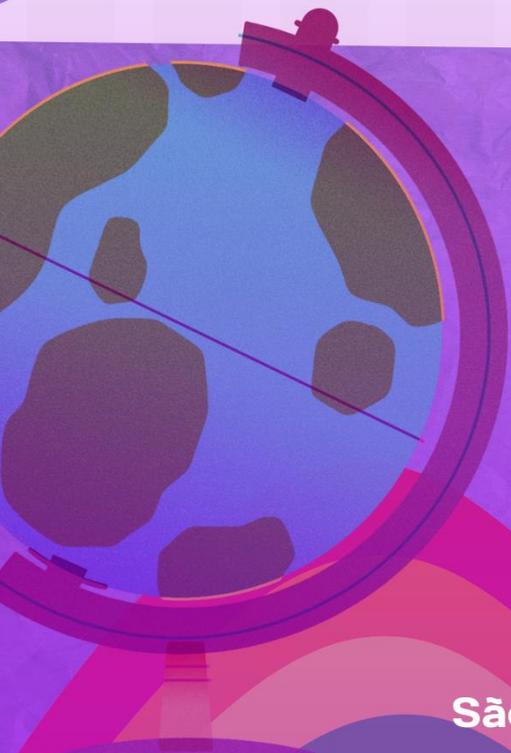


Erotildes Romana de Amorim Arruda
Lucinete Maria de Amorim Gregório



LUDOTECA: UM ESPAÇO PARA A LUDICIDADE



São Paulo | 2024



Erotildes Romana de Amorim Arruda
Lucinete Maria de Amorim Gregório



LUDOTECA: UM ESPAÇO PARA A LUDICIDADE



São Paulo | 2024



2.^a edição

Autoras

Erotildes Romana de Amorim Arruda

Lucinete Maria de Amorim Gregório

LUDOTECA: UM ESPAÇO PARA A LUDICIDADE

ISBN 978-65-6054-093-4



LUDOTECA: UM ESPAÇO PARA A LUDICIDADE

2.^a edição

SÃO PAULO
EDITORA ARCHÉ
2024

Copyright © dos autores e das autoras.

Todos os direitos garantidos. Este é um livro publicado em acesso aberto, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que sem fins comerciais e que o trabalho original seja corretamente citado. Este trabalho está licenciado com uma Licença *Creative Commons Internacional* (CC BY- NC 4.0).



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

A779I Arruda, Erotildes Romana de Amorim.
Ludoteca [livro eletrônico] : um espaço para a ludicidade /
Erotildes Romana de Amorim Arruda, Lucinete Maria de Amorim
Gregório. – 2.ed. – São Paulo, SP: Arché, 2024.
94 p. : il.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-6054-093-4

1. Brinquedotecas. 2. Jogos educativos. 3. Educação.
4. Ludicidade. 5. Desenvolvimento infantil. I. Gregório, Lucinete Maria
de Amorim. II. Título.

CDD 027.625

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

Revista REASE chancelada pela Editora Arché.
São Paulo- SP
Telefone: +55 55(11) 5107-0941
<https://periodicorease.pro.br>
contato@periodicorease.pro.br

1ª Edição- *Copyright*® 2024 dos autores.

Direito de edição reservado à Revista REASE.

O conteúdo de cada capítulo é de inteira e exclusiva responsabilidade do (s) seu(s) respectivo (s) autor (es).

As normas ortográficas, questões gramaticais, sistema de citações e referenciais bibliográficos são prerrogativas de cada autor (es).

Endereço: Av. Brigadeiro Faria de Lima n.º 1.384 — Jardim Paulistano.

CEP: 01452 002 — São Paulo — SP.

Tel.: 55(11) 5107-0941

<https://periodicorease.pro.br/rease>

contato@periodicorease.pro.br

Editora: Dra. Patrícia Ribeiro

Produção gráfica e direção de arte: Ana Cláudia Néri Bastos

Assistente de produção editorial e gráfica: Talita Tainá Pereira Batista

Projeto gráfico: Ana Cláudia Néri Bastos

Ilustrações: Ana Cláudia Néri Bastos e Talita Tainá Pereira Batista

Revisão: Ana Cláudia Néri Bastos e Talita Tainá Pereira Batista

Tratamento de imagens: Ana Cláudia Néri Bastos

EQUIPE DE EDITORES

EDITORA- CHEFE

Dra. Patricia Ribeiro, Universidade de Coimbra- Portugal

CONSELHO EDITORIAL

Doutoranda Silvana Maria Aparecida Viana Santos- Facultad Interamericana de Ciencias Sociales - FICS

Doutorada Alberto da Silva Franqueira-Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS)

Me. Ubiraniize Cunha Santos- Corporación Universitaria de Humanidades Y Ciencias Sociales de Chile

Doutorando Allysson Barbosa Fernandes- Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS)

Doutorando. Avaetê de Lunetta e Rodrigues Guerra- Universidad del Sol do Paraguai- PY

Me. Victorino Correia Kinhama- Instituto Superior Politécnico do Cuanza Sul- Angola

Me. Andrea Almeida Zamorano- SPSIG

Esp. Ana Cláudia N. Bastos- PUCRS

Dr. Alfredo Oliveira Neto, UERJ, RJ

PhD. Diogo Vianna, IEPA

Dr. José Faijardo- Fundação Getúlio Vargas

PhD. Jussara C. dos Santos, Universidade do Minho

Dra. María V. Albaronedo, Universidad Nacional del Comahue, Argentina

Dra. Uaiana Prates, Universidade de Lisboa, Portugal

Dr. José Benedito R. da Silva, UFSCar, SP

PhD. Pablo Guadarrama González, Universidad Central de Las Villas, Cuba

Dra. Maritza Montero, Universidad Central de Venezuela, Venezuela

Dra. Sandra Moitinho, Universidade de Aveiro-Portugal

Me. Eduardo José Santos, Universidade Federal do Ceará,

Dra. Maria do Socorro Bispo, Instituto Federal do Paraná, IFPR

Cristian Melo, MEC

Dra. Bartira B. Barros, Universidade de Aveiro-Portugal

Me. Roberto S. Maciel- UFBA

Dra. Francisne de Souza, Universidade de Aveiro-Portugal

Dr. Paulo de Andrada Bittencourt – MEC

PhD. Aparecida Ribeiro, UFG

Dra. Maria de Sandes Braga, UFTM

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores se responsabilizam publicamente pelo conteúdo desta obra, garantindo que o mesmo é de autoria própria, assumindo integral responsabilidade diante de terceiros, quer de natureza moral ou patrimonial, em razão de seu conteúdo, declarando que o trabalho é original, livre de plágio acadêmico e que não infringe quaisquer direitos de propriedade intelectual de terceiros. Os autores declaram não haver qualquer interesse comercial ou irregularidade que comprometa a integridade desta obra.

DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Editora Arché declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código Penal e no art.º 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, desta forma não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *ecommerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.

