

LUDOTECA UM ESPAÇO LÚDICO PLAYGROUND A PLAY SPACE

Antonia Rosa Sobral¹
Danielle Aparecida dos Santos Queiroz²
Eda Maria Sousa Matos da Conceição³
Greicy Regina da Costa Souza⁴
Miriam Arruda de Souza⁵
Suely Francisca Soares Jacobes⁶

RESUMO: Este estudo examina brevemente a contribuição do brincar para o desenvolvimento humano, trazendo um espaço específico para a temática da Ludoteca. A partir dele, discutimos como o brincar desempenha um papel nesse lugar e sua contribuição para a aprendizagem das crianças. Com esse objetivo em mente, abordamos um referencial teórico envolvendo jogabilidade, abordando autores como Brougere (1998), Chateau (1987), Friedmann (1992). Analisando a importância da brinquedoteca, ou ludoteca, para a aprendizagem das crianças, constatamos que o espaço é vital para o seu desenvolvimento e que o projeto tem uma função importante em seu ambiente lúdico.

Palavras-chave: Ludicidade. Ludoteca. Aprendizagem Infantil.

ABSTRACT: This study briefly examines the contribution of play to human development, bringing a specific space to the theme of Ludoteca. From there, we discuss how playing plays a role in this place and its contribution to children's learning. With this objective in mind, we approach a theoretical framework involving gameplay, approaching authors such as Brougere (1998), Chateau (1987), Friedmann (1992). Analyzing the importance of the toy library, or toy library, for children's learning, we found that the space is vital for their development and that the project has an important role in their playful environment.

Keywords: Playfulness. Toy library. Children's Learning.

¹ Graduada em Pedagogia pela Faculdade Educacional da Lapa - FAEL, Especialista em Educação Infantil e Letramento pela Faculdade das Águas Emendadas - FAE.

² Graduada em Pedagogia pela Faculdade de Administração, Ciências, Educação e Letras - FACEL, Especialista em Educação Infantil pela Faculdade Afirmativo.

³ Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Mato Grosso - UFMT, Especialista em Educação Infantil e Anos Iniciais pela Associação varzeagrandense de Ensino e Cultura - AVEC.

⁴ Graduada em Pedagogia pela Universidade de Cuiabá - UNIC, Especialista em Educação Infantil pela IESMIG - Instituto de Ensino Superior de Minas Gerais.

⁵ Graduada em Pedagogia pela Faculdade INVEST de Ciências e Tecnologia, Graduada em Ciências Biológicas pela Universidade de Cuiabá - UNIC, Especialista em Educação Infantil e Especial pela Faculdade das Águas Emendadas - FAE.

⁶ Graduada em pedagogia pela UNIP - Universidade Paulista, Graduada em História pela UFMT - Universidade Federal de Mato Grosso, Especialista em Gestão Municipal pela UNEMAT - Universidade do Estado de Mato Grosso, Especialista em Educação Especial pelo UNINTER - Centro Universitário Internacional, Especialista em Educação Infantil pela Faculdade UniBF.

1 INTRODUÇÃO

É indiscutível que o brincar existe em diferentes ambientes, na escola, em casa, onde quer que as crianças estejam. Para elas, brincar é mais do que uma coisa natural. É por isso que não podemos deixar de falar de crianças sem ligá-las à brincadeira. O lúdico contribui para o desenvolvimento da criança, por meio dele, ela pode aprender com mais facilidade por meio de jogos e brincadeiras, pois promove estimulação intelectual e social além do exercício físico. É importante encorajar o comportamento de brincar.

Uma brinquedoteca/ludoteca pode realizar muitas atividades e, como argumenta Santos (1997), esse tipo de ambiente para crianças é projetado para desenvolver as habilidades criativas das crianças e promover a construção do conhecimento.

Neste espaço divertido, os educadores podem desempenhar um papel importante para o resgate de atividades lúdicas para as crianças, proporcionando atividades que estimulam o desenvolvimento intelectual e social das crianças. Como a muitas crianças é negado o direito de brincar, às vezes porque têm que trabalhar para ajudar no sustento de suas famílias, outras vezes é negado o direito de brincar na rua por medo da violência, pela redução dos espaços de lazer ao ar livre, aumento de videogames, maturidade precoce acelerada e outras possibilidades.

Os educadores podem atuar de forma inovadora, sempre criando novas situações/atividades divertidas.

