

PRÁTICAS ACADÊMICAS: MÉTODOS NO CONTEXTO DAS BRINQUEDOTECAS

Luís Paulo Coutinho Lemos¹
Alexandra da Silva Leite²

RESUMO: A produção acadêmica evidencia as práticas no contexto de uma brinquedoteca a partir de um projeto elaborado no decorrer de um curso de licenciatura plena em pedagogia voltado as práticas nos espaços que abordam a participação de crianças no contexto de uma brinquedoteca universitária, coordenada por professores de instituições públicas: professores universitários, tutor de universidade particular, professora da rede pública municipal e acadêmicos do curso de pedagogia. No que tange o referencial teórico a base consta: relevância dos recurso pedagógicos-brinquedos, as intervenções nos processos ensino-aprendizagem abordados nas trilhas formativas do curso de licenciatura em pedagogia e a aplicabilidade de saberes em didáticas, o trabalho está estruturado em conteúdos teóricos como eixo inicial, práticas no espaço que serve de laboratório pedagógico como meio e ações que se consolidam no cotidiano de atendimentos com alunos e professores, destacando o protagonismo acadêmico a fusão de conhecimentos construídos e discutidos nos planos e intervenções pedagógicas, as reelaborações de práxis, confecções de recursos tendo como modelo os industrializados ou construídos por colaboradores que efetuaram doações para o espaço em questão, as formações de profissionais de múltiplas áreas para os acadêmicos que participam do projeto e acima de tudo as dedicações consolidadas por todos envolvidos no projeto.

Palavras-chaves: Práticas na Brinquedoteca. Formação Acadêmica e Pedagogia.

ABSTRACT: He academic production highlights the practices within the context of a toy library based on a project developed during a full degree course in pedagogy, focusing on the participation of children in a university toy library. This initiative is coordinated by teachers from public institutions, including university professors, a tutor from a private university, a teacher from the municipal public network, and pedagogy students. The theoretical framework includes the relevance of educational resources (toys), interventions in the teaching-learning processes discussed during the formative pathways of the pedagogy course, and the applicability of knowledge in didactics. The work is structured around theoretical content as an initial axis, practices in a pedagogical laboratory space as a means, and actions that materialize in daily interactions with students and teachers. It emphasizes academic protagonism, the fusion of constructed knowledge discussed in pedagogical plans and interventions, the re-elaboration of praxis, and the creation of resources modeled after industrial products or constructed by collaborators who donated to the space. Additionally, it involves the training of professionals from multiple areas for the students participating in the project and, above all, the dedication of all individuals involved in the project.

keywords: Practice in the toy Library. Academic Production, Pedagogy.

¹Licenciatura Plena em Pedagogia. Pós- Graduação em Educação Especial e Inclusiva e Neuropsicopedagogia Institucional e Clínica. Professor de Ensino Médio.

²Licenciatura Plena em Pedagogia. Pós- Graduação em Educação Especial em Língua Brasileira de Sinais LIBRAS. Neuropsicopedagogia Clínica Institucional e Aplicada. e Psicopedagogia Clínica e Institucional. Professor de Sala de AEE. séries iniciais do ensino fundamental menor.

INTRODUÇÃO

De acordo com as bibliografias dedicadas aos aspectos históricos-cronológicos da brinquedoteca, sua gênese se deu na Europa mais precisamente na Itália em 1970, tendo como o primeiro espaço criado na cidade de Roma, a iniciativa de psicólogos e educadores que almejavam um espaço onde as crianças de forma livre desenvolvessem suas habilidades emocionais, cognitivas nos atos lúdicos e sem a interferência de adultos. Sequencialmente tal espaço alcançou outros horizontes: como o continente asiático e americano e o Brasil, onde na cidade de São Paulo através do pioneirismo da Associação de Pais e Amigos Excepcionais (APAE) dada a visão de alguns educadores de implementar uma aprendizagem lúdica construíram esse uma das principais responsáveis por esse ação foi a coordenadora e pedagoga Nylce Cunha a qual elaborou os termos desse espaço assim como a nomenclatura de brinquedista, tendo como eixo central a educação infantil os profissionais da educação criam em 1984 a Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBri) cujo sua essência e fomentar e divulgar a importância desse espaço de forma conceitual e difundir sua relevância.

REFERENCIAL TEÓRICO

No que tange a expansão a nível nacional outras instituições despertaram interesse em inserir em seus contextos a brinquedoteca dentre elas: clínicas psicológicas, hospitais, centros comunitários e escolas públicas e privadas. Tendo como matriz educativa o brincar alicerçado na ludicidade e aspectos neuropsicomotores cabe destacar um autor. Dessa forma a brinquedoteca “[...] Nem de longe se enquadra em um simples espaço. Sua exploração é gigantesca e com inúmeras caridades e funcionalidades, mas, sempre voltada para o desenvolvimento da criatividade, autonomia, socialização motricidade e cognição” (COSTA; SILVA; FRANCATTO, 2020, p.732)

No campo jurídico e realidade brasileira o Estatuto da Criança e do Adolescente) tem a incumbência de regulamentar através da Lei 8.069/1990 as brinquedotecas, garantindo aos educandos enquanto crianças o lazer e à educação e hoje intercambiado as diretrizes de universidades como espaços que servem de laboratórios pedagógicos para diferentes faculdades como: educação, medicina, biologia dentre outras. Cabendo destacar que tal espaço/laboratório atende de certa forma os anseios de professores, acadêmicos e pesquisadores através de formações teóricas e práticas. Tendo como um dos objetivos matriciais: a promoção da atividade lúdica, o fomento ao desenvolvimento integral da

criança, o estímulo a criatividade, desenvolvimento de habilidades emocionais e estímulo a criatividade e a imaginação seja de forma individualizada ou interação com seus pares. E alguns casos a brinquedoteca nas universidades sevem de apoio aos acadêmicos que têm filhos no momento em estão em sala de aula e precisam levá-los consigo, dessa maneira enquanto as mães acadêmicas estudam as crianças estão na brinquedoteca universitária.