APRESENTAÇÃO

É inegável que o jogo está presente nos mais diversos contextos, na escola, em casa, onde quer que as crianças estejam. Para eles, brincar é algo mais do que natural. É por isso que não podemos deixar de falar das crianças sem envolver as suas brincadeiras. O brincar promove o desenvolvimento infantil, por meio do qual as crianças podem aprender mais facilmente com jogos e brincadeiras, pois além da atividade física, promove a estimulação intelectual e social.

A ludicidade pode surgir em qualquer ambiente educacional, mas também existe um local específico para a prática de brincadeiras infantis, a brinquedoteca ou a brinquedoteca, local onde a pesquisa se

propõe a estudar.

A Brinquedoteca é um espaço que proporciona atividades divertidas, lúdicas e mágicas para as crianças, repleta de brincadeiras, brinquedos e brincadeiras que possibilitam o desenvolvimento educacional e social das crianças por meio de atividades lúdicas. As crianças podem escolher o que querem fazer na brinquedoteca ou participar de sugestões pré-planejadas.

É importante incentivar o ato de brincar. Muitas atividades podem ser desenvolvidas na brinquedoteca e como diz Santos (1997), esse ambiente é criado para as crianças com o objetivo de desenvolver as habilidades criativas das crianças e possibilitar a construção do conhecimento.

Os educadores, neste espaço lúdico,

desempenham um papel importante no resgate das brincadeiras infantis, recomendando atividades que estimulem o desenvolvimento intelectual e social das crianças. Porque muitas crianças são privadas do direito de brincar, às vezes porque têm que trabalhar para sustentar suas famílias, outras vezes não pode brincar na rua, por medo da violência, pela redução do espaço de recreação ao ar livre, pela proliferação dos videogames, pelo acelerado início da idade adulta, entre outras possibilidades. O pedagogo pode atuar de forma inovadora, sempre criando novas situações/atividades imbuídas de ludicidade.

Assim contribuindo com essas atividades e tornar este espaço bem planejado e amplamente disponível, este

estudo investigou a importância das atividades desenvolvidas na Ludoteca para o processo de ensino e aprendizagem das crianças.

Sabendo da importância dessas atividades para o desenvolvimento da criança, propusemos um estudo para este livro:

Quais atividades são desenvolvidas na brinquedoteca?

Como este espaço contribui para a aprendizagem das crianças?

A brinquedoteca, dependendo de suas atividades, pode estimular o interesse da criança pela cultura, entretenimento, jogos e leitura. Desperta nas crianças o senso de responsabilidade e respeito pelo que não é seu, ao lado da socialização que ocorre nas interações com outras crianças e com o

meio ambiente.

Deve ser um ambiente acolhedor, estimulante, agradável, envolvente, preparado para estimular o brincar, permitindo o acesso a uma ampla variedade de jogos, brinquedos, atividades lúdicas e jogos.

Nesse sentido, o educador pode ser um profissional qualificado para esse trabalho, permitindo que as atividades lúdicas contribuam para o desenvolvimento das crianças, além do ensino superior, o educador pode e deve sempre atualizar o jogo e aprender através novas estratégias de ensino.

É essencial resgatar a ludicidade de cada criança. A principal função de uma brinquedoteca é incentivar a brincadeira e respeitar as necessidades das crianças. Além

de proteger os direitos das crianças, as brinquedotecas se esforçam para estimular a criatividade e a espontaneidade das crianças, muitas vezes ameaçadas pela tecnologia educacional de massa.

Os educadores devem mostrar-lhe tudo o que ela é capaz e proporcionar um espaço onde as crianças possam brincar o quanto quiserem desenvolver a criatividade, inteligência, socialização, desenvolver o potencial infantil.

Neste livro, primeiramente abordamos teoricamente a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, no próximo capítulo contextualizamos um espaço lúdico, brinquedoteca/brinquedoteca, assim este livro contribuiu para ajudar a entender mais sobre o jogo, principalmente em seu próprio espaço a Brinquedoteca, e

sua importância para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, bem como demonstrar apreço pelo brincar.

SUMÁRIO

CAPÍTULO 01.....	18
O LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL	
CAPÍTULO 02	54
BRINQUEDOTECA / LUDOTECA	
CONCLUSÃO	75
REFERÊNCIAS	79
ÍNDICE REMISSIVO	82

CAPÍTULO 1

**O LÚDICO E O
DESENVOLVIMENTO
INFANTIL**

O LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

FIGURA 01: LUDOTECA



Fonte: <https://www.google.com>

A ludicidade é muito importante na vida da criança. Brincar de boneca, de carrinho, de faz-de-conta, de mamãe, de super herói é para a criança um momento de refletir sobre as suas concepções de mundo. De acordo com os estudos de vários

autores como Brougere (1998), Chateau (1987), Almeida (2003), dentre outros, o lúdico é inerente ao ser humano e por esse motivo hoje, em muitos contextos escolares há acentuada referência da ludicidade como um elemento motivador de aprendizagem.

Desta forma, apresentaremos nesta seção um breve relato da história da educação lúdica ressaltando a importância do brincar no desenvolvimento da criança.

1.1 Breve histórico da educação lúdica

Segundo Brougere (1998), todas as pessoas têm uma cultura lúdica, que é um conjunto de significações sobre o lúdico. A cultura lúdica é produzida pelos indivíduos, se constroi a todo tempo, se constroi brincando, começa desde o início com as

brincadeiras do bebê com a mãe. Está ligada à cultura geral, pois é produto de interação social e se constroi em qualquer ambiente, em casa, na escola, na rua. Muitas vezes, sofre influências da mídia e do consumismo e também modificações de meios sociais, sexo, idade.

Independente de época, cultura e classe social, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras fazem parte da vida da criança. Almeida (2003) retrata que a concepção da cultura lúdica é uma noção historicamente construída ao longo do tempo e conseqüentemente foi mudando conforme as sociedades, não se mantendo da mesma forma dentro das sociedades e épocas.

FIGURA 02: BRINQUEDOS ANTIGOS



Fonte: <https://www.google.com>

O lúdico é inerente ao ser humano e se expressa desde os primitivos nas atividades de dança, caça, pesca e lutas. Segundo Almeida (2003) na Grécia antiga, Platão afirmava que os primeiros anos de vida da criança deveriam ser ocupados por jogos.

Com o cristianismo os jogos vão sendo deixados de lado, considerados profanos, sem significação.

Percebemos que a concepção de jogos e brincadeiras nesse período, partiu de uma valorização na Grécia antiga para algo insignificante com o cristianismo. Isso nos remete a afirmar as palavras de Almeida (2003) que “a cultura lúdica é historicamente construída.”

A partir do século XVI, os humanistas começam a valorizar novamente o jogo educativo, percebendo a importância do processo lúdico na formação da criança. (ALMEIDA, 2003).

Outros teóricos, ainda no século XVI, também ressaltaram a importância do lúdico na educação das crianças. “Ensina-

lhes por meio de jogos”, proclamava Rabelais (apud ALMEIDA, 2003, p. 21).

