaram-se como objetivos específicos: a) refletir sobre o conceito de brincar, brinquedo e jogo na visão de autores diversos; b) refletir sobre o papel da brinquedoteca como espaço de aprendizagem na visão de autores diversos; c) analisar o perfil e a importância do brinquedista na brinquedoteca.

## METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, cuja opção metodológica foi pela pesquisa bibliográfica. De acordo com Lakatos e Marconi (2006, p.185), essa modalidade de pesquisa tem como finalidade “colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer publicadas, quer gravadas”. Dessa forma, a pesquisa buscou incursionar na produção bibliográfica de autores diversos que discutem a importância do jogo e da brincadeira, tendo como aporte teórico as concepções de Piaget (1978), Vygotsky (1998), Bruner (apud Kishimoto, 2008) e Wallon (1996), bem como, as contribuições de Kishimoto (2008). Se propôs ainda a analisar as contribuições de autores como Bomtempo e

Sakamoto (2010), Lindino (2008) e Magalhães e Pontes (2002) sobre o papel e perfil do brincadista.

### **Brincadeira é coisa séria**

A brincadeira é um processo de relações entre a criança, o brinquedo e das crianças entre si e com os adultos, que se concretiza no ato de brincar, e é imprescindível para o desenvolvimento integral da criança. A criança precisa brincar para se desenvolver melhor e se tornar mais participativa no mundo em que atua.

É importante que se tenha a clareza de que a atividade lúdica fornece informações elementares a respeito da criança: suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível lingüístico, sua formação moral.

A importância do brincar para a criança é uma construção histórica, quando brinca a criança experimenta sensações antes desconhecidas, entra no mundo do adulto, reproduz as relações sociais e de trabalho de forma lúdica e se apropria do mundo em seu processo de construção como sujeito histórico-social (GUIMARÃES, 2008, p.26).

Friedmann (1996, p. 12) salienta que a brincadeira refere-se, basicamente, à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada. Com a brincadeira a criança se manifesta de uma forma prazerosa, na qual a regra não impõe limites. Nela, a criança pode sair e entrar, colocar algum amigo na brincadeira quando e a hora que desejar. A regra neste caso é a própria criança quem cria.

A brincadeira é uma mutação de sentido, da realidade: nela, as coisas transformam-se em outras. É um espaço à margem da vida cotidiana que obedece a regras criadas pelas circunstâncias. Nela os objetos podem apresentar-se com significados diferentes daqueles que possuem normalmente (BROUGERE, 1989, apud WAJSKOP, 1995. p. 29)

A brincadeira desenvolve potencialidades, desafios ocultos no brincar fazem com que a criança pense e alcance melhores níveis de desempenho. De acordo com Simiano (2012) “ao brincar, a criança traz consigo possibilidades de mudança, de resignificação, de criar um mundo próprio, de libertar-se, de colocar-se em outro lugar, de fazer sempre de novo, de virar ao contrário.”

A brincadeira nos acompanha diariamente, quem brinca, está sempre mais disposto a viver melhor, pois brincar traz a sensação de prazer. O brinquedo e o jogo são produtos da cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade.

### **O jogo e a brincadeira na concepção de Piaget, Wallon, Vygotsky e Brunner.**

Alguns autores nos apresentam importantes informações sobre o jogo, dentre os quais Piaget, Wallon, Vygotsky e Brunner. Piaget (1978, apud KISHIMOTO 2008, p. 39, 40) observa, ao longo do período infantil, três sucessivos sistemas de jogo: de exercício, simbólico e de regras. Afirma que o jogo de exercício, que aparece durante os primeiros 18 meses de vida, envolve a repetição de sequências estabelecidas de ações de manipulações, não com propósitos práticos ou instrumentais, mas por mero prazer advindo da descoberta das atividades motoras.

