



Governo Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Rondônia
Conselho Superior Acadêmico – CONSEA
Câmara de Graduação - CGR



Ato Decisório: 415/CGR/CONSEA, de 26 de abril de 2017.

<p>Processo: 23118.001245/2016-16</p>	<p>Da Presidência dos Conselhos Superiores</p> <p>Wagner Lago 22.06.17</p> <p><i>[Assinatura]</i> Prof. Dr. Ari Miguel Teixeira Ot Presidente dos Conselhos Superiores</p>
<p>Assunto: Regulamento da Brinquedoteca do curso de Pedagogia - Campus Ariquemes</p>	

A Câmara de Graduação (CGR) do Conselho Superior Acadêmico (CONSEA) da Fundação Universidade Federal de Rondônia (UNIR), no uso de suas atribuições e considerando:

- Processo: 23118.001245/2016-16
- Parecer 2044/CGR, da relatora conselheira Conselheira Gleimíria Batista da Costa;
- Deliberação na 153ª sessão ordinária da Câmara de Graduação, em 11.11.2016;

DECIDE:

Art. 1º Instituir a Brinquedoteca e seu regulamento no Campus de Ariquemes, constante às folhas 04 a 13 do mencionado processo e anexo a este ato.

Art. 2º Este Ato Decisório entra em vigor na data de sua publicação.

[Assinatura]
Conselheiro João Gilberto Souza Ribeiro
Presidente

UNIVERSIDADE FEDERAL DE RONDÔNIA – UNIR
CAMPUS DE ARIQUEMES
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO - DECED
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA
REGULAMENTO DA BRINQUEDOTECA

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO.....	03
2. OPERACIONALIZAÇÃO.....	06
2.1 ATENDIMENTO SOCIAL.....	07
2.2 DOS OBJETIVOS DA BRINQUEDOTECA	07
2.3 LABORATÓRIO DO CURSO DE PEDAGOGIA	08
2.4 DOS RECURSOS HUMANOS	08
2.4 DAS RESPONSABILIDADES DO DOCENTE RESPONSÁVEL PELA BRINQUEDOTECA E DA BRINQUEDISTA	08
2.5 DAS REGRAS DA BRINQUEDOTECA	09
3. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	10

1 – APRESENTAÇÃO

Educar crianças por meio da brincadeira é um assunto que tem conquistado cada vez mais espaço em nossa sociedade. As atividades lúdicas têm contribuído para com o aprendizado e o desenvolvimento das crianças, com notória diferença para aquelas que têm maior contato com tais atividades em seu ambiente educativo.

O que pode ser considerado como lúdico? A palavra *lúdico*, segundo a etimologia, vem de *ludus* e está relacionada ao drama, teatro e significa brincar, jogar. De acordo com Senett (1998, p. 392), “as crianças que jogam aprendem que o relacionamento de estarem juntas depende da elaboração conjunta das regras”. Para Oliveira (2011), o lúdico, nos espaços sociais, pode gerar a construção de relações sociais mais solidárias e coletivas, onde competição e cooperação estejam em equilíbrio constante.

Mas, do ponto de vista da infância, quais seriam as brincadeiras indicadas ao aprendizado? Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras individuais ou coletivas estão incluídas no campo do desenvolvimento infantil. Neste sentido, aquele que se diverte jogando ou brincando está em plena atividade lúdica e em total desenvolvimento de suas capacidades cognitivas, psicomotoras, afetivas e sociais.

Socialmente as atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano e, principalmente, da criança, para ela, o brincar se configura como essência da vivência infantil, das experiências que fixam o aprendizado. Filosoficamente, associando a brincadeira à infância e ao aprendizado e desenvolvimento que segundo Kohan (2005) é possível buscar uma compreensão em Platão nas 04 (quatro) Marcas por ele estabelecidas para esta condição de vida. A saber: a) primeira: Marca da Possibilidade; b) segunda: Marca da Inferioridade; c) terceira: Marca do Outro Desprezado e; d) quarta: Marca do Uso Político.

Pela primeira Marca platônica torna-se possível entender que o aprendizado cabível ao Ser Infantil está permeado de atividades, estando o lúdico neste campo de ação proposta que o tornará favorável ou não ao desenvolvimento das crianças e que o contato destas à estes recursos implicará diretamente à esta condição e fixação de saberes.

Ao se pensar nesta Marca há que refletir, pois, pode ser que a criança aprenda, mas também pode ser que não, na medida das expectativas do adulto. Há que considerar as possibilidades do aprendizado de cada criança, visto que existem limitações individuais e que, nestes casos, tanto na brinquedoteca como em outros ambientes educativos, um planejamento direcionado com objetivos claros será necessário.