Muitos estudiosos da educação também se preocuparam com tal temática. Para o pensador norte-americano Dewey (1859-1952), o jogo pode filiar-se à vida, ser seu ambiente natural, onde ela aprende a viver. “O jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança.” (apud ALMEIDA, 2003, p. 24).

Partindo do pressuposto de que a verdadeira educação é aquela que satisfaz as múltiplas necessidades da criança, a educação não tem outro caminho senão o de organizar seus conhecimentos a partir dos interesses das crianças.

Claparède apud Almeida (2003, p. 24) em suas análises, demonstra que o jogo, espécie de interesse, implica esforço e estabelece relação com o trabalho. “Não é, pois, nada absurdo pensar que o jogo possa ser uma etapa indispensável para a aquisição do trabalho”. Para o autor, o jogo é uma etapa para o trabalho, pois a criança coloca nele o mesmo entusiasmo e seriedade que os adultos colocam no trabalho.

Jean Piaget apud Almeida (2003, p. 25): “retrata que os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual”.

Para Celestine Freinet “o lúdico se

define por trabalho-jogo, [...] para ele, a criança deve dedicar-se ao trabalho como se ele fosse um jogo, (satisfação, prazer), mas nunca ao jogo em si, tomando o lugar do trabalho, simplesmente pelo fato de jogar”. (apud ALMEIDA, 2003, p. 27).

Paulo Freire aborda implicitamente em seus estudos o conceito de trabalho-jogo “o ato de buscar, de apropriar-se, dos conhecimentos, de problematizar, de estudar é, realmente, um trabalho penoso, difícil, que exige disciplina intelectual e que se ganha somente praticando” (apud ALMEIDA, 2003, p. 31).

De acordo com vários autores, torna-se evidente que a atividade lúdica é obrigatória nas atividades intelectuais e sociais, portanto indispensável a prática

educativa.

A educação lúdica esteve presente em todas as épocas, povos e contextos e forma hoje uma vasta rede de conhecimento no campo da educação.

A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade (ALMEIDA, 2003, p. 31-32).

No entanto, o sentido verdadeiro da educação lúdica, ou da cultura lúdica no ambiente escolar só estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-lo e tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos da mesma.

1.2 Os jogos no desenvolvimento e na formação infantil

O brincar faz parte da infância, e é uma aprendizagem necessária à vida adulta, como retrata Chateau, pois é pelo jogo, pelo brinquedo que crescem a alma e a inteligência. E ainda mais, “uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar” (CHATEAU, 1987, p. 14).

Através do brincar a criança expressa sua cultura, o diálogo com suas

experiências, os costumes e o convívio social. Expressa através de suas brincadeiras sua personalidade, seus medos, suas crenças, seus desejos, libera seu mais íntimo e se transporta para um outro universo, o seu universo irreal, mas leva para ele aspectos que lhe são muito importantes, de sua vida, e de sua cultura.

Uma criança que no seu cotidiano vai para o trabalho com a mãe que é faxineira, nas brincadeiras vai expressar o trabalho de sua mãe; um menino que tem um pai caminhoneiro, em suas brincadeiras trará essa experiência, do mesmo modo uma criança que tem pais muito severos em suas brincadeiras agirá como os mesmos.

brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano.

Brincar é coisa séria, porque na brincadeira, a criança se reequilibra, recicla suas emoções e sacia sua necessidade de conhecer e reinventar a realidade (LIMA, 2004, p. 2).

Nas brincadeiras as crianças desenvolvem habilidades físicas, motoras e constroem sua personalidade, aprendem que existem regras e que temos que cumpri-las, aprendem a perder e lidar com frustrações.

FIGURA 03: JOGOS MATEMÁTICOS PARA CRIANÇAS



Fonte: <https://www.google.com>

“Tudo isso desenvolve atenção, concentração e muitas outras habilidades, além de muito, muito prazer em viver e, para isso, a criança não precisa estar ‘brincando direito’” (LIMA, 2004, p. 2). Para a criança brincar direito é explorar os ambientes, os objetos e as habilidades, é estar livre, se divertir.

Para a maioria dos adultos o brincar é visto como uma atividade inútil, sem importância, uma perda de tempo, também como uma bagunça, às vezes os gritos que são inevitáveis se tornam um motivo para acabar com a brincadeira. Para muitos adultos brincar direito é não fazer barulho, não correr, não se sujar. E para as crianças isso faz parte das brincadeiras.

Com as brincadeiras as crianças

começam a compreender o mundo e por isso não existe certo ou errado, mas tentativas de compreensão. O adulto que não compreende isso acaba prejudicando a evolução da criança a partir da brincadeira. O brincar é inerente à criança, e por isso, deve ser levado a sério.

Se observarmos uma criança enquanto brinca, certamente a entenderemos melhor, entraremos em sua realidade, pois o brinquedo é o momento da verdade da criança. O campo nos ensina que a dificuldade para brincar é o índice mais evidente das características psicóticas presentes numa criança seriamente perturbada [..]. A liberdade interna oferecida pelo equilíbrio ótimo entre a fantasia e a realidade, suas possibilidades

criativas e, portanto, respiratórias, enriquecem-na [criança] permanentemente, permitindo-lhe prender da experiência (LIMA, 2004 , p. 2).

É na brincadeira que a criança aprende, pois como coloca Piaget o brincar é uma atividade intelectual, a aprendizagem para elas não se separa do brincar. Quando brinca a criança mostra quem ela é, o que sente, o que gostaria de ser, e mostra o que lhe incomoda e o que lhe faz bem. Os adultos devem ser estimuladores do aprendizado, mas não devem interromper e ensiná-los, na brincadeira a criança deve aprender por suas experiências e não seguindo modelos.

Desta forma concordamos com Bustamante (2004) que enfatiza que o

lúdico pode ser um elemento fundamental para a efetiva construção do conhecimento. Através do jogo a criança tem a possibilidade de pensar, de falar e “talvez de ser verdadeiramente ela mesma” – como comenta Brougere (1998).

Muitos pedagogos e psicólogos estão de comum acordo de que o jogo infantil é uma atividade física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa. A criança evolui com o jogo e o jogo da criança vai evoluindo paralelamente ao seu desenvolvimento, ou melhor, dizendo, integrado ao seu desenvolvimento. Independente da época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança,

pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem (KISHIMOTO, 1999 apud ZACHARIAS, 2006, p. 1).

Pelo jogo as crianças exploram os objetos, desenvolvem pensamento, expressam seus desejos, desenvolve comportamento de grupo. Elas aprendem a se conhecer e conhecer tudo que os rodeia. A criança necessita da ludicidade para se desenvolver, pois a partir dela cria seus laços com o mundo.

Vygotsky (1987) afirma que na brincadeira “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do

que ela é na realidade” (apud ZACHARIAS, 2006, p. 1).