Dentro de um contexto de laboratório pedagógico a brinquedoteca proporciona aos acadêmicos didáticas que impactam diretamente aos processos formativos no curso de licenciatura em pedagogia, o apoio de professores orientadores nos parâmetros das pesquisas determina uma vivência com o universo da pedagogia no âmbito das práticas em espaços diferentes da escola e ao mesmo tempo intercambiam em partes das vivências para aqueles que tiveram oportunidades de práticas escolares através de estágios. No que concerne à formação direta nas universidades cabe destacar uma citação de Santos (2000.p.59).Entende-se por ensino, a formação dos estudantes, tanto na aquisição de conhecimentos específicos, quanto no desenvolvimento de habilidades e valores necessários para vida pessoal e profissional; por uma pesquisa o movimento da produção de conhecimento científico promovendo a formação de pesquisadores; e a extensão busca relacionar a universidade a fim de proporcionar a participação de vários seguimentos da comunidade. Sendo assim, a brinquedoteca universitária abraça os três eixos que a universidade proporciona, alinhado a isso, Santos (2000.p.59).

De acordo com projetos abrangentes as brinquedotecas tendem a abrir seu espaço para parcerias tanto para universitários de outros campos do saber que necessitam explorar e analisar os comportamentos de crianças na relação com a ludicidade, envolvendo motricidade, aspectos verbais dentre outras habilidades quanto a relação comportamental cognitiva com recursos base desse espaço que são os brinquedos.

Um ponto central no viés da formação de acadêmicos se dar nas modalidades diferenciadas das convencionais os cursos intervalares geralmente acontecem em dois meses no decorrer do ano, ou seja, há um intervalo muito longo sem as aulas presenciais, a brinquedoteca surge como um espaço que pode vir a suprir esse tempo ocioso de atividades uma vez que pode servir laboratório pedagógico e ao mesmo tempo um campo para aplicação das didáticas com relação aos as execução de práticas pedagógicas.

Com relação aos acadêmicos da modalidade semipresencial, geralmente de universidades particulares onde a demanda de aulas presenciais decorrem uma vez por semana e quatro encontros presenciais pôr mês em seus referidos polos, a participação de

projetos práticos na brinquedoteca de acordo com projeto estruturados, didáticas no espaço e formações; contemplam a ausência de práticas e de certa forma potencializam os aprendizados teóricos de suas formações. Algumas formações pedagógicas integram profissionais de redes que estão na docência permanente como é o caso de professores de redes públicas que também usam a brinquedoteca como aditivo de saberes na sua formação continuada.

As universidades por serem instituições pertencentes a rede federal de educação oportunizam a certificação aos profissionais da educação, cabe aqui ressaltar que alguns universitários trabalham estudam ao mesmo tempo, e como é possível as certificações de acordo com projetos e parcerias público privadas, acabam recebendo documentos juridicamente corretos para aferir sua formação e qualificação, por outro lado a possibilidade de registro de atividades práticas em instituições renomadas (universidades federais) valorizam seus currículos e aumentam suas gamas de conhecimentos pedagógicos. Dentro de dinâmicas que corroboram as didáticas pedagógicas envolvendo: jogos corporativos promovendo trabalhos em equipes, oficinas de criação de brinquedos levando em consideração os materiais de baixo custo- recicláveis – e os estímulos cognitivos, teatro de fantoches, um meio para expressão de comunicação e emoções que potencializam as habilidades. Nesse viés a contação de histórias fomentando o imaginário infante juvenil.

BRINQUEDOTECA NA RELAÇÃO HISTÓRICO AMERICANA E LUDOTECA NA EUROPA

Autores como Cunha (1996, p.40) realizou uma análise exitosa com relacionada ao processo histórico da brinquedoteca a partir da Europa nos anos 60 e em nosso país por volta da década de 80, citando os Estados Unidos em sua bibliografia:

Nos anos da grande expansão econômica americana, por volta de 1934, na cidade de Los Angeles, nos Estados Unidos, o dono de uma loja de brinquedos queixou-se ao diretor da escola municipal de que as crianças estavam roubando brinquedos, o diretor chegou à conclusão que isto estava acontecendo porque as crianças não tinham com o que brincar. Iniciou-se então um serviço de empréstimo de brinquedos como recurso comunitário. Este serviço existe até hoje e é chamado Los Angeles Toy Loan. (CUNHA, 1996, p. 42).

Com relação a situação exposta por Cunha o gestor da unidade escolar de Los Angeles criou uma solução eficaz para o acontecido na loja de brinquedos, elaborando um modo de prevenção antes as punições para com as crianças, o que de certa forma esse diretor da escola municipal implantou foi meios pedagogicamente corretos para lidar com situações que envolvem o público infantil nas ausências das ludicidades.

Um outro fundamento que merece destaque no continente europeu mais precisamente na Suécia tem relação com o termo ludoteca, essa nomenclatura diz respeito a preocupação de duas mães de crianças excepcionais em estimular seus genitores criaram esse espaço (Ludoteca) que tinha com fim o empréstimo de brinquedos, no campo da Biblioteca de brinquedos termo estruturado para um espaço que tinha como principal fundamento o empréstimo de brinquedos para crianças conduzirem para seus lares o surgimento se deu 1967 cuja a expressão em inglês era as *Toy Liberaires*. Dada a relevância e conhecimento desses espaços no mesmo continente foi apresentado o primeiro Congresso Internacional sobre a temática Brinquedoteca. Posteriormente no continente americano surge outro congresso sobre o assunto na Canadá que tinha como eixo de críticas a ampliação das brinquedotecas que deveriam fornecer orientações educacionais, tendo suas bases no estímulo a socialização e resgate da cultura ligada a ludicidade, mais uma vez Cunha (1996, p. 44) destaca o caráter universal da brinquedoteca em vários países.

Uma entidade sem fins lucrativos e qualificada como OSCIP (Organização de Sociedade Civil de Interesse Público) que tem fomentado as brinquedotecas a nível nacional é a ABBri (Associação Brasileira de Brinquedotecas, desde de 1985 desenvolve trabalhos e apoia esse espaço de ludicidade no território brasileiro, compartilhando conhecimentos , promovendo eventos para formação científica, qualificações de docentes, assessorias para órgãos públicos e privados, desenvolvendo consultorias para operacionalização da brinquedoteca. Tal associação é filiada a Associação Internacional de Brinquedotecas (ITLA).

