

## **BRINQUEDOTECA, BRINCAR PARA INCLUIR: RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Pollyana Souto da Silva<sup>1</sup>; Pedro Thiago Chagas de Souza<sup>2</sup>; Bruna Caroline Pessoa Guimarães<sup>2</sup>; Tânia Maria de Oliveira Nery<sup>3</sup>.

*<sup>1</sup>Universidade Católica de Pernambuco;*

*<sup>2</sup>Universidade Católica de Pernambuco;*

*<sup>2</sup>Universidade Católica de Pernambuco;*

*<sup>3</sup>Professora da Universidade Católica de Pernambuco.  
polyssouto@gmail.com*

### **RESUMO**

Este artigo tem como finalidade o relato de experiência do projeto Horizonte que tem por objetivo promover o desenvolvimento integral de crianças e adolescentes, dentro de uma proposta inclusiva, através da cultura lúdica na brinquedoteca universitária e através do atendimento itinerante. O público atendido são crianças e adolescentes, da área metropolitana do Recife, em sua maioria, de condição socioeconômica desfavorecida. O novo estilo de moradia, a falta de espaços públicos e seguros para as crianças brincarem tem contribuído para a falta de liberdade, promovendo seu pleno desenvolvimento através do movimento, jogo e brincadeiras. Às crianças e adolescentes com alguma deficiência física, sensorial ou intelectual, muitas vezes, não participam das brincadeiras e jogos porque os mesmos não são acessíveis e precisam de adaptação. Este projeto de extensão está sendo desenvolvido procurando atender à comunidade e ser palco de estudos e pesquisas sobre desenvolvimento, inclusão da pessoa com deficiência e adaptação de jogos, brinquedos e brincadeiras. Estão sendo desenvolvida com a participação de bolsistas e voluntários que são alunos dos cursos de Pedagogia, Psicologia, fisioterapia, jogos digitais e variadas licenciaturas.

Palavras-chave: Inclusão Social; Brinquedoteca; Material Adaptado.

### **INTRODUÇÃO**

A brinquedoteca é um espaço para o desenvolvimento de pesquisa ensino e extensão, no uso de atividades lúdicas para o desenvolvimento lingüístico, cognitivo e social de crianças e adolescentes, incluindo surdos, cegos, deficientes intelectuais e deficientes físicos.

Em 1996, foi criado o projeto horizonte com a finalidade de oferecer inclusão digital a crianças e adolescentes da rede pública, numa proposta inclusiva.

Com a popularização do computador as escolas públicas passaram a contar com laboratórios de informática e isso favoreceu a diversificação de nosso atendimento para outras atividades de estimulação do desenvolvimento através de atividades pedagógicas e psicopedagógicas com a utilização de brinquedos, jogos, narração de histórias e brincadeiras variadas.

Cada dia se observa um maior número de crianças estressadas e sendo tratadas como pequenos adultos, pois estão sendo distanciadas das atividades de natureza infantil e sendo envolvida em tarefas cada vez mais complexas, na maioria das vezes vindas das escolas, ou situações sociais inadequadas à sua sanidade mental. A importância da brincadeira é tão reconhecida que existem leis internacionais e nacionais que tratam do direito da criança de brincar.

Para Vygotsky (1984), os elementos fundamentais da brincadeira são: a situação imaginária, a imitação e as regras. Segundo ele, sempre que brinca, a criança cria uma situação imaginária na qual assume um papel, que pode ser, inicialmente, a imitação de um adulto observado. Assim, ela traz consigo regras de comportamento que estão implícitas e são culturalmente constituídas. Num momento posterior, a criança se afasta da imitação e passa a construir novas combinações e, também, novas regras. Neste sentido, para Cerisara (1998), a brincadeira assume o papel de uma atividade cultural.

Dentre estas habilidades, a experiência social é enfatizada por Vygotsky (1984), que afirma exercer papel dominante através do processo de imitação. Para ele, quando a criança imita a forma pela qual o adulto utiliza instrumentos e manipula objetos, ela está dominando o verdadeiro princípio envolvido numa atividade singular.

Segundo CUNHA,

A brinquedoteca pode existir até mesmo sem brinquedos, desde que outros estímulos às atividades lúdicas sejam propiciados as crianças que a frequentam. E para (NOFFS, 2001) brinquedoteca é o espaço onde a criança, utilizando o lúdico, constrói suas próprias aprendizagens, desenvolvendo-se em um ambiente acolhedor, natural e que funciona como fonte de estímulos, para o desenvolvimento de suas capacidades estéticas e criativas, favorecendo ainda sua curiosidade. (CUNHA, 1995, nº44.p. 3-50).

A criação de espaços inclusivos destinados a estas atividades lúdicas para crianças e adolescentes oferece a oportunidade de favorecer um desenvolvimento global, acompanhado da

saúde mental, a um grupo de crianças e adolescentes, pois o lúdico é uma forma de favorecer o desenvolvimento em vários aspectos sociais, cognitivos, lingüísticos e emocionais.