A segunda Marca posta por Platão coloca o Ser Infantil como inferior em relação ao adulto desmerecendo, deste modo, sua tomada de decisões. Neste sentido, entende-se que esta inferioridade prescreve o cuidado e atenção adultocêntrica para com a criança, o que se pode refletir sobre o olhar do adulto acerca do desenvolvimento infantil e por quais meios seria possível alcançá-lo.

A terceira Marca do Outro desprezado reflete sobre os costumes sociais que ainda persistem em muitos lugares e situações e que, nas últimas décadas, têm-se travado batalhas para a desmistificação desta cultura e de que é possível aprender brincando. Muitas crianças foram alijadas do aprendizado e desenvolvimento por meio da brincadeira, sendo impostas a elas um alto índice de cobranças, responsabilidades que fogem da sua capacidade de percepção e ação. Com efeito, tal desprezo se coloca à criança como quando subtrai da mesma o Direito por ela adquirido de aprender brincando.

O Ser infantil aparece na quarta Marca de Platão para a infância, como Uso Político numa alusão à utilização desta condição de vida como possibilidade de garantir privilégios utilizando das crianças como ponte e veículo para aquisições que nem sempre as favorecerá como deveria.

Dada sua importância no desenvolvimento infantil, muitos teóricos se debruçaram sobre a importância da brincadeira. Dentre estes, destaca-se a contribuição dada por Lev S. Vygotsky, no campo da Psicologia e da Educação Infantil. Este autor buscou compreender o desenvolvimento humano e dos processos psicológicos a partir da história da espécie humana,

tomando por base a condição de sujeito individual e a história social e coletiva vivida pelo mesmo, sua cultura.

Compreendendo o ser humano como inerentemente social, Vygotsky constituiu toda uma teoria interessada na forma como o social e o individual se articulam para configurar o desenvolvimento humano e os processos de aprendizagem. Nesse cenário, o brinquedo tem como função auxiliar na estruturação do funcionamento psíquico da criança, especialmente aqueles relacionados a função simbólica.

O brinquedo facilita o processo de passagem da ação concreta para a imaginação. São construídos e passam a ganhar importância para criança quando suas necessidades imediatas começam a dar lugar para necessidades não realizáveis de imediato: como forma de solucionar essa tensão, a criança utiliza-se da imaginação e dos jogos para realizar aquilo que não consegue imediatamente. A imaginação, entretanto, deriva da ação, daquilo que a criança vivencia em suas relações sociais.

Está, portanto, diretamente ligada a cultura e a história do grupo social a que pertence aquela criança. O brinquedo e a brincadeira construída são, portanto, ferramentas mediadoras socialmente construídas, que carregam regras e normas da sociedade.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo. (VYGOTSKY, 1998, p. 130).

Dessa maneira, ao brincar – prazerosamente – a criança aprende aquilo que, fora da brincadeira seria muito difícil, uma vez que teria que se submeter a uma série de regras e procedimentos. Do ponto de vista do processo de aprendizagem, ela alcançaria, a partir do brinquedo, aquilo que o autor denominou de zona de desenvolvimento proximal, ao ponto onde é capaz de realizar ações que não seria capaz anteriormente.

Esta zona refere-se ao processo de amadurecimento das funções psicológicas da criança e a partir dela, o autor afirma que aquilo que a criança é capaz de fazer com ajuda de alguém, conseguirá fazer sozinha posteriormente. Ao brincar, a criança se permite ir além do habitual, desafiando-se e despertando aprendizagens importantes.

Se, através deste autor, é possível afirmar a relevância da brincadeira para a Educação Infantil, também do ponto de vista pedagógico as brincadeiras surgem como imprescindíveis no ambiente escolar. No *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*, de 1998, o brincar aparece com o um dos princípios fundamentais, direito conquistado como forma de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (MEC, 1998, p.22).

A brincadeira permite às crianças a ampliação das mudanças necessárias para o seu desenvolvimento e tomada de consciência. Possibilita ações na esfera imaginativa, no planejamento da vida real, nas suas motivações intrínsecas e na interação com o outro e com a

cultura. Fica, dessa forma, evidente a necessidade de compreensão dos professores da importância da dimensão lúdica no desenvolvimento infantil.

Sem isso, a prática educativa pode se caracterizar equivocada e mecanicamente. Um professor ou uma professora atentos ao valor da brincadeira conseguirá compreender melhor sua prática educativa de forma mais crítica e consciente e, assim, mediar melhor a relação entre aprendizagem e desenvolvimento.