BRINQUEDOTECA NO UNIVERSO ESCOLAR

Tendo a escola como instituição pilar no processo ensino aprendizagem e o elemento basilar que é o brinquedo esse espaço nas instituições escolares desempenham as trilhas a qual os discentes devem percorrer no âmbito do conhecimento fundamentadas nos atos de raciocínio lógico, desenvolvimento de habilidades motoras e cognição, inseridas na escola e aplicadas nas didáticas atendem todos agentes envolvidos na educação básica que vão desde de o público infantil, passando pelo juvenil e até mesmo adultos a depender das aulas práticas e aplicações multidisciplinares.

BRINQUEDOTECA CIRCULANTE

Idealizadas para contemplarem um quantitativo de público e em diferentes locais a brinquedoteca itinerante tem suas estruturas de modo geral interligadas a caminhões e veículos afins assim como os veículos de médio porte, geralmente os elementos que a compõem são brinquedos como de praxe e livros de bibliografias infanto juvenis complementando seus recursos didáticos alguns de cunho tecnológicos recheiam suas variabilidades como projetores para exposição de mídias em geral.

A RELAÇÃO DA BRINQUEDOTECA COM COMUNIDADES PERIFÉRICAS.

Fruto do esforço de entidades ligadas a sociedade civil, a exemplo de ONG's e em parte governamentais as brinquedotecas comunitárias fomentam parte dos anseios da comunidade de baixa renda no que diz respeito ao acesso a brinquedos e literaturas, as atividades exitosas promovidas por educadores dessa modalidade de brinquedoteca em geral envolvem a inclusão do público infantil em oficinas e didáticas pedagógicas, de forma direta ou indireta quando presentes os pais e responsáveis apreciam com seus filhos as competições de maneira saudável com seus pares, no campo da educação voltada a saúde aprendem juntos de forma lúdica e consolidam seus saberes ligados a sua cultura.

471

BRINQUEDOTECA, BRINQUEDOS E LEGISLAÇÃO

Vários documentos legais amparam o direito à crianças e adolescentes e de forma universalizada os discentes especiais ou mesmo fora da escola o direito de brincar, do ponto vista cronológico e linear: a Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948), a Declaração Universal dos Direitos da Criança (1959), a Constituição Federal do Brasil (1988), o Estatuto da Criança e do Adolescente (1990) e o Marco legal da Primeira Infância (Lei nº 13.257) de 2016. É necessário fazer uma pausa e refletir que historicamente e legalmente vários legisladores e a sociedade civil se empenharam em fazer valer o direito a ludicidade e em outras palavras o direito de brincar, demandando assim que todos esses marcos legais não atendem universalmente um direito essencial para crianças, pré-adolescentes e adolescentes.

Com o intuito de sistematizar as trajetórias das legislações ligadas a brinquedoteca o quadro abaixo descreve autores, referências bibliográficas, ano de publicação dentre outros aspectos:

Autor	Referência Bibliográficas	Ano da Publicação	Assunto da pesquisa	Relevância da Pesquisa
Unicef	Unicef.org	1948	Declaração Universal dos Direitos Humanos	Considerando que o reconhecimento da dignidade inerente a todos os membros da família humana e de seus direitos iguais e inalienáveis é o fundamento da liberdade, da justiça e da paz no mundo,
Unicef	Unicef.org	1959	Declaração Universal dos Direitos da Criança	Constitui ela uma enumeração dos direitos e das liberdades a que, segundo o consenso da comunidade internacional, faz jus toda e qualquer criança
Brasil	Planalto.gov.br	1988	Constituição Nacional	Inclui disposições sobre a educação como direitos de todos promovendo a inclusão educacional.
Brasil	www.gov.br	1990	Estatuto da Criança e do Adolescente	Conjunto de normas do ordenamento jurídico que tem como objetivo a proteção dos direitos da criança e do adolescente, aplicando medidas e expedindo encaminhamentos para o juiz. É o marco legal e regulatório dos direitos humanos de crianças e adolescentes
Brasil	Planalto.gov.br	2016	Marco Legal da Primeira Infância	Dispõe sobre as políticas públicas para a primeira infância e altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), o Decreto-Lei nº 3.689, de 3 de outubro de 1941 (Código de Processo Penal), a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, a Lei nº 11.770, de 9 de setembro de 2008, e a Lei nº 12.662, de 5 de junho de 2012.

Na interface das legislações e brinquedos os conhecimentos técnicos demandam : “A certificação de brinquedos importados e nacionais no Brasil é um dos modelos de certificação existentes, sendo uma atividade de caráter compulsório (obrigatório), que está baseada na norma brasileira NBR 11786 – Segurança do Brinquedo, publicada pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) e regulamentada pela Portaria Inmetro n.º 177, de 30 de novembro 1998. Essa norma, que trata da segurança do brinquedo, refere-se aos possíveis riscos que, mesmo não sendo identificados pelo público, podem surgir durante o uso normal dos brinquedos ou mesmo em consequência de abuso razoavelmente previsível.”

“O Projeto de Lei 1815/19 torna obrigatória a instalação de brinquedotecas em clínicas, postos de saúde e outros estabelecimentos de atendimento pediátrico. O texto altera a Lei 11.104/05, que já prevê a instalação obrigatória de brinquedotecas em hospitais.”