As escolas, públicas principalmente, ainda não conseguem dar conta de tamanha responsabilidade. Os desafios para a escola hoje são muito diversos e o atendimento aos que necessitam de um trabalho mais direcionado e diferenciado está precisando de apoio. Por conta da importância do desenvolvimento pleno, da emergência neste atendimento e da necessidade do envolvimento de todos no enfrentamento da situação é que se justifica o presente projeto.

Assim, reafirmamos que a ação extensionistas e experiência vivenciada em torno do projeto

(...) define brinquedoteca como: A Brinquedoteca é uma nova instituição que nasceu neste século para garantir à criança um espaço destinado a facilitar o ato de brincar. É um espaço que caracteriza por possuir um conjunto de brinquedos, jogos e brincadeiras, sendo um ambiente agradável, alegre e colorido, onde mais importante que os brinquedos são a ludicidade que estes proporcionam. Ou seja, um ambiente acolhedor com estímulos diversificados para o desenvolvimento de desenvolturas e capacidades significativas. Devemos vê-la como local transformador, onde se resgata o prazer de brincar inserida no contexto histórico-social e cultural da criança. (Santos,1997, p.21).

Com base nessa perspectiva, a seguir será apresentado o relato de experiência de um projeto de extensão desenvolvido no IAV - INSTITUTO ARTHUR VINÍCIUS, localizado na Rua 21 de Abril, 1321- Afogados.

## METODOLOGIA E APRESENTAÇÃO

O Projeto HORIZONTE oferta um espaço educativo e de lazer, encontra-se disponível na UNICAP, é aberto para todas as escolas e comunidade em geral, ou seja, trata-se de um ambiente de aprendizagem aberto também para os profissionais da área da educação. Desta forma, impulsiona o processo de ensino e com possibilidades para a aprendizagem. Segue abaixo algumas imagens dos espaços, organização e tarefas:

A brinquedoteca da Universidade Católica de Pernambuco é organizada com espaços específicos para a variedade de exercícios a serem desenvolvidas.



Recantos de trabalho no chão, contação de histórias, teatro, música, jogos de construção com blocos e brincadeiras que sejam apropriadas para área livre. Outros espaços contam com mesas e cadeiras para trabalhos de artes plásticas e jogos de mesa. Nesses espaços o ambiente é preparado para a criança brincar livremente e manifestar as sua potencialidade e necessidades lúdicas. São espaços desenvolvidos para o autoconhecimento, o prazer, a afetividade, a empatia, a automotivação e a sensibilidade, facilitando o equilíbrio da criança. Por meio de agendamento, são estabelecidas parcerias entre a Universidade e as instituições.

Surgiu-se então um convite, para que atendêssemos de forma itinerante. No pátio do restaurante, espaço este cedido para desenvolvê-lo de atividades lúdicas recreativas ao IAV (Instituto Arthur Vinícius).

Na chegada de nossa equipe no espaço onde seriam realizadas as atividades com as crianças, nós as reunimos para uma pequena conversa introdutória sobre a descrição das atividades que ali seriam realizadas. Posteriormente, perfilamo-las em um semi círculo para que então se tivesse início as atividades.

Para a realização da primeira atividade, foram utilizados discos já confeccionados anteriormente na brinquedoteca. Onde cada criança recebeu 6 peças desses discos já confeccionados, de cores diferentes, distribuindo as peças entre os mesmos de forma uniforme. Tendo como objetivo, acertar os discos dentro do alvo. (Objetivo semelhante ao exercido no

basquete). Entretanto, foi observado que as crianças participantes eram 80% cadeirantes e apenas 20% do grupo possuíam muletas. Então, com o objetivo de que não houvesse vantagem ou desvantagem entre os participantes da atividade, se foi solicitado que os participantes que usavam muletas se colocassem sentados em cadeiras para terem as mesmas condições de similaridade entre os outros participantes cadeirantes na roda do jogo. Tendo assim, todos os componentes do jogo em condições iguais.

No lançamento dos discos para o alvo, não havia regras sobre a extensão dos arremessos, no entanto os arremessos teriam que ser feito de dentro de uma zona própria, circular, onde os discos deveriam ser arremessados da mesma distância, com raio de cerca de 1 metro de diâmetro. Requerendo do praticante uma boa velocidade, coordenação, flexibilidade e rápida reação nervosa.

Por fim, contabilizamos as peças contidas na caixa e premiamos todos os participantes e assim praticamos de forma lúdica, buscando a colaboração deles para o pleno êxito do projeto.

Para a realização da segunda atividade, se foi mantido o perfilamento dos participantes ainda em um semi círculo. Onde posteriormente, houve a entrada de uma das realizadoras desta atividade itinerante, fantasiada de bruxa, onde por esta integrante foi feita a contação de historia sobre a bruxa Xexelenta. Tendo ao final da história o encerramento das atividades.