Com o intuito de contribuir com essas atividades e planejar e divulgar bem este espaço, este estudo investiga a importância das atividades realizadas pela Ludoteca para o processo de ensino e aprendizagem das crianças.

Compreendendo a importância dessas atividades para o desenvolvimento infantil, elaboramos uma questão contextualizada para este estudo: Quais atividades a ludoteca realiza? Como esse espaço contribui para o aprendizado de uma criança?

Este deve ser um ambiente acolhedor, instigante, divertido e envolvente, pronto para incentivar a brincadeira e permitir que eles se envolvam em uma ampla variedade de jogos, brinquedos, entretenimento e ludicidade.

Nesse sentido, os educadores podem se tornar profissionais qualificados no trabalho, realizando atividades lúdicas que contribuam para o desenvolvimento das crianças, e além do ensino superior, os educadores podem e devem sempre atualizar a ludicidade e aprender novas estratégias de ensino.

A brinquedoteca/ludoteca tem como principal função valorizar o brincar e respeitar as necessidades das crianças. Dessa forma, articulamos as atividades desenvolvidas pela ludoteca como um objetivo abrangente e analisamos a contribuição do espaço para a construção da aprendizagem infantil.

Dentre os objetivos específicos, destacamos: compreender as rotinas do programa ludoteca; verificar quais atividades são desenvolvidas na ludoteca; descrever como são realizadas as brincadeiras na ludoteca.

Neste artigo, primeiro exploramos teoricamente a importância do brincar no desenvolvimento infantil, contextualizamos um espaço lúdico, a brinquedoteca/ludoteca.

Esta pesquisa ajuda a conhecer mais sobre o brincar, principalmente em seu próprio espaço - Ludoteca, e sua importância para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 A importância do lúdico no desenvolvimento da criança

Sabemos que brincar é muito importante na vida de uma criança. Brincar com bonecas, carrinhos, personagens fictícios e super-heróis é um momento para as crianças refletirem sobre sua concepção de mundo. O brincar é inato ao ser humano, segundo diversos autores como Brougere (1998), Chateau (1987), Almeida (2003), e assim, hoje, em muitos ambientes escolares, há uma forte menção ao lúdico como fator de incentivo à aprendizagem.

2.2. Contexto Histórico da Educação Lúdica

Brougere (1998) argumenta que todas as pessoas têm uma cultura de lúdico, que é um conjunto de significados sobre ele. A cultura lúdica é produzida pelos indivíduos, é

construída o tempo todo, é construída pela brincadeira e começa com a brincadeira dos bebês com as mães. É culturalmente relevante em geral, pois é produto da interação social e pode ser construído em qualquer ambiente, seja em casa, na escola ou na rua. Muitas vezes, é influenciado pela mídia e pelo consumismo, bem como pelas mídias sociais, mudanças de gênero e idade.

Jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte da vida de uma criança independente de época, cultura e classe social. Almeida (2003) descreve o conceito de cultura lúdica como aquela que é historicamente construída ao longo do tempo e, portanto, muda com a sociedade, em vez de permanecer a mesma em todas as sociedades e épocas.

O lúdico é inato ao ser humano e se manifesta em atividades primitivas como dançar, caçar, pescar e lutar. Segundo Almeida (2003), na Grécia Antiga, Platão afirmava que os primeiros anos de vida de uma criança deveriam ser ocupados por brincadeiras. No cristianismo, os jogos são deixados de lado como blasfemos e sem sentido.

Estamos cientes do conceito de jogos e brincadeiras nesse período, partindo da valorização da Grécia antiga para algo trivial no 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 começaram a re-enfatizar o brincar educativo, reconhecendo a importância do brincar no desenvolvimento das crianças (ALMEIDA, 2003).

Outros teóricos ainda no século XVI também enfatizavam a importância do brincar na educação infantil. “Ensina-lhes por meio de jogos” (RABELAIS apud ALMEIDA, 2003, p. 21).

Muitos educadores também têm se preocupado com essa questão. Para o pensador americano Dewey (1859-1952), o brincar pode ser associado à vida, tornar-se seu ambiente natural, um meio de aprender 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 a educação que atende às múltiplas necessidades das crianças, a educação não tem outro caminho senão organizar o conhecimento de acordo com os interesses das crianças.