“Brinquedos que Requerem Rotulagem Especial de Advertência: Certos brinquedos e embalagens devem ter rotulagem especial de advertência, necessariamente em português. Alguns brinquedos devem conter, na etiqueta principal do produto, as palavras “CUIDADO” ou “ATENÇÃO”, além da indicação dos riscos que apresentam, impressos em cor contrastante e destacados de outros dizeres e desenhos; Rotulagem de Brinquedos para Crianças até 3 Anos: Os brinquedos que podem trazer riscos para crianças de até 3 anos devem trazer a seguinte advertência de maneira legível:”

1. “NÃO RECOMENDÁVEL PARA CRIANÇAS DE ATÉ 3 ANOS”.
2. A menção do risco envolvido;
3. O símbolo de advertência para brinquedos não apropriados para crianças menores de 3 anos:”

“Grampos na embalagem: Embalagens que contêm grampos e podem ser abertas por crianças não podem formar cantos afiados ou pontas agudas. Se ficarem expostas ao se abrir devem conter a seguinte advertência:”
2. “Toxicologia: As substâncias reconhecidas como perigosas à saúde não devem ser usadas em quantidade ou forma que possa afetar as crianças. Dessa forma, a norma estabelece os valores máximos destes elementos químicos, conforme tabela abaixo:

Elemento Concentração máxima (mg/Kg):	
Antimônio	-60
Arsênio	-25
Bário 1000 Cádmio	-75
Chumbo	-90
Cromo	-60
Mercúrio	-60
Selênio	-500

“Estas substâncias são, usualmente, denominadas de “metais pesados”. São elementos que não existem naturalmente em nenhum organismo, tampouco desempenham funções – nutricionais ou bioquímicas – em microrganismos, plantas ou animais, ou seja, a presença destes metais em organismos vivos é prejudicial em concentrações acima do limite máximo permitido pelas legislações pertinentes.”
 “O chumbo, por exemplo, contamina principalmente o sistema nervoso, a medula óssea e os rins. A presença desse elemento no organismo interfere nos processos genéticos ou cromossômicos e produz alterações na estabilidade da cromatina em cobaias, inibindo o reparo de DNA e agindo como agente cancerígeno. Os compostos de cromo, por sua vez, produzem reações cutâneas, nasais, bronco-pulmonares, renais, gastrointestinais e carcinogênicas. As cutâneas são caracterizadas por irritação no dorso das mãos e dos dedos, podendo transformar-se em úlceras. As lesões nasais iniciam-se com um quadro irritativo inflamatório, supuração e formação crostosa. Em níveis bronco-pulmonares e gastrointestinais, produzem irritação bronquial, alteração da função respiratória e úlceras gastroduodenais.” supuração e formação crostosa. Em níveis bronco-pulmonares e gastrointestinais, produzem irritação bronquial, alteração da função respiratória e úlceras gastroduodenais.”

3.” Ensaio de Abuso Razoavelmente Previsível Este ensaio destina-se a simular a exposição de um brinquedo a dano mecânico, devido à queda ou arremesso, além de outras ações que podem ser executadas por uma criança. Depois de submetido aos ensaios aplicáveis, o brinquedo não deve apresentar cantos afiados e pontas agudas, nem risco de liberar pequenos fragmentos e componentes que podem ser engolidos pelas crianças.”

4. “Ensaio de Queda Todos os brinquedos devem ser submetidos a este ensaio, que consiste em deixá-los cair de alturas que variam conforme a faixa etária a que se destinam. É uma simulação de situações que podem ocorrer quando um brinquedo cai de um berço, uma mesa ou outras situações em que haja impacto. Após o ensaio, não devem existir pontas agudas, cantos afiados ou objetos com risco de serem engolidos.”

5.” Objetos pequenos, pontas e projeções perigosas os requisitos quanto a objetos dessa natureza visam minimizar riscos ligados à ingestão ou inalação de peças que se quebram ou são retiradas dos brinquedos, além de eliminar riscos referentes à forma do brinquedo e aos elementos usados na montagem, como arames, pinos, pregos e grampos, fixados imprópriamente.” Pontas e projeções agudas podem ser expostas durante o uso normal ou em consequência de abuso razoavelmente previsível. Estes ensaios verificam ainda os riscos de ferimentos que poderiam ser causados em decorrência da queda de uma criança sobre pontas salientes.” Esses brinquedos, adequados para crianças maiores de 3 anos, devem conter na embalagem do símbolo de advertência para crianças menores de 3 anos, e a seguinte advertência ainda os riscos de ferimentos que poderiam ser causados em decorrência da queda de uma criança sobre pontas salientes.”

“ATENÇÃO: NÃO RECOMENDÁVEL PARA MENORES DE 3 ANOS POR CONTER PARTES PEQUENAS QUE PODEM SER ENGOLIDAS”

6. “Ensaio de torção e tração para retirada de componentes esses ensaios são realizados sempre que um brinquedo apresentar uma saliência, uma peça ou um conjunto de peças passíveis de serem pegadas pela criança com as mãos ou com a boca. O brinquedo deve ser fixado de modo que seja possível submeter suas partes aos esforços de tração e torção. Todas as partes testadas devem permanecer intactas após os ensaios.” cortes, furos ou de serem engolidas. No ensaio de inacessibilidade de mecanismos, verifica-se a possibilidade de uma criança introduzir um dedo em partes que possam causar ferimentos.”

7. “Cordas e elásticos Os brinquedos que contêm cordas e elásticos, destinados a crianças maiores de 3 anos, devem apresentar em sua embalagem o símbolo de advertência para brinquedos não apropriados para crianças menores de 3 anos e a seguinte advertência:”
“ATENÇÃO: NÃO RECOMENDÁVEL PARA MENORES DE 3 ANOS POR CONTER CORDÃO LONGO, NO QUAL PODEM-SE ENROSCAR”.
Estas exigências visam minimizar os riscos que podem ser causados por esses materiais.

8.” Ensaio para mordedores Brinquedos tipo “mordedores” são feitos para serem levados frequentemente à boca. Por isso, devem ser verificados quanto à possibilidade de serem engolidos ou provocar algum tipo de desconforto na criança. Os furos existentes devem ser projetados de modo que não haja risco de prenderem os dedos da criança e bloquearem a circulação de sangue. Deve constar na embalagem desse tipo de brinquedo a seguinte recomendação: São igualmente preocupantes as não conformidades encontradas em ensaios que verificam se os brinquedos liberam objetos pequenos o suficiente para serem engolidos ou expõem pontas agudas e cantos afiados, aumentando o risco de lesões no uso e em possíveis quedas sobre os brinquedos. Somente a corda de pular foi considerada conforme nesses itens, que podem ocasionar cortes, cegueiras, sufocamentos e, eventualmente, a morte (apesar de conforme nesses itens, outros ensaios demonstraram que esse brinquedo não é seguro).”