Os jogos simbólicos surgem durante o segundo ano de vida com o aparecimento da possibilidade de representação e da linguagem. De acordo com Piaget (apud KISHIMOTO, 2008), a brincadeira de faz-de-conta é inicialmente uma atividade solitária, envolvendo o uso idiossincrático de símbolos. No modelo piagetiano, o faz-de-conta precoce envolve elementos

cujas combinações variam com o tempo. Com o aparecimento do jogo simbólico a criança ultrapassa a simples satisfação de manipulação.

O terceiro tipo de jogo que Piaget (apud KISHIMOTO, 2008) examina é o de regras que marca a transição da atividade individual para a socializada. Este jogo predomina no período de 7 a 11 anos. Para o autor a regra pressupõe a interação de dois indivíduos e sua função é regular e integrar o grupo social. Ele distingue dois tipos de regras: as que vêm de fora e as que são construídas espontaneamente. Segundo Piaget (apud DELVAL, 2002, p. 91),

O jogo e, principalmente, o jogo simbólico permite a transformação da realidade por assimilação às necessidades do ego e, deste ponto de vista, desempenha um papel fundamental, porque proporciona à criança um meio de expressão própria e lhe permite, ademais, resolver por meio dele conflitos que se apresentam no mundo dos adultos.

Kishimoto (2008, p. 41) ressalta que Wallon tem certa semelhança com Piaget, pois ele classifica os jogos em 4 tipos: funcionais, de ficção, de aquisição e de construção. Explica que as atividades funcionais representam os movimentos simples como encolher os braços e pernas, etc. As de ficção são as brincadeiras de faz-de-conta; nas de aquisição, a criança aprende vendo e ouvindo e nas de construção combina objetos entre si, modifica e cria outros objetos.

Segundo Wallon (1986) a atividade lúdica é uma forma de exploração, de desafiar a situação presente e salienta, “brincar de andar, de pular, brincar de subir e descer, de pôr e tirar, de empilhar derrubar, de fazer e desfazer, de criar e destruir. Educar neste momento é sinônimo de preparar o espaço adequado, o espaço brincado, isto é, explorável” (WALLON, 1986, p. 117).

O autor ainda afirma que a origem do comportamento lúdico é proveniente da imitação. “Esta faz parte da participação motora do que é imitado e certo prolongamento do real, ou seja, a origem da representação está na imitação” (WALLON, 1986, p. 41). Vygotsky (1988, apud KISHIMOTO, 2008) afirma que nos primeiros anos de vida, a brincadeira é uma atividade predominante e constitui fonte de desenvolvimento ao criar zonas de desenvolvimento proximal, pois:

[...] na brincadeira de faz-de-conta, as crianças manifestam certas habilidades que não seriam esperadas para sua idade. Nesse sentido, a aprendizagem cria a zona de desenvolvimento proximal, ou seja, a aprendizagem desperta vários processos internos de desenvolvimento (VYGOTSKI, apud OLIVEIRA, 2002, p. 132).

O autor ainda afirma que na brincadeira infantil pode estar presente a situação imaginária, com suas regras implícitas bem como o jogo, propriamente dito, com suas regras explícitas. Como exemplo o autor coloca que “a criança imita um motorista de trem que vai de um lugar a outro, mudando o roteiro conforme suas regras implícitas. No jogo de futebol, as regras são explícitas, mas a situação varia conforme a estratégia adotada pelos participantes”. (VYGOTSKY, 1988, apud KISHIMOTO, 2008 p. 43)

Para Bruner (1976, apud KISHIMOTO, 2008, p. 45) a origem da atividade simbólica não depende apenas de jogos de exercícios funcionais, mas de brincadeiras compartilhadas entre a mãe e a criança, que conduzem às atividades motoras e vocais. O autor valoriza as trocas interativas entre a criança e a mãe como fonte de desenvolvimento cognitivo e meio para atribuir significado aos objetos ou aos fenômenos (apud KISHIMOTO, 2008, p. 45). Ainda complementa que “a brincadeira permite uma flexibilidade de conduta e conduz a um comportamento exploratório” e contribui para a solução de um problema que aflige a criança (BRUNER 1976, apud KISHIMOTO, 2008, p.45). Nessa perspectiva, a brinquedoteca assume um papel significativo como espaço de brincar e de aprender.