Claparède apud Almeida (2003, p. 24) mostrou em sua análise que o brincar é um interesse, implicando esforço e construindo uma 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, brincar é um passo em direção ao trabalho, pois as crianças são investidas do mesmo entusiasmo e seriedade que os adultos.

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).

Segundo vários autores, fica claro que as atividades lúdicas são obrigatórias nas atividades intelectuais e sociais e, por isso, a prática educativa é essencial.

A educação em jogos sempre existiu em todos os tempos, pessoas e ambientes, e hoje uma vasta rede de conhecimento se formou no campo da educação.

No entanto, o verdadeiro significado da educação lúdica ou cultura lúdica no ambiente escolar só pode ser garantido se os professores estiverem preparados para implementá-la e tiverem uma compreensão profunda de sua lógica.

2.3 Os jogos no desenvolvimento e na formação da criança

A brincadeira faz parte da infância, e é um processo de aprendizagem necessário na vida adulta, como Chateau descreve, pois através da brincadeira, através dos brinquedos, a alma e o intelecto crescem. E ainda mais, “uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar” (CHATEAU, 1987, p. 14).

Por meio da brincadeira, as crianças expressam sua cultura e dialogam com suas experiências, costumes e vida social. Elas expressam suas personalidades, seus medos, suas crenças, seus desejos através de seus jogos, liberam seu eu mais íntimo e se transmitem para outro universo, seus universos irrealis, mas para elas aspectos muito importantes de suas vidas, e suas culturas.

Uma criança que vai ao trabalho de uma mãe faxineira no dia a dia expressa o trabalho da mãe na brincadeira; um menino com o pai caminhoneiro traz essa experiência em sua brincadeira, assim como crianças cujo os pais são muito rígidos vão se comportar da mesma forma na brincadeira.

Na brincadeira, as crianças desenvolvem habilidades físicas e motoras e constroem suas personalidades, sabem que existem regras e temos que segui-las, aprendem a perder e a lidar com os contratempos.

“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). Jogar bem é explorar o ambiente, explorar objetos e habilidades, ser livre e se divertir.

Para a maioria dos adultos, jogar é visto como uma atividade inútil, sem importância, uma perda de tempo e uma bagunça, e às vezes o inevitável grito se torna um motivo para terminar o jogo. Para muitos adultos, jogar direito significa sem barulho, sem correr e sem se sujar. Para as crianças, isso faz parte da diversão.

Através da brincadeira, as crianças começam a compreender o mundo, por isso não existe certo ou errado, mas uma tentativa de compreensão. Adultos que não entendem isso podem acabar prejudicando a evolução das crianças nas brincadeiras. Brincar é algo com que as crianças nascem, por isso deve ser levado a sério.

As crianças aprendem brincando porque, como disse Piaget, brincar é uma atividade intelectual e, para elas, aprender e brincar são indissociáveis. Quando as crianças brincam, elas mostram quem são, como se sentem, o que querem ser, o que as incomoda e o que é bom para elas. Os adultos devem ser estimuladores da

aprendizagem, mas não devem interrompê-las e ensiná-las, e nas brincadeiras as crianças devem aprender através de sua experiência em vez de seguir padrões.

Bustamante (2004), que ressalta que os jogos podem ser um elemento essencial na 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).

Por meio da brincadeira, as crianças exploram objetos, desenvolvem o pensamento, expressam seus desejos e desenvolvem o comportamento em grupo. Eles aprendem a entender a si mesmos e tudo ao seu redor. A criança precisa brincar para se desenvolver, pois cria uma conexão 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 teletransporta para um mundo fictício e irreal, um mundo próprio. Desse mundo, ela vive uma realidade que não é dela.

Professores e educadores devem usar esse momento de brincadeira para observar o comportamento das crianças, entendê-las melhor, saber reconhecer as dificuldades quando as encontram e ter uma atitude positiva em relação a elas.

O educador tem uma influência fundamental no processo de desenvolvimento da criança, pois deve criar situações que estimulem o desenvolvimento físico, motor, intelectual e emocional da criança. Seu papel é o de um mediador ativo para sentir os desenvolvimentos e ser capaz de criar novos desafios.

Por meio das brincadeiras, as crianças podem vivenciar, descobrir, inventar, estimular a curiosidade, desenvolver o pensamento e a linguagem, interagir com os brinquedos e proporcionar-lhes muitas experiências de aprendizagem. O brinquedo deve ser o suporte do jogo, e só adquire o status de brinquedo quando assume a função do jogo.