“As não conformidades relacionadas às informações obrigatórias e à falta de símbolos e textos de advertência não devem ser vistas como menos importantes, pois são elas que orientam os pais quanto aos

cuidados que devem ter com as embalagens e os brinquedos, além de indicarem a faixa etária adequada. Esses itens representam, na verdade, o primeiro passo para o uso seguro e adequado do produto.”

“Caso o consumidor encontre produtos com o selo falsificado ou sem o selo no mercado formal, denunciar a Ouvidoria do Inmetro (0800 285-1818), no caso do mercado formal e às prefeituras para o caso do mercado informal”

BRINQUEDOTECA E ESPAÇOS CULTURAIS

A cultura por ser um elemento fundamental para formar cidadãos críticos e cultos também abarca a brinquedoteca em suas áreas arquitetônicas os centros culturais assim como algumas bibliotecas abrem suas portas para um público variado: adultos, adolescentes e crianças frequentam tais espaços para conhecerem um pouco mais sobre diferentes culturas através da leitura, mas também podem apreciar as variantes da socialização e interação desses públicos, pois em geral a partir da curiosidade das crianças com relação a literaturas infantis os adultos auxiliam as a interpretar histórias descritas em livros e acabam por aprenderem juntas.

BRINQUEDOTECA NA REALIDADE HOSPITALAR.

Devido certos quadros de saúde alguns tratamentos requerem um tempo mais longo internamente nos hospitais, focado no bem-estar das crianças brinquedotecas hospitalares desempenham um papel fundamental diretamente para esse público; e de certa forma indireta para os pais ou responsáveis. Esse mecanismo de ludicidade fomenta a comunicação e devido os impactos de seus quadros atenua os longos períodos de tratamento. Alicerçado pela lei Nº 11.104/2015 dispõe sobre obrigatoriedade de implantação de brinquedotecas nas unidades de saúde que promovam atendimento pediátrico em regime de internação, o que legalmente teve grande significância às Brinquedotecas para a realidade brasileira.

BRINQUEDOTECA E ESPAÇOS TERAPÊUTICOS

As crianças especiais participam de atividades em turnos e contraturnos devido suas situações ligadas as deficiências mentais e físicas, a brinquedoteca nesses espaços desempenham uma dupla função, servindo de base para potencializar e recuperar determinadas funções psicomotoras, por outro lado as atividades adaptadas pelos terapeutas e repassadas aos pais e responsáveis contribuem nas atividades em diferentes espaços gerando parcialmente e integralmente certas autonomias.

UNIVERSIDADES E BRINQUEDOTECA

A essência das universidades são gerações de saberes, que em geral baseiam-se em pesquisas de cunho científico, um dos grandes papéis da brinquedoteca é auxiliar pesquisadores; ora nas análises de comportamentos do público que a frequentam, ora em desenvolvimento de recursos físicos-brinquedos pedagógicos- também abarca aqueles industrializados que requerem algumas técnicas com relação as didáticas, historicamente as brinquedotecas fazem parte da realidade de universidades brasileiras desde de 1980, atendendo acadêmicos e docentes em geral das faculdades de educação e de forma transversal de outros campos do saber.

BRINQUEDOTECA TEMPORÁRIO

A área comercial agregou em suas bases de atendimento ao público geral, elementos da ludicidade a exemplo da brinquedoteca temporária, embora o intuito principal seja atrair consumidores para lojas de departamento e shoppings dentre outros elementos do comércio; e de certa forma potencializam o marketing as brinquedotecas ainda que funcionem transitoriamente garantem os estímulos a socialização e desenvolvimento de habilidades.

ELEMENTOS QUE COMPÕEM UMA ESTRUTURA DE UMA BRINQUEDOTECA

476

A organização de um espaço de uma brinquedoteca requer conhecimentos técnicos dada a complexidade e diversidade de atividades que podem ser desenvolvidas dadas as características de crianças típicas, neuro típicas. Alguns estudos e bibliografias determinam tecnicamente o espaço, os móveis incluindo estudos da cromatologia. Certos pilares devem ser levados em consideração na execução da organização da brinquedoteca: cores, móveis funcionais, mesas, tapetes, composição de elementos e espaços livre, são diretrizes pertinentes.

Com relação as cores segundo estudos da cromotologia elas estimulam a cognição, os móveis funcionais guardam relação com organização, classificação e sistematização dos elementos matriciais que são os brinquedos, em uma dinâmica de uso dos brinquedos aqueles que têm usabilidade com mais frequência devem ficar em prateleiras na parte inferior, e os que são menos usados na parte superior. Como os pisos em geral são revertidos com cerâmicas é necessário separar alguns metros quadrados e revertê-los com tapetes; levando em consideração os aspectos da ludicidade os tapetes de borracha coloridos são os mais

indicados. Nos parâmetros pertinentes aos elementos de composição as linhas influenciam neurologicamente os frequentadores da brinquedoteca esse fator determina através de alguns estudos que o equilíbrio entre horizontalidades e verticalidade de linhas suavizam os estímulos. Para uma rápida descrição com relação ao elemento brinquedo; distribuídos na brinquedoteca: brinquedos sensoriais, brinquedos sociais, aramados, jogos de matemática, jogos educativos, blocos lógicos e no campo das literaturas livros interativos dentre outros compõem os elementos de recursos materiais das brinquedotecas. Outras subdivisões podem ser observadas com relação a esse espaço lúdico tais como: espaço da leitura, espaço do cinema e até mesmo espaço para a “mamãe” geralmente reservado para alimentação dos pequenos e amamentação e demais necessidades: higienização e troca de fraldas.

METODOLOGIAS ATIVAS E BRINQUEDOTECA

Constituindo uma das ferramentas que despertam interesse e que de forma intrínseca potencializa uma dinâmica de aprendizagem concreta, as metodologias ativas estão ganhando um espaço de destaque nas instituições de ensino aprendizagem, cuja suas bases de sustentação: a descoberta, a resolução de problemas, a investigação e as tecnologias. Envolvem dentro de projetos bem elaborados todos os agentes no universo do conhecimento despertando em professores, gestores, comunidade e os agentes desse processo “especiais” os alunos; que podem ser conceituados de aprendizes.