O lúdico se expandiu de tal forma que se tornou necessário criar espaços específicos destinados a vivências lúdicas, que se chamam brinquedotecas. Elas surgiram em diferentes contextos: escolas, universidades, hospitais, clínicas, etc. Existem até mesmo brinquedotecas ambulantes por todo o país. E isso se justifica pelo fato das pessoas estarem despertando a consciência sobre a importância de um espaço lúdico.

O espaço da brinquedoteca tem como objetivo promover o desenvolvimento da inteligência, criatividade, sociabilidade não só das crianças, como também dos adultos formandos. Trata-se de desvincular o lúdico da infância, pois jogos e brinquedos não são privilégios somente das crianças, embora o brinquedo seja considerado a essência da infância. Para Santos (2000), é preciso pensar na Brinquedoteca como um espaço que contemple todas as etapas do desenvolvimento humano.

No Brasil, a Brinquedoteca surgiu, na década de 1980, como um espaço específico para a ludicidade, para o prazer, para o autoconhecimento, para a afetividade, para a empatia, para a arte do relacionamento, da cooperação, da autonomia, da comunicação, da imaginação, da sensibilidade e das vivências corporais.

Na Universidade Federal de Rondônia – Campus de Ariquemes, o espaço lúdico foi projetado desde o início das atividades, porém sua efetivação se deu em 2016, pela coordenação do Curso de Pedagogia com apoio do colegiado.

2 – OPERACIONALIZAÇÃO

A Brinquedoteca do UNIR/campus de Ariquemes é um espaço lúdico específico dos discentes e dos docentes do Curso de Licenciatura em Pedagogia. Além disso, disponibiliza seu espaço à comunidade local com capacidade para atender até 10 crianças por turno.

2.1 Atendimento Social

Existe na Brinquedoteca da UNIR/campus de Ariquemes um planejamento anual de atividades que possibilita a construção do conhecimento em diversos contextos: socialização, autonomia e identidade, arte e movimento, música, lúdico (jogos, brinquedos e brincadeiras), literatura infantil, cultura, meio ambiente, higiene, prevenção de acidentes, conforme BRASIL (1998) os eixos temáticos estabelecidos no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.

O atendimento de crianças não excede o número de 10 pessoas, é a visita que acontece uma vez por semana, com planejamento específico das atividades que envolvem momentos de integração social (dinâmicas), brincar livre, música e dança, hora do conto, faz-de-conta, fantoches, jogos e brincadeiras dirigidas, projetos didáticos.

Os horários de visita à Brinquedoteca são estipulados pela Coordenação Pedagógica das instituições parceiras.

2.2 Dos objetivos da brinquedoteca

São objetivos da Brinquedoteca da UNIR/campus de Ariquemes:

- Propiciar um espaço para que professores e alunos do curso de Pedagogia possam realizar práticas interdisciplinares e dedicar-se à exploração do brinquedo tendo como foco o desenvolvimento infantil.
- Possibilitar que as crianças de algumas creches e escolas brinquem, realizem atividades lúdicas, desenvolvam a expressão artística, transformem-se e descubram novos significados lúdicos, além de propiciar a interação e a troca entre adultos e crianças.

ANEXO DO ATO DECISÓRIO 415/CGR/CONSEA, DE 26/04/2017

- Contribuir para a conceituação de jogo, brinquedo e brincadeira e sua importância na educação;
- Formar profissionais que valorizem o lúdico;
- Desenvolver pesquisas que apontem a relevância dos jogos, brinquedos e brincadeiras para a educação;
- Oferecer informações, organizar cursos e divulgar experiências;
- Estimular ações lúdicas entre os docentes e os alunos do curso no que tange à construção do conhecimento em matemática, alfabetização, metodologias do ensino, arte, literatura, etc. A Universidade Federal de Rondônia – UNIR, ao implantar a brinquedoteca, privilegia os alunos com um espaço de observação da criança e de desenvolvimento de atividades que contribuam para o aperfeiçoamento profissional e com a possibilidade de estreitar a relação com a Comunidade.

2.3 Laboratório do Curso de Pedagogia

Os alunos e os professores têm com esse espaço a oportunidade de trabalhar na prática vários conceitos, pesquisas, projetos e atividades que envolvem não só a área do conhecimento voltada para o brincar como poderão contemplar as demais disciplinas do curso, como, por exemplo, matemática, alfabetização, ciências, desenvolvimento motor, artes, entre outras. A brinquedoteca é um núcleo de apoio pedagógico do Curso de Pedagogia, no qual os alunos podem pensar, discutir, analisar, e investigar o valor do brinquedo e das brincadeiras no desenvolvimento da criança.