A aprendizagem é importante, mas impossível de quantificar após cada brincadeira, por meio de brinquedos em que a criança aprende utilizando objetos de seu interesse.

Quando uma criança brinca, ela aprende a conviver com as pessoas, aprende a respeitar, aprende a obedecer às regras, aprende a defender sua própria vontade ou direitos, então aprende a viver em sociedade subjetivamente.

Na brincadeira, as crianças aprendem a lidar com os contratempos, no drama entendem melhor as relações, e as interações divertidas promovem uma maturidade intelectual saudável.

Ao brincar, as crianças desenvolvem aspectos que lhes são muito úteis na vida adulta, se seu desenvolvimento for saudável, como adultos, terão perfeita estabilidade emocional, saberão respeitar as regras e terão como alvo aprender sobre as personalidades de outras pessoas e abraçar as diferenças.

A criança deve brincar alegremente, ela deve participar por sua própria vontade, e sua vontade de brincar deve ser respeitada, porque jogos e brincadeiras são impostos à criança por outras razões que não satisfazem a criança em primeiro lugar, como para a criança se ocupar e ficar quieta não para incomodar, ou pensar que quanto mais atividade uma criança tiver, mais inteligente ou "melhor" ela será. Jogos e/ou brincadeiras podem ser coisas repreensíveis para as crianças.

Os adultos podem e devem criar um ambiente para que as crianças desenvolvam seu potencial, mas não podem interferir nesse processo, pois as crianças precisam acumular conhecimentos e superar desafios. Brincando, ela examina suas habilidades, experimenta potencial, supera medos e se desenvolve naturalmente.

Sabemos que para que as crianças tenham uma vida física, mental, emocional e intelectual saudável, elas precisam ser respeitadas enquanto se desenvolvem e sempre incentivadas a se desenvolver.

As crianças se conhecem a partir da experiência lúdica e do brincar, descobrem o que gostam e o que lhes fazem bem, o que é muito importante para a formação do caráter e da personalidade.

2.4 Fases do desenvolvimento da ludicidade

Segundo Paulo Nunes de Almeida (2003), com base na psicologia genética, descrevemos a natureza do brincar em cada fase do desenvolvimento humano.

A primeira fase é a fase sensório-motora (cerca de 1 a 2 anos); desenvolvimento sensorial, a fase em que ocorre o movimento muscular, e a criança brinca com seu corpo.

Nesse contexto, brincar é uma assimilação da realidade (alongar e contrair os músculos, fazer sons), e enquanto brinca, os sentidos são incorporados ao cérebro, ouvindo, inalando, pegando e vendo. Tudo depende da estimulação que a criança recebe, que depende do adulto como um todo.

Crianças não estimuladas, nesta fase, são tanto física quanto intelectualmente deficientes e, muitas vezes, desenvolverão deficiências sociais no futuro. Os jogos de movimento podem parecer repetições, mas para os bebês, eles têm o efeito desejado e eles agem para ver o que acontece. Nesta fase, tudo depende do estímulo, e o ambiente deve estimular a mente e a emoção.

É preciso estimular a conversa, a exposição aos livros, a correr, pular, brincar, comer, estimular as crianças a desenvolverem hábitos saudáveis, inclusive os hábitos alimentares devem começar nessa idade, pois se não forem incentivados a comer verduras, frutas e legumes, após esta etapa não serão utilizados.

A presença dos adultos nesta fase é muito importante porque eles estão aprendendo sobre o mundo e são os adultos que os ensinam, por isso eles devem se envolver no jogo até que a criança saiba fazer sozinha e deve continuar tendo o modelo no jogo.

Durante a fase simbólica (cerca de 2 a 4 anos), a criança faz movimentos mais precisos como rasgar, pegar, encaixar, montar e desmontar.

Tudo o que você vê e expressa no jogo é internalizado, casinha, motorista, cavalo, cabeleireiro, dança. Este é o palco fictício onde tudo é imitado. Quanto mais informações você receber, mais elas serão gravadas em seu cérebro. Esta é uma das fases mais importantes para a vida adulta.

Gostam de aprender sobre o mundo por meio da imitação, brincam com qualquer objeto, se interessam muito quando os adultos estão envolvidos, imitam as atividades cotidianas que veem e se envolvem em jogos simbólicos, como fingir dormir ou comer.