Os projetos que seguem trilhas da metodologia ativa potencializam a panorâmica crítica a partir de teorizações que culminam em práticas em misto de saberes singulares de cada indivíduo e plural na conjuntura dos envolvidos, as reflexões de certas temáticas embrincadas as disciplinas ou nas particularidades da disciplina desencadeiam um feedback explorando a diversidade de pontos de vistas.

A potencialidade que advém das metodologias ativas na fusão de teorias e práticas é evidenciada em citações de Paulo Freire:

A teoria sem a prática vira “verbalismo”.

Assim como a prática sem teoria, vira ativismo.

No entanto, quando se une a prática com teoria

Tem-se a práxis, a ação criadora e modificadora da realidade.

Paulo Freire

O referido autor destaca a mesclagem potencial de teorias e práticas no contexto da aprendizagem, que no rol das didáticas como as metodologias ativas não é algo tematicamente novo, o que tem ocorrido contemporaneamente são os avanços em pesquisas

de diferentes áreas científicas na realidade da educação, pois a partir de ciências como pedagogia, neurociência e a psicologia foi observado e continuam em avanços e análises as positivities de práxis pedagógicas de tal metodologia.

“ Dewey(1950), Rogers (1973), Freinet (1975), Bruner(1978), Ausubel (1980), Freire (1996), Vygotsky (1998), Piaget (2006)- entre tantos outros e com ênfase distinta – mostram como cada pessoa (criança e adultos) aprende de forma ativa e diferente, a partir do contexto em que ela se encontra, do que lhe é significativo, relevante e próximo ao nível de desenvolvimento e competências que possui” (MORAN, 2019, p.11).

A inserção desse conjunto de autores de variadas áreas da ciência é plenamente acatada na conjuntura das metodologias ativas visto que os processos dedutivos na aprendizagem onde aprendemos explanando e generalizando paralelo as evoluções neurobiológicas se interligam ao processo dedutivo envolvendo teorias como anteriormente fora citado por Paulo Freire “não apenas para nos adaptar a realidade, mas, sobretudo, para transformar, para nela intervir, recriando-a” (FREIRE,1996).

Como o processo ensino aprendizagem evolui em avanços e retrocessos é necessário conduzir o aprendiz assim por dizer os alunos e se adaptarem a essa “montanha russa” no universo do saber conforme já destacou (DWECK,2006).

A psicologia cognitiva também mostra a importância do *mindset* ou mentalidade para prontidão e ritmo da aprendizagem. Pessoas com mentalidade mais aberta podem aceitar melhor fracassos e desafios, do que os de mentalidade mais fechadas, que têm mais dificuldade em mudar e podem ter baixa autoestima (DWECK, 2006).

Um ponto a destacar nas análises de do autor supra citado é que o educador deve estar atento nas aplicações pedagógicas com relação ao comportamento do educando, tendo como enfoque à atenção as variações emocionais, e mais além ao socioemocional uma vez que de forma prática ou teórica a sociedade está envolvida no campo do aprender, imbricadas na diversidade e categorias de saberes associadas aos QI (Quociente de Inteligências) tais como: interpessoais, intrapessoais, musical, espacial, corporal-cinestésico, lógico matemática, linguística, existencialista correlacionadas a todas essas inteligências; a observância das pessoas com Altas habilidades e superdotação determinam que o profissional da educação de capacitar-se para treiná-las a partir de sua auto formação em conjunto com sua trilha acadêmica, retomando a essência das aprendizagens cabe aqui destacar alguns e suas variações: aprendizagem investida, aprendizagem por tutoria/mentoria, aprendizagem entre pares, aprendizagens baseadas em grupos, aprendizagens baseadas em

grupos/times/estações, aprendizagens baseadas em jogos, narrativas e makers, em uma fusão de modo geral as tecnologias complementam todas essas técnicas pedagógicas.

Diante desse complexo universo de informações é evidente que no processo das aprendizagens o conhecimento não pode ser construído solto, isolado ou singular o professor precisa do psicólogo, que precisa do pedagogo, que necessita do auxílio do neurologista, do fonoaudiólogo, do Terapeuta ocupacional dentre outros profissionais.

BRINQUEDOTECA E FOMENTO AS ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

A interface da ludicidade na realização do processo formativo do pedagogo requer uma clara atenção as novas tendências na realização do saber integral dos indivíduos; envolvidos nas instituições que demandam conhecimento, dessa forma a brinquedoteca na tendência dos avanços das ciências biológicas e humanas que ligam a relevância da ludicidade para potencializar o desenvolvimento das capacidades cognitivas das crianças impactam direta e indiretamente nos aspectos sociais, psicológicos e físicos desse público. Diante das novas abordagem tecnológicas a papel concreto da brinquedoteca acaba por recuperar os modos de interação do sujeito com o objeto, ou seja, criança com o brinquedo, que em parte está sendo defasado pelo uso excessivo de celulares, que nos últimos decênios agregou grande parte das crianças, cabe aqui destacar que o papel da brinquedoteca não denota um certo confronto frente as tecnologias digitais, seu papel também pode fazer uso de tais tecnologias como ferramentas integradas ao espaço de ludicidade. A com relação aos exageros de uso de telas (celulares, tablets, notebooks e computadores para com o público infantil) determinam mais um ponto a ser destacado por essa instituição de ensino, haja visto alguns estudos sobre impactos negativos de exposição e uso de telas com crianças.

No duplo sentido das atividades desenvolvidas na brinquedoteca que é o de melhorar a interação com seus pares e desenvolver capacidades cognitivas no ato de brincar é claramente observado os ganhos do ponto vista pedagógico e por assim dizer biopsicossocial. Justificando um tripé: científico, pessoal e social, no campo acadêmico o laboratório pedagógico por assim ser nomenclaturado a brinquedoteca serve de fonte e aplicação de estudos para diferentes áreas do conhecimento a exemplo da psicologia, medicina, terapia ocupacional, cursos de mestrados e doutorados que demandam análises do comportamento de modo geral. Fomentando nesse parâmetro as estruturas técnicos-científicas das formações contínuas de cursos de faculdades e universidade. Com relação ao profissional

que atua nesse ambiente que é o brinquedista compondo uma tríade que demanda o ato de brincar e a brinquedoteca.