2.3 Dos recursos humanos

A Brinquedoteca da UNIR/campus de Ariquemes conta com:

- Um docente do Curso de Pedagogia que é responsável pela coordenação do espaço;
- Um Monitor-discente do curso de Pedagogia que realiza o papel de brinquedista do espaço.

2.4 Das responsabilidades do docente responsável pela Brinquedoteca e da(o) brinquedista

- a) Zelar pelo espaço, pelos materiais e pelos jogos e brinquedos;
- b) Cuidar do ambiente de forma criativa e construtiva;
- c) Organizar e classificar os jogos e brinquedos;
- d) Organizar os arquivos e registros da Brinquedoteca;
- e) Catalogar os materiais existentes na Brinquedoteca;
- f) Zelar pela limpeza e assepsia dos jogos e brinquedos;
- g) Incentivar sempre o brincar e a construção do conhecimento;
- h) Realizar planejamento das atividades semestrais (geral) e semanais (específicos);
- i) Documentar por meio de relatórios as atividades desenvolvidas no espaço;
- j) Promover oficinas para construção de brinquedos envolvendo não somente alunos(as) do Curso de Pedagogia, como também as creches e pré-escolas;
- k) Possibilitar encontros para discussão sobre o brincar como forma de capacitação continuada.
- l) Cumprir e fazer cumprir as regras e normas de funcionamento do espaço.

2.5 Das regras da Brinquedoteca

Conforme Vinha (2000), para se viver em sociedade é necessário haver limites. No dia-a-dia, é impossível que a criança tenha liberdade total, ilimitada. É fundamental que as crianças saibam o que pode e o que não pode ser feito. Agora, é importante interpretar com um sentido positivo as diferentes formas de situar o indivíduo em suas relações sociais, auxiliando-o na tomada de consciência acerca da posição em que ocupada na família, na escola, na sociedade.

Os limites devem ser colocados de forma clara e devem sustentar-se em explicações e não apenas na autoridade de quem os coloca. As regras são acordos elaborados pelos integrantes do grupo que beneficiam a todos, ordenando as relações.

Esses acordos não são rígidos, estáticos ou preestabelecidos, nem privilegiam alguns em detrimento de outros. Com o passar do tempo, se for constatado que algumas regras não estão "dando certo", ou quando uma das partes sente-se prejudicada, o acordo anterior é novamente analisado, revisto e, se necessário, é reelaborado (ou combina-se outros).

Essa flexibilidade e a adequação às necessidades particulares de cada grupo; a participação ativa dos integrantes na elaboração das regras; a regularidade; e o seu cumprimento por parte de todos que o integram, são alguns dos princípios que regem as regras.

O professor precisa compreender que as regras devem auxiliar na construção de um lugar feliz, portanto, não deve elaborar normas desnecessárias (supérfluas) e descabidas. Segundo Vinha (2000) é necessário questionar-se também sobre as coerências das normas, se elas são justas e necessárias, se podem ser negociadas, se foram elaboradas de forma democrática, se fundamentam-se em princípios, e se respeitam as características do desenvolvimento infantil.

Diante do exposto, traçamos algumas regras para a Brinquedoteca da UNIR/campus de Ariquemes para as crianças visitantes:

1. Respeitar uns aos outros;
2. Saber ouvir quando a professora, a brinquedista ou algum amigo estiver falando ou lendo;
3. Se organizar na hora de falar, levantando a mão por exemplo;
4. Manter as estantes dos jogos e brinquedos organizadas;
5. Conservar os jogos e brinquedos;
6. Andar devagar pelo ambiente da Brinquedoteca;
7. Jogar lixo no lixo;
8. Falar baixo uns com os outros, evitando gritos;
9. Resolver os problemas conversando.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DODGE, Janine; CARNEIRO, Maria Ângela Barbato. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Melhoramentos, 2007.

BRASIL, MEC, Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*. Brasília: MEC, 1998.

KOHAN, Walter. O. (Org.). **Lugares da Infância: filosofia**. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

_____. **Infância: entre educação e filosofia**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

_____. **Infância, estrangeiridade e ignorância: ensaios de Filosofia e Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

OLIVEIRA, Paulo de Salles (Org.). **O lúdico na cultura solidária**. São Paulo: Editora Hucitec, 2001.

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

_____. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

SENNETT, Richard. **O declínio do homem público**. As tiranias da intimidade. 4ª Ed. Trad. L. A. Watanabe. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

VINHA, Telma Pileggi. **O educador e a moralidade infantil: uma visão construtivista**. São Paulo: Fapesp; São Paulo: Mercado de Letras, 2000.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.