## A origem da Brinquedotecas

A importância desse espaço nos leva a buscar as suas origens que segundo Santos (1997, p.13) surgiu em 1934, em Los Angeles, Estados Unidos da América, com o objetivo de solucionar o problema de roubo de brinquedos em uma loja localizada próxima a uma escola. O proprietário da loja observou que as crianças estavam roubando os brinquedos do seu estabelecimento, e comunicou o fato ao diretor da escola que ao investigar a causa, descobriu que isso acontecia devido à escassez de brinquedos na vida daquelas crianças. Com isso, deu início a um serviço de empréstimos de brinquedos para que as crianças pudessem brincar e depois devolverem os brinquedos, resolvendo assim o problema dos roubos.

Mas foi em Estocolmo, na Suécia, em 1963, que surgiu a primeira brinquedoteca com o objetivo de expandir a sua proposta de emprestar brinquedos. Ela surgiu da iniciativa de duas professoras, mães de crianças com necessidades especiais e tinha o objetivo de orientar os pais na estimulação do desenvolvimento de seus filhos (CUNHA, 1992).

Segundo Cunha (1992), a partir de 1967 surgem em toda a Inglaterra as *Toy Libraries* ou Bibliotecas de Brinquedos que, inicialmente, apresentavam a proposta de empréstimo de brinquedos que depois foi ampliada para outras finalidades, dentre as quais: a de orientação educacional e de saúde mental, apoio a famílias, estimulação precoce, estímulo à socialização e valorização da memória cultural do lúdico. No Brasil, de acordo com Bomtempo e Sakamoto (2010), as brinquedotecas têm suas raízes em 1956, com a implantação da sala de brinquedos na Sessão de Higiene Mental da Clínica Pediátrica do Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina da USP, hoje Instituto da Criança. As atividades lá desenvolvidas possibilitavam que as crianças reagissem melhor ao tratamento e sua alta ocorria com maior rapidez. No entanto, a primeira brinquedoteca criada no Brasil de acordo com a organização das internacionais ocorreu em 1973, na APAE – Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais, que em 1986 dá início ao projeto “Brinquedoteca Terapêutica”, que atende centenas de crianças com deficiência intelectual (CUNHA, 1992, p.44 ).

Finalmente, segundo Cunha (2008), em 1984 foi fundada a Associação Brasileira de Brinquedotecas, entidade que tem por objetivo contribuir para o desenvolvimento de ações voltadas ao entendimento e expansão das brinquedotecas em nosso país e responsável por cursos de formação de brinquedistas e da qual a autora assumiu a presidência. No entanto, foram muitas as dificuldades para que tal instituição fosse valorizada e reconhecida no meio educacional.

## A relação entre ludicidade e a brinquedoteca

A brinquedoteca deve ser um espaço que busca resgatar o lúdico, ao mesmo tempo em que desenvolve as relações pessoais, o conhecimento, o respeito mútuo, o compartilhamento de experiências e a liberdade para imaginar e criar. Delmônico e Lima (2010) afirmam que a brinquedoteca deve ir além de ofertar atividades lúdicas ou de representar o “depósito ou cantinho” de brinquedos, mas sim, espaço para estimulação e desenvolvimento integral do ser humano.

A brinquedoteca é o espaço ideal para trazer de volta o prazer de brincar e de aprender coisas novas. É um espaço que pode dar um novo significado a aprendizagem da criança na escola. Para tanto, a ludicidade deverá ser um dos pilares do currículo e da relação entre professor e aluno e que irá ampliar a possibilidade de aprender de maneira espontânea, livre, prazerosa. Uma escola que valoriza a aprendizagem lúdica, influencia de forma expressiva a formação da criança, pois:

[...] possibilita um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se no mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe numa produção séria do conhecimento, sua prática exige a participação franca, criativa,

livre, crítica, promovendo a integração social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (CASTRO, 2005, p. 27).