Na concepção de Friedman (2004, p. 91), as características dos profissionais contemplam perfis com múltiplas habilidades, presente em geral em poucos indivíduos.

Seguindo essa linha nem sempre os acadêmicos reúnem o perfil traçado pelo referido autor a necessidade de recheiar seus currículos com formações de cunho prático além dos estágios pertinentes ao processo formativo no decorrer das licenciaturas de formação de professores essencialmente, o envolvimento o comprometimento e uma visão dinâmica das didáticas fomentam uma pedagogia flexível e aberta as mudanças e inovações no universo do saber.

BRINQUEDOS TRADICIONAIS NA INTERFACE DA BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA

A relação: sujeito e o objeto, de forma análoga o brinquedo, crianças e pré-adolescente, tem como pressuposto a viabilização dos estudos comportamentais do sujeito (aprendiz- aluno) com o mundo externo; mesclado ao lúdico e o universo da imaginação. Nas características dos brinquedos industrializados e os artesanais; o primeiro na atualidade condiciona parte das produções em destaque na mídia em geral e relação dos conteúdos de jogos eletrônicos presentes nas plataformas digitais, que são facilmente apreciados em mecanismos como celulares, tablets e computadores. Na conta proposta o brinquedo tradicional que geralmente é feito com instrumentos rústicos e alguns com a participação das crianças desenvolve a autonomia duplamente: na confecção ligados a certos aspectos da cultura e uso após esse processo como a autonomia, o lado negativo é a discriminação com relação a algumas culturas como aponta um autor:

O brinquedo tradicional proporciona momentos únicos de ludicidade para o adulto que o cria, confecciona e sente o tamanho prazer de vê-lo pronto. E incentivar nossas crianças na própria confecção de seus brinquedos, é fundamental, além de ter seu valor intrínseco, é mais acessível às classes menos favorecidas (KISHIMOTO, 2011, p. 26).

CULTURA MAKER E BRINQUEDOTECA

A cultura *maker* denota uma significância na relação com a brinquedoteca na medida que desde sua gênese na década de 1960 nos Estados Unidos atingindo maior relevância na década de 2000 devido a criação de um elemento importante da mídia que é a revista. A revista MAKE funcionava como um dos meios para popularizar tal cultura, que operava

como uma contracultura do “faça você mesmo”. A dicotomia desse saber intercambia o ato de aprender e ensinar imbricado a um tripé na criação, inovação e experimentação tendo como base o protagonismo centrado no aprendiz que é o discente o que torna o aprendizado passivo em ativo.

Vale destacar que o espaço da brinquedoteca deve resguardar o acessibilidade como essência de um ambiente democrático e nos alicerces e fruto da cultura maker permitir que os educadores e educandos construam em conjunto as ferramentas matriciais desse ambiente que são os recursos pedagógicos transformados em brinquedos no âmbito da ludicidade, essa consolidação proporcionada no ato de “faça você mesmo” potencializa o processo ensino aprendizado e protagoniza as habilidades de crianças típicas e atípicas, pensar na brinquedoteca nesse molde de inclusão faz desse espaço um laboratório que atende de forma pedagógica e jurídica os membros principais do

universo da educação que são professores e alunos especiais. Por outro lado, a estruturação dos elementos que compõem o laboratório pedagógico- brinquedoteca-

permite uma pedagogia universal e amplia os desejos de outras áreas do conhecimento em observar e também aplicar de forma técnica e científica seus saberes.

Dentro das dinâmicas da cultura *maker* e interface da brinquedoteca nas realidades de universidades surgem um horizonte de ideias que podem ser desenvolvidas para incrementar e galvanizar a estrutura do espaço e dos elementos que a compõem um dos exemplos a ser supracitados além dos recursos pedagógicos que são os brinquedos encontram-se aqueles que podem ser adaptados para atender alunos que frequentam esse ambiente e necessitam de adaptações e flexibilizações para executarem o ato lúdico que são os discentes especiais tais como os que pertencem ao grupo de PC Paralisia cerebral em alguns graus, mais uma vez cabe destacar que a implementação de didáticas que viabilize a inclusão e em um salto maior a interação de crianças normais e especiais requer a colaboração de profissionais de múltiplas áreas no desenvolvimento do processo ensino aprendizagem, o que de certa forma se for elaborado e executado um projeto de forma sistemática enriquece dos integrantes do processo: alunos, acadêmicos, professores e estudiosos de outras áreas.

Toda essa ação de diferentes profissionais, ou por melhor dizer multiprofissionais abre um leque de opções nos circuitos formativos para variadas etapas de formação: graduação, especializações, mestrados, doutorados e pós-doutorados. A partir de linhas e projetos elaborados pelos pesquisadores, fica evidente que a dedicação e consolidação de trabalhos práticos pedagógicos; atingem campos além dos cursos de extensões nas

universidades. Esse paradigma de brinquedoteca já é uma realidade concreta em algumas universidades, o que denota um alhar crítico com relação ao ambiente brinquedoteca que na visão inicial de alguns acadêmicos é um mero espaço de ludicidade.

Segundo o autor Marcellino (2007, p.21) os elementos brinquedos, jogos, livros e gibis, determina que esse espaço acessibilidade em crianças e pré-adolescentes o desenvolvimento de suas habilidades, e de forma atenta faz-se necessário a sistematização de planejamentos para execução de planos para implantação de rotinas qualificadas em diferentes padrões e funções de brinquedoteca.

O supracitado autor denota que esse ambiente abarca o seguinte papel:

Socializar estimulando atividades individuais e coletivas (entre as crianças e entre estas e os adultos); desenvolver a inteligência e a criatividade; estimular a concentração e a atenção; valorizar o brinquedo como meio de desenvolvimento intelectual e social; permitir maior autonomia da criança; incentivar o desenvolvimento da responsabilidade; enriquecer as relações familiares – pais e filhos (MARCELINO, 2007, p. 21).