O próximo estágio é chamado de estágio de intuição (cerca de 4 a 6/7 anos). Os jogos são funcionais e úteis. Os mais comuns são aqueles que contribuem para o desenvolvimento natural e saudável, desenvolvendo os músculos e a coordenação motora fina.

Essa é a fase em que elas imitam tudo e querem saber tudo, no estágio de desenvolvimento mental e físico gostam de relatar suas experiências e serem ouvidas, a linguagem passa a representar o mundo delas, elas gostam de se mexer, gostam de brincar em grupos como roda e imitar música, se interessam por brincadeiras orientadas.

O estágio da operação concreta (cerca de 6/8 a 11/12 anos) é o estágio escolar, quando as crianças começam a absorver o conhecimento sistemático, tomam consciência de seu próprio comportamento e começam a distinguir o certo do errado.

O exercício físico e os jogos se materializam na prática esportiva, que além de exercitar o corpo, também exercita a mente. As crianças nesta idade estão começando a se afastar de vidas egocêntricas e gostam de brincar de jogos cooperativos com outras crianças.

A partir do jogo escolhido para esta época, o jogo do raciocínio, vão cultivar as condições para a interiorização do conhecimento sistemático (operações matemáticas e domínio dos códigos escritos), desenvolvendo a memória, o raciocínio concreto e a criatividade.

Eles gostam de assumir responsabilidades familiares, ajudar nas tarefas e fazer recados entre amigos na escola e organizações esportivas. A presença do adulto é muito importante porque ele deve ser um motivador, um guia, um estimulador de habilidade.

Devemos brincar juntos, todas as crianças gostam de brincar com suas famílias, com pessoas que gostam, com professores. A presença de adultos é essencial, pois as crianças precisam assumir novos desafios de aprendizagem e serem respeitadas à medida que evoluem.

O brincar acontece naturalmente, mas precisa ser ensinado, preservado e garantido, e se manifesta em grupos de crianças nas ruas, parques, escolas, festas etc. o entanto, como algumas mudanças dificultam a expressão natural do brincar, como os afazeres para as crianças, ou a proibição do brincar na rua por medo da violência, ou mesmo pelas novas formas de entretenimento e consumismo criadas pela tecnologia, é necessário criar um espaço que venha a estimular com atividades divertidas: Brinquedoteca/Ludoteca.

2.5. Brinquedoteca / ludoteca

Atividades divertidas fazem parte de nossas vidas, principalmente da vida das crianças. Tem sido visto como uma atividade sem importância por séculos desde o início da humanidade e, culturalmente, muitas vezes fomos afastados do brincar. As brinquedotecas também têm o efeito de mudar esse pensamento.

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 uma brinquedoteca surgiu em Los Angeles em 1934, com o objetivo principal de emprestar brinquedos para crianças carentes. As Ludotecas, as toy libraries e as bibliotecas de brinquedos não apareceram até depois de 1960 (SANTOS, 1997).

Em 1981, foi criada a primeira brinquedoteca do Brasil, na Escola Indianópolis, em São Paulo, que priorizava o brincar dentro de um espaço específico. (SANTOS, 1997).

Reconhecida pela ênfase em atividades lúdicas para crianças, a Brinquedoteca tem como principais objetivos:

A brinquedoteca tenta restaurar os meios, para que as crianças possam brincar de forma espontânea, gratuita, criar livremente, aprender por meio de jogos, estimular as

habilidades infantis por meio de jogos e ajudar as crianças a se desenvolverem de forma integral nos aspectos sociais, intelectuais, psicológicos, emocionais e outros.

Entre os objetivos da brinquedoteca, um dos principais é despertar as crianças para a importância do brincar, pois até as crianças passaram a acreditar que brincar às vezes é uma “perda de tempo”.

Também parece estimular a criatividade ao acelerar o consumismo e levar as crianças a ter o lúdico “roubado”. Este espaço, uma brinquedoteca, luta para salvar o direito de brincar e não deixar que todos esses obstáculos cotidianos nos impeçam de extinguir o que é tão importante para nossas vidas, principalmente tentando mudar essa mentalidade que vem sendo inculcada 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 proteger o direito das crianças de brincar, é um ambiente alegre e acolhedor, deve proporcionar um aprendizado lúdico. A principal função da brinquedoteca é salvar a infância e suas brincadeiras, este espaço deve permitir que as crianças brinquem livremente, mas também deve permitir que as crianças aprendam coisas significativas nesta brincadeira.