Kishimoto (1992, p. 35) ressalta a importância da brinquedoteca se tornar um espaço de “veiculação da cultura infantil, da integração social e da construção de representações infantis” e poderá se configurar em um espaço que estimule encontros, narrativas e produção de sentidos. Macarini e Vieira (2006, p.52) ressaltam ainda que a brinquedoteca deva se configurar como “um local propício para estimular a criatividade, e preparada de forma que seus espaços incentivem a brincadeira de ‘faz-de-conta’, a dramatização, a construção, a solução de problemas, a socialização e o desejo de inventar”. De acordo com os mesmos autores a brinquedoteca tem vários objetivos e ressaltam alguns deles:

a) valorizar os brinquedos e as atividades lúdica e criativas, dando-lhes a devida importância; b) possibilitar o acesso e empréstimo de brinquedos; c) dar orientações sobre adequação e utilização dos mesmos; d) ajudar a criança a desvincular o brinquedo de seu aspecto de posse e consumo, e e) estimular o desenvolvimento de habilidades físicas, cognitiva, sociais e afetivas (MACARINI; VIEIRA, 2006, p.52 ).

Segundo Friedman (1996, p. 36), na brinquedoteca “a criança tem oportunidade de descobrir e trazer a tona suas capacidades e habilidades específicas, ao mesmo tempo, ela percebe o outro, partilha, da cooperação e também da competição, atitudes que surgem e são negociadas naturalmente durante a atividade lúdica”.

Para tanto, é importante que a brinquedoteca tenha um espaço físico adequado com brinquedos e materiais diversificados, que levem em conta as necessidades e as características do desenvolvimento infantil. É fundamental que os brinquedos, os jogos e outros objetos estejam disponíveis ao acesso das crianças, a fim de estimulá-las a brincar. A quantidade de brinquedos deve também ser diversificada e suficiente para o número de crianças que são atendidas, seja na escola ou em outro meio que se encontre. Nessa proposta, a figura do brinquedista assume um peso considerável, uma vez que ele poderá ser o responsável por dar um significado a esse espaço.

### **A importância do brinquedista**

Há que se considerar ainda que a figura do brinquedista assuma relevância nos dias atuais, quando o PNE - Plano Nacional de Educação/ 2014-2024 propõe em sua Meta 6 “Oferecer educação em tempo integral em 50% das escolas públicas de educação básica”(BRASIL, 2014).

Isso significa que é impensável manter uma criança em período integral na escola, sem que lhe seja oferecida a oportunidade do brincar, de participar de atividades lúdicas e prazerosas. Nessa perspectiva, o brinquedista tem que ser alguém especial e segundo Bomtempo e Sakamoto (2010, p.5) esse profissional deve ser especializado na área de educação, da psicologia ou da saúde. É importante que tenha conhecimento das possibilidades educativas e pedagógicas nas situações de brincadeiras lúdicas nesse espaço.

É um profissional que precisa saber esperar o tempo de cada criança, ter entusiasmo, determinação, compreender o faz de conta da criança, entre outras características importantes, para que assim possa interagir de maneira adequada nesse ambiente. Para Bomtempo e Sakamoto (2010, p.7):

O brinquedista, como um profissional atuante na realidade concreta das crianças, participa e intervém na rotina das instituições, colabora com os processos de adaptação delas ao ambiente e pode enriquecer o desenvolvimento infantil, mesmo sem se aperceber de que o faz. É um profissional que pode exercer um papel de relevância afetiva para a criança, já que é capaz de compartilhar as experiências subjetivas em níveis existenciais profundos e possibilitar a emergência de aspectos importantes da individualidade daquele que brinca.