Quando a criança brinca, ela se transporta para um mundo imaginário, irreal, um mundo dela. E a partir desse mundo elas vivem realidades que ainda não são delas. Para Zacharias (2006, p. 2):

Também a auto-estima, uma das condições de desenvolvimento normal, tem sua gênese da infância em processos de interação social – na família ou na escola – que são amplamente proporcionados pelo brincar. É de grande importância que os professores compreendam e utilizem o jogo como um recurso privilegiado de sua intervenção educativa.

Os professores e educadores devem aproveitar esse momento do jogo para observar o comportamento de suas crianças, conhecendo-as mais e sabendo identificar dificuldades caso apareça, deve-se ter uma atitude ativa sobre elas.

O educador tem fundamental influência no processo de desenvolvimento da criança, pois deve criar situações, estimulando o desenvolvimento físico, motor, intelectual e emocional da criança. Seu papel é o de mediador ativo para perceber as evoluções e poder criar novos desafios.

Na visão sócio histórica de Vygotsky, a brincadeira, o jogo, é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Essa é uma atividade social, com contexto cultural e social. É uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas

crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos (ZACHARIAS, 2006, p. 2).

Com o brinquedo a criança experimenta, descobre, inventa, ele estimula a curiosidade e desenvolve o pensamento e a linguagem, a criança interage com o brinquedo e este lhe proporciona muitas aprendizagens. O brinquedo deve ser o suporte da brincadeira, só adquire o status de brinquedo quando assume a função lúdica.

Através do brinquedo a criança aprende utilizando objetos que lhe é interessante, as aprendizagens são muito importantes porém não são possíveis de serem quantificadas após cada brincadeira.

O brinquedo traduz o real para a realidade infantil. Suaviza o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência da criança. Brincando, sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas. A qualidade de oportunidades que estão sendo oferecidas à criança através de brincadeiras e brinquedos garante que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem (SOUZA, 2009, p. 1).

Quando a criança brinca, ela aprende a conviver com os outros, aprende a respeitar, aprende a obedecer as regras, aprende a defender sua vontade ou direito, portanto subjetivamente aprende a conviver em sociedade.

A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos (SOUZA, 2009, p. 1).

Na brincadeira as crianças aprendem a lidar com frustrações, nas dramatizações compreende melhor as relações humanas, as interações lúdicas possibilitam um amadurecimento intelectual saudável.

Brincando a criança desenvolve aspectos que lhes serão muito úteis na vida adulta, se seu desenvolvimento for saudável, quando adulta terá uma estabilidade emocional perfeita, saberá

respeitar regras, será uma pessoa motivada em seus objetivos, terá conhecimento acerca da personalidade das outras pessoas saberá ser tolerante às diferenças.

A criança deve brincar com gosto, deve engajar-se por vontade própria e deve ser respeitada sua vontade no brincar, pois sendo impostos jogos e brincadeiras, por motivos em que a satisfação da criança não esteja em primeiro lugar, como para que a criança se ocupe e permaneça quieta e não incomode, ou no pensamento de que quanto mais atividades a criança tiver, mais inteligente ou “melhor” será. O jogo e ou a brincadeira pode tornar-se algo repreensível pela criança.

Quando ela mergulha em sua atividade lúdica, organiza-se todo o seu ser em função

da sua ação. O interesse provoca o fenômeno; reúnem-se potencialidades num exercício mágico e prazeroso. E quanto mais a criança mergulhar mais estará exercitando sua capacidade de concentrar a atenção, de descobrir, de criar e especialmente, de permanecer em atividade. Permeando tudo isto está a aprendizagem do fazer pelo sentir e não para obter um determinado resultado, para possuir alguma coisa (CUNHA, 2009, p. 1).

O adulto pode e deve criar situações para que as crianças desenvolvam seu potencial, mas não interferir no processo, pois as crianças precisam construir seu conhecimento, superar seus desafios. Brincando ela confere suas habilidades, experimenta potencialidades, supera seus

medos, vai se desenvolvendo naturalmente.

Pela sua condição de ser em desenvolvimento, toda criança tem direito a viver sua infância como a infância deve ser vivida, com respeito a seu próprio ritmo de desenvolvimento e às suas necessidades lúdicas e afetivas. O adulto que se preocupa com seu próprio futuro deverá zelar pela qualidade de vida que está sendo oferecida às crianças, pois não sabemos que pessoa poderá vir a ser as crianças a quem a infância foi roubada, seja por miséria, seja pelo stress provocado por exigências ambiciosas (CUNHA, 2009, p. 3).

Sabemos que a criança para ter uma vida saudável, física, psicológica, afetiva e intelectual, precisa ser respeitada em seu processo de desenvolvimento e sempre

estimulada a evolução, precisa ter uma infância tranquila e natural, pois é uma fase muito importante para a vida adulta.

Finalizando, a inteligência se desenvolve através de situações problema. São os desafios encontrados na vivência das diferentes experiências que vão provocar a construção do conhecimento da criança. Sentindo, percebendo, pensando a criança descobre o mundo e pode ser atraída pelos seus encantos e mistérios. Para encontrar sua verdadeira vocação, precisa saber do que gosta para então, com o interesse de um cientista, com a paixão de um artista, poder descobrir, aprender e atuar (CUNHA, 2009, p. 3).

A partir das brincadeiras e das experiências lúdicas a criança vai se

conhecendo e descobrindo o que gosta e o que lhe faz bem, isso é muito importante na formação da personalidade, e do caráter.

1.3 Fases do desenvolvimento da ludicidade

De acordo com Paulo Nunes de Almeida (2003), tomando por base a psicologia genética, caracterizamos a natureza do jogo em cada fase do desenvolvimento do ser humano.

A primeira fase é a sensório-motora (1 a 2 anos aproximadamente); fase em que ocorre o desenvolvimento dos sentidos, dos movimentos dos músculos, a criança brinca com o próprio corpo.

Neste contexto, o jogo é a assimilação do real (estender e recolher os músculos, emitir sons), ao brincar incorporam ao

cérebro os sentidos, ouvir, sugar, pegar, ver. Tudo depende do estímulo que a criança recebe, ela depende do adulto por inteiro.

Crianças sem estímulo, nesta fase, são prejudicadas física e intelectualmente, tendem a apresentar perturbações sociais futuramente. Os jogos de exercício parecem apenas repetição, mas para os bebês caracterizam efeitos esperados agem para ver no que vai dar. Nessa fase tudo depende do estímulo, o meio ambiente deve estimular tanto o mental quanto o emocional.

É preciso estimular a conversa, o contato com os livros, correr, pular, brincar, comer, estimular a criança para que crie hábitos saudáveis, até os hábitos alimentares devem começar por essa idade,

pois se não forem estimulados a comerem verduras, frutas e legumes nessa fase não acostumaram depois.

FIGURA 04: POR QUE AS ATIVIDADES LÚDICAS SÃO IMPORTANTES PARA AS CRIANÇAS



Fonte: <https://www.google.com>

Nessa fase a presença do adulto é muito importante, pois eles estão conhecendo o mundo e o adulto é quem vai ensiná-lo, portanto deve participar das brincadeiras até que a criança saiba fazer sozinho e deve continuar na brincadeira para que a criança

tenha esse modelo.