Hoje, os jogos começam a ser vistos como algo importante novamente, mas ainda há muita resistência. As pessoas estão começando a perceber e prestar mais atenção à diversão em nossas vidas. E, portanto, é preciso criar um espaço específico para expressar a ludicidade, mas o conceito de ludicidade precisa ir além da infância e ser visto como o fio condutor da nossa vida, dar-lhe um sentido mais feliz, encontrar a origem da infância, guardar a alegria, o amor, restaurar a sensibilidade.

As realidades das crianças nos dias de hoje são muito diferentes, mas a maioria tem algo em comum; muitos detalhes da infância se perdem, muitas crianças não brincam mais descalças nas ruas, não se sujam na brincadeira, não inventam, reinventam e usam nenhum objeto para os jogos. A puberdade precoce está destruindo a

magia da infância. Hoje, vemos adultos em miniatura que só pensam no consumo, agindo como se fossem sempre mais “avançados” que seus próprios anos.

Refletindo sobre essa realidade, vemos a importância de salvar a ludicidade infantil, resultando em brinquedotecas (ludotecas).

A brinquedoteca busca a intimidade humana, a essência humana, a emoção humana, e busca equilibrar as características básicas de sua existência, trabalhando de acordo com as faixas etárias, para que as crianças tenham o pleno desenvolvimento que merecem.

Em um mundo onde a tecnologia é acessível a praticamente todas as classes sociais, consumismo infantil extremo, puberdade precoce, as crianças vêm perdendo a riqueza de se transportar para o mundo do brincar. O objetivo principal da brinquedoteca é resgatar essa essência perdida da infantilidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Falamos sobre ludicidade através deste estudo, colocando a essência dela no início da raça humana, analisamos que sua importância é definida em termos de seu contexto cultural, então já está em seu ponto mais valioso porque também tem sido considerada atividade inútil. Olhando para a ludicidade em ambas as dimensões hoje, para quem estuda sua importância, sabe que é essencial na vida humana, principalmente para as crianças, e para alguns, considera-se medíocre, pura, ainda é considerada diversão inútil ou perda de tempo.

Nosso artigo busca mudar essa perspectiva ao retratar as pesquisas e ideias de diversos defensores da prática lúdica, e com ênfase nas atividades lúdicas, vimos a necessidade de criar um espaço específico: a brinquedoteca.

A partir deste espaço específico, nasceu a ideia de detalhar este estudo, com o objetivo de descrever as atividades desenvolvidas pela brinquedoteca e verificar a contribuição para a construção da aprendizagem das crianças.

Dessa forma, iniciamos nossas reflexões teóricas com base nos autores Almeida (2003), Brougere (1998), Friedmann (1992), Santos (2000), e concluimos que as brinquedotecas podem proporcionar muitos aprendizados por meio do lúdico.

Na ludoteca, a criança não é obrigada ou compelida a brincar disso ou daquilo, sendo estimulada a compreender ou repensar o brincar. O significado primordial da brinquedoteca é se opor à formalização das escolas, onde as crianças têm autonomia para escolher o que e como brincar.

Não há rotinas na brinquedoteca, e as crianças podem escolher livremente o que gostam e brincar como quiserem.

Nossa pesquisa traz uma enorme contribuição para o âmbito educacional dos fatores lúdicos no desenvolvimento infantil, e podemos analisar por diversos autores, o brincar tem sido estudado e demonstrado ser de fundamental importância para o desenvolvimento infantil. Percebemos que os jogos tinham que ser trazidos para a sala de aula e incorporados à metodologia.

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 <http://www.brinqueduca.com.br>. Acesso em 12/07/2022.

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 <http://www.saudevidaonline.com.br>. Acesso em 12/07/2022.

ZACHARIAS, Vera Lúcia Câmara. *Educação ao longo da vida: uma necessidade*. Disponível em <http://www.centrorefeducacional.com.br/jogomais.htm>. Acesso em 12/07/2022.

ZACHARIAS, Vera Lúcia Câmara F. *Jogo e educação infantil: mais sobre o jogo*. 2006. Disponível em <http://www.centrorefeducacional.pro.br>. Acesso em 12/07/2022.