Para Magalhães e Pontes (2002) a escolha do profissional que ficará responsável, mais diretamente, pela condução da brinquedoteca, deverá ser criteriosa, pois será ele quem irá fazer a ponte entre esse espaço e os demais professores. Os autores sugerem que esse profissional seja selecionado a partir do corpo docente da escola. No entanto enfatizam a necessidade de que ele, além da formação para a docência, preencha o perfil com as seguintes características:

Receptividade para a proposta (esta que pode ser mensurada no desenrolar do curso pelas questões levantadas acerca do assunto e solicitação de mais referências); Criatividade (avaliada através da apresentação de inovações no desenrolar das tarefas dadas); Iniciativa (o quanto toma a frente de uma atividade); Auto-confiança (ser vanguarda em uma atividade proposta pelo grupo); Tolerância e capacidade de negociação (o quanto consegue negociar ideias com os demais membros do grupo, sem imposição de sua opinião) (MAGALHAES; PONTES, 2002, p. 238).

É fundamental, portanto, que o planejamento das ações a serem desenvolvidas na brinquedoteca seja fruto de um trabalho coletivo e que vá ao encontro dos objetivos do projeto pedagógico da escola. O brinquedista precisa criar condições para que a criança desenvolva a curiosidade, o interesse e a criatividade em explorar todas as possibilidades que a brinquedoteca oferece, agindo como mediador nesse ambiente com a criança.

Conclui-se, portanto, que esse profissional precisa ter uma formação sólida sobre o desenvolvimento infantil e o processo de ensino e aprendizagem, pois conforme ressaltado é ele quem propiciará que a criança desenvolva sua imaginação com liberdade de expressão, além de favorecer as descobertas e a construção de saberes significativos para a uma formação integral, mais humana, saudável e feliz. Nesse sentido, seu perfil deve ser condizente com a formação do pedagogo, voltada para as atuais demandas educativas. Educar na perspectiva da ludicidade é um dos objetivos a que o curso de Pedagogia deve se propor a valorizar e que está presente nas Diretrizes Curriculares para o Curso de Pedagogia (BRASIL, 2006).

Tais Diretrizes, em seu artigo 6º, define as articulações necessárias ao núcleo de estudos básico que devem compor o currículo do curso: “e) aplicação, em práticas educativas, de conhecimentos de processos de desenvolvimento de crianças, adolescentes, jovens e adultos, nas dimensões física, cognitiva, afetiva, estética, cultural, lúdica, artística, ética e biossocial”. A dimensão lúdica também está presente em outro item desse mesmo artigo que ressalta a necessidade de “k) atenção às questões atinentes à ética, à estética e à ludicidade, no contexto do exercício profissional, em âmbitos escolares e não-escolares, articulando o saber acadêmico, a pesquisa, a extensão e a prática educativa” (BRASIL, 2006).

Dessa forma, a brinquedoteca deverá ser um ambiente convidativo, mobilizador de aprendizagens e que incentive a criatividade. Para tanto, precisa ser colorido, expressivo, alegre, que permita a expressão da afetividade e da imaginação. Deve, acima de tudo, propiciar o desenvolvimento da autonomia das crianças ao valorizar e incentivar a sua liberdade na execução e escolha do brinquedo e da brincadeira.

Há que se considerar ainda, os brinquedos que compõem o acervo da brinquedoteca devem motivar, despertar e atender as necessidades e interesses das crianças que a frequentam, bem como ser compatível com a faixa etária e ao estágio de desenvolvimento do público a qual se destina, com a devida atenção à composição, segurança, funcionamento, formato, características de cores, espessuras, tamanhos e durabilidade.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Durante toda a pesquisa desenvolvida, constatou-se o quanto a brincadeira é importante e essencial na vida e na aprendizagem da criança e o quanto contribui para a sua formação integral. Quando a criança brinca, muitos sentimentos são extravasados: sente-se mais livre, dá asas a

imaginação, coloca para fora tudo aquilo que está sentindo sem medo de errar ou de que alguém a reprove.