Na fase simbólica (2 a 4 anos aproximadamente) a criança exercita movimentos motores mais precisos, como rasgar, pegar coisas, encaixar, montar e desmontar.

Interioriza-se tudo o que vê e expressa na brincadeira, brincar de casinha, motorista, cavalo, cabeleireira, dança. É a fase do faz-de-conta que imita tudo e todos. Quanto mais informações recebem mais registros tem em seu cérebro. É uma das fases mais importantes para a vida adulta.

Gostam de imitar para conhecerem o mundo, brincam com qualquer objeto e se interessam muito quando o adulto participa, imitam as atividades presenciadas do cotidiano, e já participam de jogos

simbólicos como: fingir dormir ou comer.

A próxima fase é denominada intuitiva (4 a 6/7 anos aproximadamente). Os jogos têm um sentido funcional e utilitário. Os mais vistos são os de movimento e que ajudam no desenvolvimento natural e saudável, desenvolvem os músculos e coordenação motora fina.

É a fase onde imitam tudo e querem saber tudo, fases do desenvolvimento físico e mental gostam de relatar suas experiências e ser ouvida, a linguagem começa a representar seu mundo, adora movimentar-se, Gostam de brincadeiras em grupos como brincadeiras de roda e musicas imitativas, se interessam por brincadeiras dirigidas.

A fase da operação concreta (6/8 a 11/12

anos aproximadamente) é a fase escolar, a criança começa a incorporar conhecimentos sistematizados, toma consciência de seus atos e começa a discernir o certo do errado.

Os exercícios físicos, as brincadeiras são expressos nas práticas esportivas, que além de exercitarem o corpo exercita a mente. As crianças nessa idade, começam a se libertar do egocentrismo, gostam de brincar junto a outras crianças e de jogos de cooperação.

A partir dos jogos escolhidos por essa idade, que são os jogos de raciocínio, eles desenvolveram condições para a interiorização de conhecimentos sistematizados (operações matemáticas e domínio do código escrito), desenvolvem a

memória, o raciocínio concreto e a criatividade.

Gostam de serem encarregados de responsabilidades em família, ajudar nos afazeres domésticos e em pequenas tarefas na escola e entre amigos nas organizações esportivas. A presença do adulto é muito importante pois ele deve ser um dinamizador, um guia, um estimulador das faculdades.

A escola representa agora, a essência de sua formação. Nela o aluno se educa e incorpora conhecimentos novos. Os jogos, nessa prática educativa, tornam-se atividades sérias (trabalho) que auxiliam, enriquecem a incorporação desses conhecimentos sem fazê-lo perder a satisfação ou o prazer de realizar e buscar

(ALMEIDA, 2003, p. 54)

Devemos brincar juntos, todas as crianças gostam de brincar com seus familiares e com pessoas que gostam como os professores. A presença do adulto é fundamental, pois a criança precisa ser desafiada a novas aprendizagens como também precisa ser prestigiada em suas evoluções.

O lúdico acontece naturalmente, mas precisa ser ensinado e também ser preservado e garantido, se expressa nos grupos infantis nas ruas, nos parques, escolas, festas, etc.

Porém por conta das transformações que tem impedida as expressões naturais do lúdico como os afazeres colocados às crianças, ou a proibição de brincadeiras na

rua por conta do medo da violência, ou até mesmo por conta das novas formas de diversões criadas pela tecnologia e consumismo, se viu necessário criar um espaço específico para a estimulação da atividade lúdica: a brinquedoteca/ludoteca.

CAPÍTULO 2

BRINQUEDOTECA / LUDOTECA

BRINQUEDOTECA/ LUDOTECA

FIGURA 05: BRINQUEDOTECAS



Fonte: <https://www.google.com>

No primeiro momento do referencial teórico, refletimos sobre a importância do lúdico no desenvolvimento da criança. Constatamos que a educação lúdica passou

por várias concepções que variaram segundo o contexto histórico de cada época. Hoje, de acordo com muitos estudos destinados a esta temática, não se tem mais dúvida do quanto a ludicidade é essencial para o ambiente escolar. Muitos são os espaços e as formas que a ludicidade pode aparecer no contexto escolar, e como recorte desta pesquisa, analisamos o espaço lúdico da brinquedoteca, em especial o projeto Ludoteca da Universidade Estadual de Londrina.

2.1 Brinquedoteca

A atividade lúdica faz parte de nossas vidas, principalmente da vida das crianças. Desde o princípio da humanidade, e por muitos séculos foi visto como atividade sem importância, e culturalmente somos muitas

vezes conduzidos para não sermos lúdicos. A brinquedoteca tem como função também mudar este pensamento.

FIGURA 06: ATIVIDADES LÚDICAS



Fonte: <https://www.google.com>

Segundo Santos (1997, p.13) "a brinquedoteca é o espaço criado com o objetivo de proporcionar estímulos para que a criança possa brincar livremente. Esse brincar sendo planejado, orientado, poderá

auxiliar no desenvolvimento da criança, neste brincar deve acontecer uma interação educacional”.

A primeira ideia de brinquedoteca surgiu em 1934, em Los Angeles, o objetivo principal era emprestar brinquedos às crianças carentes. Só se expandiu, a partir de 1960, em que surgiram as ludotecas, as toy libraries e as bibliotecas de brinquedos. (SANTOS, 1997).

Em 1981 foi criada a primeira brinquedoteca brasileira, na Escola Indianópolis, em São Paulo, e priorizava o brincar em um determinado espaço destinado para tal objetivo. (SANTOS, 1997).

De acordo com Santos (1997, p. 8-9):

Em 1984 foi criada a Associação Brasileira de Brinquedotecas, que fez

crescer o movimento, e a partir daí, surgiram diferentes tipos de brinquedotecas, entre elas: de bairro: montadas com a participação da comunidade e de associações, sendo frequentadas pelas crianças da comunidade; de hospitais ou clínicas: esse tipo colabora no tratamento de crianças com problemas, para amenizar traumas da internação ou terapia; temporárias: são montadas em locais onde acontecem grandes eventos, para oferecer um espaço para a criança, enquanto os pais participam da programação; de universidade: montados por profissionais da educação, com a finalidade principal de pesquisa e formação de recursos humanos.

A brinquedoteca tem sido reconhecida pela valorização da atividade lúdica para as crianças tendo como principais objetivos:

Proporcionar um espaço onde a criança possa brincar sossegada, sem cobranças e sem sentir que está atrapalhando ou perdendo tempo; Estimular o desenvolvimento de uma vida interior rica e da capacidade de concentrar a atenção;

Estimular a operatividade das crianças;
Favorecer o equilíbrio emocional;
Desenvolver a inteligência, criatividade e sociabilidade; Incentivar a valorização do brinquedo como atividade geradora de desenvolvimento intelectual, emocional e social; Enriquecer o relacionamento entre as crianças e suas famílias (SANTOS, 1997, p. 14).