Figura 1. Explicação das regras do jogo



Figura 2. Ação do jogo



Figura 3. Contabilizando as peças



Figura 4. Encerrando as atividades



Figura 5. Narração da história

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A soma de esforços da instituição IAV- Instituto Arthur Vinicius, da família, da comunidade universitária, possibilitou respostas positivas no comportamento dessas crianças, mediadas pelas ações pedagógicas ali desenvolvidas.

Em todo o processo de construção do espaço lúdico inclusivo e itinerante, buscou-se criar um ambiente acessível, facilmente compreendido oportunizando trabalhar as diferenças, fortalecendo o espírito de cooperação e de integração entre as crianças, potencializando a capacidade intelectual, emocional e motora, com ênfase a sensibilidade de cada uma delas, podendo tornar evidente a idéia de que todos podem brincar juntos.

Criou-se um vínculo de afetividade e amizade, tanto por parte das crianças como dos profissionais estagiários, eliminando resistências existentes ou distinção a sexo, faixa etária ou

qualquer diferença. As crianças criam momentos divertidos em cada momento das brincadeiras. Mesmo assim, elas ainda necessitaram de um monitoramento permanente em todas as suas manifestações comportamentais.

A brinquedoteca tornou-se um espaço rico para a experiência da cultura lúdica a ser vivenciada por futuros educadores, mediadores e brinquedistas, direcionada ao processo de aprendizagem da criança. A experiência comprovou que ações simples, práticas, uso de brinquedos de baixo custo, podem ser realizadas mesmo em espaços reduzidos. Essas ações associadas a outras de caráter pedagógico, proporciona momentos participativos, integrados, aptos a promover a interação e aprendizagem na vida da criança.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O direito da criança à liberdade de brincar e desenvolver-se no seio de sua família e de sua comunidade é assegurado pela Declaração Universal dos Direitos das Crianças (1959), adotado pelas Nações Unidas. Semelhante à Declaração, no Brasil há uma lei específica, o Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990), que compreende a criança como sujeito de direitos. Em seu artigo 15, o Estatuto assegura o direito da criança e do adolescente à liberdade, ao respeito e à dignidade, sendo liberdade de brincar.

O principal objetivo deste projeto é endossar à criança este direito básico: brincar, poder ser criança e desenvolver-se por completo dentro de um ambiente congruente. A visão de infância ao longo da história da humanidade já mudou e hoje é declarado como uma fase essencial para a constituição do sujeito. Para que esta formação seja integral é necessário um recinto que possibilite experiências e novas relações, sendo esse o papel por excelência da brinquedoteca: oferecer um espaço para que as crianças sejam subordinadas e ativas.

A brinquedoteca também se mostra como um ambiente para o desenvolvimento de pesquisas e formação de conhecimento sobre a infância, sendo um lugar em que a criança pode brincar por si mesma.

Respaldamos que é preciso que haja uma permuta de paradigma e de consciência na formação profissional das diversas áreas, particularmente nas da educação e saúde, de modo que os cursos de graduação incluam em seus projetos político-pedagógicos assuntos relacionados à inclusão social de pessoas com exigüidade, para que os profissionais mudem concepções sobre a pessoa com

desprovimento e percebam a importância de sua atuação dentro de um ângulo interdisciplinar para efetiva inclusão escolar dos alunos com deficiência no ensino comum.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**, Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Disponível em: <<http://www.planalto.gov.br/ccivil/LEIS/L8069.htm>> Acesso em: 09 de Abril de 2017.

CUNHA, Nylse. H. S. **BRINQUEDOTECA: ESPAÇO CRIADO PARA ATENDER NECESSIDADES LÚDICAS E AFETIVAS**. Revista do Professor, Porto Alegre-RS. V. 1, nº44.p. 3-50, outubro/dezembro, 1995.— PR. Disponível em: <<http://www.partes.com.br/educacao/brinquedoteca.asp>>; Acesso em 04 Abril 2017.

Cerqueira-Santos, Elder (2004). **Um estudo sobre a brincadeira entre crianças em situação de rua**. Dissertação de Mestrado - PPG em Psicologia do Desenvolvimento, UFRGS. Acesso em 06 Abril 2017.

NOFFS, Neide. de Aquino. **A BRINQUEDOTECA NA VISÃO PSICOPEDAGÓGICA**. IN: OLIVEIRA, V. B. DE (ORG) O BRINCAR E A CRIANÇA DO NASCIMENTO AOS SEIS ANOS. 3 ed. Petrópolis. RJ: Vozes, 2001. ROSA, Fabiane Vieira da; KRAVCHYCHYN, Helena; VIEIRA, Lauro Luis. **Brinquedoteca: A VALORIZAÇÃO DO LÚDICO NO COTIDIANO INFANTIL DA PRÉ-ESCOLA**. Disponível em: <<http://online.unisc.br/seer/index.php/barbaroi/article/view/1208/1320>>; Acesso em 04 Abril.2017.

Parâmetros Curriculares Nacionais: **introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais / Ministério da Educação**. Secretaria da Educação Fundamental.- 3ª. Ed.- Brasília: A Secretaria, 2001. Acesso em 10 Abril 2017

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998. Acesso em 06 Abril 2017.