No que concerne aos aspectos cognitivos em analogias ao posicionamento de MARCELINO (2007, p. 21) os atos lúdicos de jogos e brinquedos condicionam fatores favoráveis no universo social e emocional, cientificamente não se pode separar as classificações ligadas aos brinquedos e jogos condicionadas as faixas etárias e especificidades nas etapas de desenvolvimento psicobiológicos dos educandos.

Um autor que descreve sistematicamente e Michelet (1992) na seguinte classificação: etnológicas ou sociológicas, filogenéticas, psicológicas e pedagógicas, corroborando de forma sintética a tais informações instituições como o Conselho Internacional de Brincar (ICCP) tendo como mentor o anteriormente citado autor André Michelet que coadunam com os caracteres anteriormente descritos que vão desde: funcionais, experimentais, de estruturação e relação. Além evidentemente de demais que serão descritos posteriormente nesse artigo.

Para uma melhor explanação das viabilidades de usos e recursos que potencializam a verdadeira inclusão de pessoas com deficiência em diferentes níveis de acessibilidade os informativos da “guiaderodas.com” descreve de forma sucinta uma série de objetos e espaços,

Os 7 Princípios do Desenho universal foram desenvolvidos em 1997 por um grupo de trabalho de arquitetos, designers de produtos, engenheiros e pesquisadores de projetos ambientais na Universidade Estadual da Carolina do Norte.”

Princípio 1: Uso equitativo

O design pode ser usado por pessoas com diferentes graus de habilidade. Por exemplo:

Portas com sensores que se abrem automaticamente.

Assentos adaptáveis em áreas como arenas esportivas e teatros.

Rebaixamento completo da via, favorecendo a mesma condição de travessia a todos os pedestres.

Equipamentos de autoatendimento em alturas estabelecidas dentro de uma faixa ideal de alcance manual, permitindo o manuseio por pessoas sentadas ou em pé.

Princípio 2: Flexibilidade no uso

O design acomoda uma ampla gama de preferências e habilidades individuais. Por exemplo:

Tesouras que podem ser usadas em ambas as mãos.

Caixa eletrônico com feedback visual, tátil e auditivo, abertura para cartão afunilada e descanso para as mãos.

Princípio 3: Uso simples e intuitivo

O uso do design é fácil de entender, independentemente da experiência, conhecimento, habilidades linguísticas ou nível de concentração do usuário. Por exemplo:

Uma esteira ou escada rolante em um espaço público.

Um manual de instruções com desenhos ao invés de textos.

Princípio 4: Informações de fácil percepção

O design comunica a informação de forma efetiva, independentemente das condições do ambiente ou das habilidades do usuário. Por exemplo:

Dicas e instruções táteis, visuais e auditivas em um termostato.

Sinalização redundante em aeroportos, estações de trem e metrô (por exemplo, comunicação por voz e visual).

Princípio 5: Tolerância ao erro

O projeto deve minimizar os perigos e as consequências adversas de ações acidentais ou não intencionais. Por exemplo:

Chave de carro que pode ser facilmente inserida na fechadura em ambas as posições.

Recurso “desfazer” em programas de software que permite que o usuário corrija um erro sem ser penalizado.

Princípio 6: Baixo esforço físico

Pode ser usado de forma eficiente e confortável e com um mínimo de fadiga. Por exemplo:

Maçanetas do tipo alavanca em portas ou torneiras do tipo monocomando, acionadas por alavancas ou através de sensor.

Lâmpadas de toque operadas sem interruptor.

Princípio 7: Dimensionamento e espaço para aproximação e uso

O ambiente ou elemento espacial deve ter dimensão e espaço apropriado para aproximação, alcance, manipulação e uso, independentemente de tamanho do corpo, postura ou mobilidade do usuário. Por exemplo:

Controles dianteiros e espaço suficiente em torno de aparelhos, caixas de correio, lixos e outros elementos.

Portas de estações de metrô dimensionadas em função do fluxo, de forma que acomodem todos os usuários.

Fica evidente que as diretrizes presentes no corpo dos princípios do Desenho universal condicionam aos profissionais supracitados no *caput* de tal documento a preocupação em atender pessoas com realidade e caracteres neurobiológicos, incluindo nesse rol a brinquedoteca pela sua natureza e função de agregar de forma democrática o público da Educação Especial, pois os PCD's representam docentes e discentes no rol da educação.

CONCLUSÃO

A complexidade de saberes que envolvem as variadas categorias de brinquedoteca e seus elementos determinam que a dedicação, a exploração dos conhecimentos técnicos, jurídicos e acadêmicos, potencializando a formação acadêmica e qualificação todos os agentes envolvidos no processo ensino aprendizagem, processo que positiva as ações pedagógicas para crianças, pré-adolescentes, adolescentes, adultos e toda sociedade. Na certeza de que brincar gera formação e grande aprendizado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARNEIRO, Profa. Dr^a. Maria Angela Barbato. Brinquedoteca: um espaço interessante para favorecer o desenvolvimento da criança. Educação – PUCSP, [s. l.], 2015. Disponível em: Brinquedoteca.org.br

CUNHA, Nylsen Helena da Silva. Brinquedoteca: Um mergulho no brincar. 3. ed. São Paulo: Vetor, 1996. <http://www4.pucsp.br/educacao/brinquedoteca/downloads/brinquedoteca.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2022.

FRIEDMANN, Adriana. A arte de brincar: brincadeiras e jogos tradicionais. Petrópolis: Vozes, 2004. <http://www.portaldoconsumidor.com.br/>.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14^o ed. São Paulo: Cortez, 2011. <https://www.planejamentosdeaula.com/glossario/projeto-de-brinquedoteca-aprendizado-ludico-e-criativo/#gsc.tab=0>

MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). Lazer e recreação: repertório de atividades por ambientes. São Paulo: Papyrus, 2007. **Metodologias ativas de bolso: como os alunos podem aprender de forma ativa, simplificada e profunda/ José Moran. - Editora do Brasil, 2019.**

MICHELET, André. Classificação de jogos e Brinquedos: a Classificação ICCP. In: FRIEDMANN, Adriana et.al. **O direito de brincar**. São Paulo: Scritta, ABRINQ, 1992. P. 159-170. Planalto.gov.br