A brinquedoteca tenta restituir os meios para que a criança possa brincar espontaneamente e sem cobranças, possa criar livremente e aprender através de suas brincadeiras, busca através do lúdico estimular as capacidades das crianças e ajudar no desenvolvimento pleno dos aspectos social, intelectual, psicológico, afetivo e emocional.

Dentre os objetivos da brinquedoteca um dos principais é despertar na criança a importância da ludicidade, pois até mesmo as crianças já estão se convencendo de que brincar às vezes é “perda de tempo”.

Surge também para trazer a criança a ludicidade “roubada”, pelo consumismo acelerado, possibilitando a estimulação da criatividade. Este espaço, brinquedoteca, luta para resgatar o direito ao lúdico, para não deixar que todos esses entraves do cotidiano nos faça extinguir algo tão importante para nossas vidas e principalmente tentar mudar este pensamento que já está sendo inculcado nas crianças.

Segundo Santos (1997, p. 14) “além de resgatar o direito à infância, a

brinquedoteca tenta salvar a criatividade e a espontaneidade da criança tão ameaçada pela tecnologia educacional de massa”.

A brinquedoteca é uma instituição criada para garantir o direito da criança de brincar, é um ambiente alegre e convidativo, deve proporcionar aprendizagens lúdicas. A principal função da brinquedoteca é resgatar a infância e suas brincadeiras, este espaço deve possibilitar à criança o brincar livremente, mas também deve possibilitar nesse brincar aprendizagens significativas.

Este ambiente criado especialmente para as crianças tem como objetivo estimular a criatividade, desenvolver a imaginação, a comunicação e a expressão, incentivar a brincadeira do faz-de-conta, a

dramatização, a construção, a solução de problemas, a socialização e a vontade de inventar, colocando ao alcance da criança uma variedade de atividades que além de possibilitar a ludicidade individual e coletiva, permite que ela construa o seu próprio conhecimento (SANTOS, 1997, p. 8).

Hoje o lúdico começa a ser visto como algo importante novamente, mas ainda existe muita resistência. As pessoas começam a perceber e dar mais valor ao lúdico em nossa vida. E, a partir disso foi necessário a criação de um espaço específico para a manifestação do lúdico, mas é preciso levar esse conceito de ludicidade para além da infância e pensá-la como um fio condutor em nossas vidas

darmos um sentido mais alegre, buscando sua gênese na infância, resgatar a alegria, a afetividade, recuperar a sensibilidade.

Hoje o tempo das crianças é habitualmente saturado por deveres e afazeres, restando muito pouco para as atividades lúdico-criativas. Assim, diminuem as possibilidades da criança descobrir sua própria maneira de ser, construir sua afetividade e fazer suas próprias descobertas por meio do brincar. Nessa perda de respeito pela infância e de seus verdadeiros interesses e necessidades somos, quase obrigados a esquecer o que desejamos e o que deveria ser prioridade para as crianças (CELY apud SANTOS, 1997, p. 125).

As realidades infantis são muito distintas

hoje em dia, mas a maioria tem algo em comum; perderam muito das especificidades da infância, muitas crianças não brincam mais descalças nas ruas, não se sujam nas brincadeiras, não inventam e reinventam brincadeiras com qualquer objeto. A maturação precoce vem destruindo a magia da infância. Vemos hoje adultos miniaturas que só pensam em consumir, agem como se fossem sempre mais “adiantados” que a própria idade.

Refletindo acerca dessa realidade é que se vê a importância do resgate do lúdico na infância, dessa motivação surgem as brinquedotecas (ludotecas).

Falar sobre Brinquedoteca é, portanto, falar sobre os mais diferentes espaços que se destinam à ludicidade, ao prazer, às

vivências corporais, ao desenvolvimento da imaginação, da criatividade, da autoestima, do autoconceito positivo, da resiliência, do desenvolvimento do pensamento, de ação, da sensibilidade, da construção do conhecimento e das habilidades (SANTOS, 2000, p. 58).

A brinquedoteca busca o íntimo do ser humano, sua essência, sua emoção, busca equilibrar no ser suas características fundamentais trabalhando de acordo com a faixa etária, para que a criança desenvolva plenamente como deveria.

A brinquedoteca é o espaço certo da ludicidade, do prazer, do autoconhecimento, da afetividade, da empatia, a automotivação, da arte do relacionamento, da cooperação, da

autonomia, do aprimoramento da comunicação, da criatividade, da imaginação, da sensibilidade e das vivências corporais. Portanto, a Brinquedoteca facilita o equilíbrio entre razão e emoção (SANTOS, 2000, p. 61).

No mundo atual, em que a tecnologia tornou-se acessível a quase todas as classes sociais, e extremo consumismo infantil, a maturação precoce, a criança vem perdendo a riqueza de transportar-se para o mundo lúdico.

2.2 Proposta de brinquedos com sucatas

De acordo com Oliveira (1984) “nossas mãos exprimem o que máquina nenhuma consegue, nossa identidade, eles são insubstituíveis por expressarem as habilidades e capacidades criadoras de cada

um” (apud SANTOS, 2002).

O brinquedo artesanal muitas vezes sofre uma discriminação por conta do consumismo, mas nunca perderá seu valor por suas características e fins. Incentivar a criação é muito importante, pois além de despertar as habilidades se torna mais acessível.

FIGURA 07: BRINQUEUDOS DE SUCATAS



Fonte: <https://www.google.com>

Há cartazes de aniversariante, de regras contendo o que podem e o que não podem fazer na ludoteca, brinquedos como bolas, corda, pernas de pau, bets, dentre outros.

Segundo Antunes (2003, p. 11): Há uma diferença entre usar um objeto como jogo e como brinquedo, pois no brinquedo não há regras fixas, já nos jogos as relações se dão dentro de determinadas regras. Jogos bem organizados ajudam a criança a construir novas descobertas, a desenvolver e enriquecer a personalidade e é jogando que se aprende a extrair da vida o que a vida tem de essencial.

Desse modo percebemos a necessidade de criar situações na ludoteca que atrairiam a atenção da maioria das crianças e que fossem estruturadas. As estagiárias fizeram

enfeites de natal para a ludoteca desenhos em papéis diversos, e as meninas se interessaram por fazer, se dedicaram muito e ajudaram nos enfeites, fizeram desenhos de sinos, velas, bolas de natal, enfeitaram os desenhos e decoraram a ludoteca.

Esta uma das sugestões de oficina Friedmann (1992) coloca em seu livro, que a oficina de artes são um importante recurso para promover experiências lúdicas, e que o contato com essas diferentes técnicas permite ampliar o repertório artístico.

A ludoteca permite essa integração entre as crianças e ao mesmo tempo que cada grupo escolha o que fazer e como fazer, despertando a autonomia das escolhas. Também brincamos com jogos da

ludoteca, jogos de estratégia e de sorte (domínio e pula macaco). “O jogo de regras caracteriza-se por ser uma combinação sensório-motora (corrida, jogo de bola, etc) ou intelectuais (cartas ou xadrez), com competição dos indivíduos e regulamentada por um código” (FRIEDMANN, 1992. p. 71).