Brincar jamais pode ser considerado algo supérfluo. Brincar estimula a criança e torna o seu desenvolvimento muito mais saudável e autônomo. Contudo, não se pode desconsiderar que a brincadeira vem perdendo espaço nas ruas, pelo menos nas grandes cidades, pois onde se brincava com tranquilidade se tornou perigoso e dentro de casa o espaço é restrito. Sendo assim a criança fica vulnerável e se deixa levar pelos atrativos da tecnologia, que hoje em dia são muitos (TV, *ipad*, *iphone*, computadores, vídeo games, tabletes, etc.).

Os autores pesquisados nos apresentam contribuições significativas sobre o brincar, o jogo, a ludicidade. Piaget (1978) ao ressaltar a importância do jogo simbólico; Wallon (1986) ao valorizar o lúdico que é proveniente da imitação; já Vigostsky (1988) afirma que a brincadeira de faz-de-conta permite a manifestação de habilidades que estão além do que é esperado da criança, pois desperta vários processos internos de desenvolvimento; finalmente Bruner (1976, apud Kishimoto, 2008) vê o jogo como um importante elemento para promover a flexibilidade de conduta da criança e desenvolver um comportamento exploratório, além de contribuir para a solução de um problema que aflige a criança.

Portanto, é inegável a importância e o grande significado do brincar na vida de uma criança. Nessa perspectiva, a brinquedoteca se constitui em um espaço propício para a criança se expressar, interagir, desenvolver, aprender, relacionar-se com outras pessoas, enfim, brincar na sua mais pura essência. No entanto, é fundamental que o professor tenha uma formação que valoriza o lúdico no desenvolvimento infantil e saiba fazer a mediação entre a criança, o brinquedo e a aprendizagem, de forma significativa, sem “didatizar” a brincadeira.

Além do professor que pode mediar este espaço, existe um profissional específico – o brinquedista - que poderá atuar de forma a revitalizar a brinquedoteca, tornando-a um espaço atrativo, convidativo e mobilizador de aprendizagens. Defendemos que ele seja um pedagogo e, portanto, deverá ter uma formação sólida sobre o desenvolvimento infantil, em suas várias dimensões: filosófica, sociológica, psicológica e pedagógica, além de valorizar a ludicidade, como elemento indissociável da aprendizagem.

Temos ainda que considerar que a escola de tempo integral é hoje uma realidade e está prevista tanto na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional como no Plano Nacional de Educação. Mais do que nunca se torna necessário pensar um currículo que tenha a ludicidade como um de seus eixos. Portanto, a brinquedoteca se torna um espaço obrigatório nas escolas de tempo integral.

Para finalizar, é função da escola como instituição social, resgatar a brincadeira, a espontaneidade e o prazer em brincar num espaço acolhedor que propicie a criatividade, o desenvolvimento da aprendizagem, da autoestima e amplie as possibilidades de escolha, imprescindível para desenvolvimento global da criança. Para tanto, será necessário que todos os educadores em geral, professores, gestores das escolas e das políticas públicas assumam o compromisso em garantir que os processos de ensino e aprendizagem, nas escolas de educação infantil e ensino fundamental, tenham como um de seus pilares a ludicidade, elemento imprescindível para que toda criança possa se desenvolver de forma plena e feliz.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 8.069, DE 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências.

BRASIL. CNE. Conselho Pleno. **Resolução CNE/CP nº 1 de 15 de maio de 2006**. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para o curso de graduação em Pedagogia. Brasília: CNE, 2006.

BRASIL. **Lei 13005, de 25 de junho de 2014**. Aprova o Plano Nacional de Educação (PNE-2014/2024). Brasília: Câmara dos Deputados, 2014. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm)> .Acesso em: 25 set 2016.

BOMTEMPO, Edda; SAKAMOTO, Cleusa Kazue. Brinquedista - reflexões sobre sua função mediadora na abordagem do imaginário infantil. **Boletim Academia Paulista de Psicologia**, v. 30, n. 79, p. 415-423, jul./dez, 2010.