Nos jogos as crianças aprendem o fazer e o não fazer, elaboram estratégias e estimulam o raciocínio e numa próxima partida atuarão melhor graças ao que foi aprendido na anterior. Na hora do lanche todas as crianças sentaram juntas, e conversaram bastante, sobre coisas de escola, professoras, gostos de filmes e riam bastante com graças que outros faziam.

As crianças tornam a hora da

alimentação um momento de socialização e descontração, elas conversam e discutem seus gostos e desejos. “Brincando o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico. Brincar exige concentração durante grande quantidade de tempo, desenvolve iniciativa, imaginação e interesse” (FRIEDMANN, 1992. p. 77).

A brincadeira com outras crianças gera a socialização e a afetividade. As crianças parecem gostar da ludoteca, mas também parecem um pouco desanimadas por já conhecerem tudo, elas querem novas experiências e novas atividades.

Segundo Friedmann (1992) a brinquedoteca tem como principal característica oferecer atividades lúdicas,

isso implica na montagem ou criação de situações de recreação e não apenas o contato com jogos e brinquedos, deve proporcionar atividades que atraem as crianças, isso requer muita criatividade, interesse e troca de experiências.

A autora acima citada em seu livro, traz sugestões de oficinas: conserto de brinquedos, pipas, origami, teatrinho de fantoches, música, artes, tear e trabalhos manuais, dentre outras. Muitas transformações estão ocorrendo na ludoteca. São propostas que têm buscado sugestões de oficinas e atividades diferenciadas para que não desestimulem as crianças e que torne o objetivo da ludoteca efetivo.

No trabalho com a sucata a criança tem

a oportunidade de expressar suas particularidades, colocar afetividade, ou seja, um trabalho de transformação e, portanto, se torna algo atrativo para as crianças. Neste dia, por causa da chuva, as crianças não puderam sair. Então, depois do lanche, as crianças se dividiram em pequenos grupos e brincaram com jogos, os meninos ficaram no canto das fantasias.

As observações e atividades que são realizadas na ludoteca permitem compreender a rotina desenvolvida, bem como presenciar como as crianças participam das atividades realizadas.

Portanto esse espaço é desfrutado com alegria pelas crianças. Um espaço de criatividade, socialização e desenvolvimento da aprendizagem.

CONCLUSÃO

Este livro discutiu a respeito da ludicidade, tendo em vista seus pontos principais desde os primórdios da humanidade, analisamos que sua importância é determinada pelo contexto cultural, por isso tem sido mais valorizado por ser considerado também um atividade inútil. Hoje a ludicidade é vista dessas duas formas, para quem estuda sua importância, sabe que esse jogo é muito necessário na vida humana, principalmente para as crianças, e para alguns, ainda é considerado desnecessário como trivial, puro prazer, ou uma perda de tempo.

Através da elaboração do mesmo, procurou mudar essa visão descrevendo as pesquisas e reflexões de diversos defensores

das atividades lúdicas e avaliando as atividades lúdicas, a necessidade de criar um espaço específico: a brinquedoteca.

A partir deste espaço específico, nasceu a ideia de desenvolver pesquisas atuais com o objetivo de caracterizar as atividades desenvolvidas na brinquedoteca desta universidade e verificar as contribuições na construção da aprendizagem infantil.

Desse modo, iniciamos nossa reflexão nos pensamentos dos seguintes autores: Almeida (2003), Brougere (1998), Friedmann (1992), Santos (2000), concluindo que a ludoteca pode oferecer muitas aprendizagens por meio da ludicidade.

As atividades propostas na ludoteca devem ser planejadas e estruturadas, a

criança não é obrigada e nem forçada a brincar disto ou daquilo, ela é estimulada a conhecer ou a ter um novo olhar sobre o brincar. A ludoteca tem como primeiro sentido ser contrária à formalização da escola, lá a criança tem a autonomia para escolher o que é como brincar.

Hoje, além dos cantos oferecidos, as professoras são treinadas e incentivadas a estimularem as atividades lúdicas na ludoteca, elas trazem sempre algo novo para aguçar a criatividade e curiosidade das crianças, elas convidam as crianças a brincarem, mas nunca as obrigam.

Na ludoteca não há uma rotina, as crianças são livres para escolher e brincar como quiserem, sendo que a única determinação do espaço é se mantenha

organizado, que o que utilizado deverá ser guardado no mesmo lugar.

Este livro pretende contribuir para a esfera educacional no que diz respeito aos elementos lúdicos no desenvolvimento infantil, podemos analisar através de diversos autores que o lúdico vem sendo estudado e apontado, é de fundamental importância para o desenvolvimento da criança. Reconhecemos que o lúdico deve ser trazido para a sala de aula e imerso em métodos de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: prazer de estudar: técnicas e jogos pedagógicos**. 11. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

ANTUNES, Celso. **O jogo e educação infantil: falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir**. Petrópolis. Vozes, 2003.

BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. In: Kishimoto. (org). **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Thomsom, 1998.

BUSTAMANTE, Glênio Oliveira. **Por uma vivência escolar lúdica**. In: SCHWARTZ, Gisele Maria (org.). **Dinâmica Lúdica: novos olhares**. São Paulo: Manole, 2004.

CHÂTEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **O valor do Brincar**. Disponível em:. Acesso em: 29 nov. 2009.

FRIEDMANN, Adriana. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 2.ed. São Paulo.

Página Aberta, 1992.

LIMA, Marilene. **Brincando na sala de aula.** Revista do professor, Porto Alegre, v. 20, n. 78, p. 5-7, abr./jun. 2004.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo.** Porto Alegre. Artes Médicas, 2002.

_____. **O lúdico em diferentes contextos.** Petrópolis. Vozes, 1997.

_____. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico.** Petrópolis. Vozes. 2000.

SOUZA, Maria do Rosário Silva. **A importância do lúdico no desenvolvimento da criança.** Disponível em www.saudevidaonline.com.br. Acesso em 07/05/2022.

ZACHARIAS, Vera Lúcia Câmara. **Educação ao longo da vida: uma necessidade.** Disponível em <http://www.centrorefeducacional.pro.br>. Acesso em 07/05/2022.

ZACHARIAS, Vera Lúcia Câmara F. **Jogo e educação infantil: mais sobre o jogo.** 2006.

Disponível em
<http://www.centrorefeducacional.pro.br>.
Acesso em 07/05/2022.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Abstratas, 24

Acelerado, 12

Acima, 71

Acolhedor, 14

Acontecer, 57

Acordo, 64

Adulta, 40

Adulto, 28, 42, 46

Afazeres, 51

Afetividade, 72

Aguçar, 75

Alegre, 61, 62

Alegria, 72

Amadurecimento, 40

Ambiente, 10, 24

Ameaçada, 60

Amplamente, 12

Aprendizagem, 28, 72,

76

Apto, 70

Aquisição, 25

Artesanal, 66

Artístico, 68

Assimilação, 45

Atenção, 67

Atividade, 10, 34, 52,

55, 58

Atividades, 11, 22, 48,

50, 70, 72

Atos, 49

Atraída, 43

Atrativo, 72

Através, 76

Automotivação, 64

Autonomia, 65, 68, 75

Autores, 76

Avaliando, 74

B

Bets, 67

Bolas, 67

Boneca, 19

Brasileira, 57

Brincadeira, 38, 47

Brincadeiras, 10, 11, 21,

29, 51

Brincar, 14, 16, 33, 45,

56, 57, 61, 75

Brinquedos, 34, 57, 71

Brinquedoteca, 11, 52,

57, 59, 60, 74

Brinquedotecas, 64

C

Caminho, 25

Capacidades, 59

Característica, 70

Caracterizamos, 44

Caracterizar, 74

Cartas, 69

Causa, 72

Cérebro, 45

Cobranças, 59

Colocados, 51

Colocar, 72

Começa, 49

Começar, 46

Comer, 46

Compreende, 39

Compreender, 72

Concentração, 70

Concepção, 21, 23

Concepções, 55

Condições, 49

Conhecimento, 34, 40

Conhecimentos, 26, 49, 50

Consciência, 49

Consequentemente, 21

Construção, 34

Consumismo, 52, 60, 66

Conta, 52, 66

Contato, 71

Contexto, 37

Contextos, 20, 27

Contrária, 75

Contribuir, 76
Conversa, 45
Convdativo, 61
Cooperação, 49
Corda, 67
Crescem, 28
Criança, 19, 23, 31, 46,
49, 51, 59, 67, 75
Crianças, 10, 11, 14, 37,
42, 59, 63, 68, 69, 72, 75
Criar, 52
Criatividade, 65, 71, 72,
75
D
Dentre, 67
Depois, 46
Desafiada, 51
Desafios, 37
Descobertas, 67
Descobre, 43
Desenhos, 68
Desenvolve, 30, 43
Desenvolvidas, 13
Desenvolvimento, 13,
37, 48, 54, 76
Destinado, 57
Determinação, 75
Diálogo, 28
Diferenciadas, 71
Dinamizador, 50

Distintas, 63

Diversões, 52

Domésticos, 50

Dramatizações, 39

E

Educacional, 76

Educador, 14

Educadores, 11

Egocentrismo, 49

Elementos, 76

Emprestar, 57

Encarregados, 50

Enfeites, 68

Enriquecer, 67

Enriquecer, 59

Escola, 10

Escolher, 75

Espaço, 12, 52, 56, 72,
75

Esportivas, 49

Essencial, 67

Estimulada, 75

Estimulador, 50

Estimulados, 46

Estimular, 46

Estruturadas, 67

Exercita, 49

Experiência, 29, 33

Experiências, 33, 43,
44, 70, 71

Expressa, 22, 47

Expressões, 51

F

Fantoches, 71

Fase, 45, 46

Faxineira, 29

Finalizando, 43

Fixas, 67

Frustrações, 39

Fundamental, 76

G

Garantido, 51

Gênese, 62

Gostaria, 33

Gostos, 70

Graças, 69

H

Habilidades, 11, 30, 65

Hábitos, 46

Humanidade, 55

I

Idade, 12, 46

Imbuídas, 12

Imerso, 76

Imita, 47

Importância, 16, 54,

55, 73

Importante, 19, 46, 60,

62, 68

Incentivar, 66

Incomoda, 33
Inculcado, 60
Inegável, 10
Inerente, 20
Infância, 61
Infantil, 74, 76
Informações, 47
Iniciativa, 70
Instituição, 60
Intelectuais, 27
Intelectual, 59
Intelectualmente, 45
Inteligência, 28
Interage, 38
Interesse, 25, 70
Interioriza, 47
Interiorização, 50
Interpretação, 37
Interromper, 33
Inútil, 73
Inventam, 63
Isso, 10
J
Jogo, 15, 73
Jogos, 21, 67, 72
L
Lanche, 69
Livramento, 59, 61
Livro, 13, 68, 76
Londrina, 55

Lúdica, 21, 52

Lúdicas, 61, 74, 75

Ludicidade, 10, 12, 14,
19, 62, 73

Lúdico, 60, 62, 76

Lúdicos, 56

Ludoteca, 67, 68, 71,
72, 74, 75

Ludotecas, 57

Luta, 60

M

Mãe, 29

Mágicas, 11

Manifestação, 62

Mantenha, 75

Manuais, 71

Máquina, 65

Meninos, 72

Mental, 34

Métodos, 76

Momento, 19

Montagem, 71

Motivador, 20

Motora, 69

Motores, 47

Movimentos, 44

Muitas, 66

Música, 71

N

Necessário, 52, 73

O

Objetivos, 58

Obrigada, 75

Ocorre, 44

Ocorrendo, 71

Oficina, 68

Oportunidade, 72

Organizados, 67

Orientado, 56

Origami, 71

P

Parques, 51

Participa, 48

Partida, 69

Pau, 67

Pedagogo, 12

Pedagogos, 34

Pensamento, 35, 60

Pensamentos, 74

Perder, 30

Permite, 68

Pernas, 67

Personalidade, 29, 30,
44, 67

Pessoas, 51, 62

Pipas, 71

Planejadas, 11

Plenamente, 64

Pleno, 59

Possibilitar, 11

Possuir, 41

Práticas, 49

Precisos, 47

Presença, 50

Presenciar, 72

Presente, 10

Pressuposto, 24

Prestigiada, 51

Primeiro, 54

Primórdios, 73

Principais, 58

Principal, 57

Processo, 13, 37

Professoras, 69, 75

Proibição, 51

Projeto, 55

Proliferação, 12

Promove, 10

Promover, 68

Proporcional, 38

Proporcionar, 56

Propostas, 74

Próprio, 42

Psicológica, 43

Pular, 45

Q

Quantificadas, 38

Quer, 10

R

Raciocínio, 69

Realidade, 63

Referencial, 54

Refletimos, 54

Regras, 69

Remotas, 24

Repetição, 45

Requer, 71

Respeito, 73

Responsabilidade, 13

Responsabilidades, 50

Rotina, 75

Ruas, 51

S

Saudáveis, 46

Saudável, 40

Sensibilidade, 65

Sensório, 44

Severos, 29

Simbólicos, 48

Sistematizados, 50

Situações, 12

Só, 63

Sociabilidade, 59

Social, 70

Socialização, 13, 70, 72

Sociedades, 21

Sucata, 71

T

Teatrinho, 71

Tecnologia, 52, 60

Tolerante, 40

Trabalho, 25, 26, 72

Trabalhos, 71

Transformações, 51

Transporta, 29

Trazido, 76

Treinadas, 75

V

Valorizado, 73

Variedade, 14

Verdadeira, 24, 43

Verduras, 46

Verificar, 74

Violência, 52

Vivências, 65

Vontade, 40

X

Xadrez, 69

LUDOTECA: UM ESPAÇO PARA A LUDICIDADE

978



9786560540934