CASTRO, Silmara. A. B. **O resgate da ludicidade e a importância das brincadeiras, do brinquedo e do jogo no desenvolvimento biopsicosocial das crianças**. Memorial (Licenciatura em Pedagogia), Universidade Estadual de Campinas, Departamento de Educação, Curso de Pedagogia. Campinas - São Paulo. 2005. Disponível em: <<http://libdigi.unicamp.br/document/?view=18162>>. Acesso em: 02 Mai. 2014.

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

CUNHA, Nilse Helena da S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 4. ed. São Paulo: Aquariana 2008.

DELVAL, Juan. **Crescer e Pensar - a construção do conhecimento na escola**. 2. ed. Porto Alegre.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. Editora Moderna: São Paulo, 1996.

GUIMARÃES, Aline Fernandes. **A importância do brincar no cotidiano das crianças na educação infantil**. Unesp. Bauru-São Paulo, 2008.

KISHIMOTO, Tisuko M. Diferentes tipos de Brinquedotecas. In: CUNHA, Nilse H da S. **O direito de brincar: a Brinquedoteca**. São Paulo: Escritta-ABRINQ, 1992, p. 51-59.

KISHIMOTO, Tisuko M. **O jogo e a Educação Infantil**. 5. ed. São Paulo: Editora Cengage Learning, 2008.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. Ed. Atlas. São Paulo. 2006.

LIMA, L. R. F.; DELMÔNICO, R. L. Estudo sobre a importância da brinquedoteca no ambiente escolar como espaço mediador de aprendizagens, sob o ponto de vista dos professores da Rede Municipal de Ensino do Cornélio Procópio. 2010. Disponível em:

<<http://www.pedagogia.com.br/artigos/importanciadabrinquedoteca1/>>. Acesso em: 24 maio 2017.

LINDINO, Terezinha Corrêa; MARTINS, Sandra. Brinquedoteca com espaço para aprendizagem. **Revista Gestão Universitária**, n. 170, online, 2008. Disponível em: <[www.redemebbox.com.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=634:a-brinquedoteca-como-espaco-para-a-aprendizagem&catid=132:170&Itemid=21](http://www.redemebbox.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=634:a-brinquedoteca-como-espaco-para-a-aprendizagem&catid=132:170&Itemid=21)>. Acesso em: 24 mai. 2017.

MAGALHÃES, Celina M. C. e PONTES, Fernando A. R. Criação e Manutenção de Brinquedotecas: uma reflexão acerca do desenvolvimento de parcerias. In: **Psicologia: Reflexão e Crítica**, Porto Alegre, v. 15, n. 1, p. 235-242, 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/prc/v15n1/a24v15n1.pdf>>. Acesso em: 25 mai. 2014.

MACARINI, Samira M. e VIEIRA, Mauro L.. O brincar de crianças escolares na brinquedoteca. **Rev. bras. crescimento desenvolv. hum.** [online]. v.16, n.1, p. 49-60, 2006. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-12822006000100006&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-12822006000100006&lng=pt&nrm=iso)>. ISSN 2175-3598. Acesso em: 26 maio 2014

OLIVEIRA, Vera Barros de. **O brincar e a criança do nascimento ao seis anos**. 4. ed. Vozes. Petrópolis. 2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

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

SIMIANO, Luciane Pandini. Sobre o espaço da brinquedoteca e a produção de sentidos entre crianças: quem quer brincar? In: ANPED SUL, 9, 2012, Caxias do Sul. **Anais...** Caxias do Sul-RS: Universidade de Caxias do Sul, 2012. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFile/359/296>  
Acesso em: 26/05/2014.

UNICEF. **Declaração Universal dos Direitos da Criança**, 1959.

VIGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

WALLON, Hensi. **Origem do caráter na criança**. Ed Ática. São Paulo. 1996.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 5. ed. Editora Cortez. São Paulo. 1995.