



Narrativa de uma bolsista sobre a experiência na brinquedoteca

Narrative of a scholarship holder about the experience in the toy library

Amanda de Cássia Araújo de Souza

Universidade Estadual do Ceará, <https://orcid.org/0000-0001-8234-5771>,
amanda.souza@aluno.uece.br

Tânia Maria de Sousa França

Universidade Estadual do Ceará, <https://orcid.org/0000-0001-8931-6295>,
tania.franca@uece.br

Resumo

O brincar está presente em todas as fases do desenvolvimento infantil, sendo um importante instrumento na educação. O trabalho tem como objetivo compartilhar a experiência de uma bolsista na brinquedoteca do curso de Pedagogia da UECE-FECLI. A experiência ocorreu através dos projetos de extensão: Brinquedoteca: Espaço Lúdico para Brinc(ri)ar e Com as Mãos na Arte: Experiências Estéticas e Artísticas na Universidade e na Escola. A metodologia tem como base a abordagem qualitativa de pesquisa e usa o relato de experiência como produção de conhecimento. O trabalho possui como aporte teórico LDB 9394/96, Maluf (2014), Silva (2013), Cória-Sabini e Lucena (2012), Luckesi (2022), Vigotski (2021), entre outros. Foi possível concluir que o brincar e as atividades desenvolvidas na brinquedoteca podem contribuir para o desenvolvimento integral das crianças ao lhes proporcionar momentos lúdicos em um ambiente diferenciado e que a bolsista favoreceu momentos de aprendizagem e formação.

Palavras-chaves: Infâncias; Brincar; Experiência; Extensão.

Abstract

Play is present in all stages of child development, and it is an important instrument in education. This work aims to share the experience of a scholarship holder in the Toy Library of the Pedagogy course at UECE-FECLI. The experience occurred through the extension projects: Brinquedoteca: Espaço Lúdico para Brinc(ri)ar (Toy Library: Playful Space for Playing and Create) and Com as Mãos na Arte: Experiências Estéticas e Artísticas na Universidade e na Escola (With Hands in Art: Aesthetic and Artistic Experiences at University and School). The methodology is based on the qualitative research approach and uses the experience report as knowledge production. The work has as theoretical support LDB 9394/96, Maluf (2014), Silva (2013), Cória-Sabini and Lucena (2012), Luckesi (2022), Vigotski (2021), among others. It was possible to conclude that play and the activities developed in the toy library can contribute to the integral development of children by providing them with playful moments in a differentiated environment and that the scholarship holder favored moments of learning and formation.

Keywords: Childhoods; Play; Experience; Extension.



1 Introdução

A educação infantil, desde a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBN), Nº 9394 de 1996, é a primeira etapa da educação básica, devendo ser uma fase em que o docente pode explorar os diversos meios de aprendizagem da criança (Brasil, 1996). O brincar poderá ser um deles, pois, segundo Maluf (2014), através das atividades lúdicas é possível desenvolver a criança em diversos aspectos, dentre eles: intelectual, social, físico e afetivo. Assim, uma forma de se desenvolver a aprendizagem da criança no espaço escolar é por meio do brincar e da brincadeira.

Brincar não é algo simples, sendo um direito da criança garantido no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), conforme traz o artigo 16, inciso IV (Brasil, 1990). Além disso, é um dos seis Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento na Educação Infantil, trazidos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que assegura tanto a aprendizagem quanto o desenvolvimento integral da criança, e na qual o brincar é explanado como colaborador da criança em aprender a se relacionar com seus pares, resolver problemas, compreender a si mesmo e o mundo a sua volta (Brasil, 2017). Por meio do brincar, a criança tanto aprende como também se expressa, pois, segundo Silva (2013), através do lúdico, a criança desenvolve a expressão corporal e oral, enriquecendo-se nos aspectos citados anteriormente.

Este trabalho tem como objetivo compartilhar a experiência como bolsista na brinquedoteca do curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará, da Faculdade de Educação, Ciências e Letras de Iguatu (UECE-FECLI). O tema surgiu da experiência no Projeto de Extensão Brinquedoteca: Espaço Lúdico para Brinc(ri)ar e no Projeto de Iniciação Artística Com as Mãos na Arte: Experiências Estéticas e Artísticas na Universidade e na Escola. Algumas das suas atividades, realizadas em parceria com a Secretaria de Educação do Município de Iguatu – CE, são: o Brinc(ri)ar vai à Universidade, o Brinc(ri)ar vai à Escola e o Brinc(ri)ar vai à Praça. Além disso, proporcionam atividades artísticas e brincantes com a comunidade interna, desde estudantes dos cursos de graduação aos professores da referida instituição, considerando que, segundo Cória-Sabini e Lucena (2012), o brincar está presente em todas as idades, apesar de ser algo mais apreciado pelas crianças, em qualquer idade o ser humano poderá brincar.



A pesquisa se ancora na abordagem qualitativa e na modalidade do relato de experiência, juntamente com a pesquisa bibliográfica, a fim de subsidiar cientificamente o tema escolhido, tendo como perguntas norteadoras: Quais experiências foram vivenciadas por mim como bolsista? Como o brincar pode ser uma ferramenta pedagógica na educação infantil?

Destarte, a partir das vivências proporcionadas pelos projetos de extensão e iniciação artística no curso de Pedagogia da FECLI/UECE, podemos destacar a contribuição do brincar e das atividades artísticas no processo de ensino-aprendizagem de todos os atores envolvidos.

2 Metodologia

Este trabalho constitui-se em um relato de experiência como produção do conhecimento, assim definido por Mussi; Flores; Almeida (2021):

O Relato de experiência é um tipo de produção de conhecimento, cujo texto trata de uma vivência acadêmica e/ou profissional em um dos pilares da formação universitária (ensino, pesquisa e extensão), cuja característica principal é a descrição da intervenção. Na construção do estudo é relevante conter embasamento científico e reflexão crítica (MUSSI; FLORES; ALMEIDA 2021, p.65).

A escrita parte da ação reflexiva sobre a experiência enquanto bolsista de extensão do Projeto Brinquedoteca: Espaço lúdico para Brinc(ri)ar e do Projeto Com as Mãos na Arte: Experiências Estéticas e Artísticas na Universidade e na Escola, ambos acontecem na brinquedoteca do curso de Pedagogia da UECE-FECLI.

Desta forma, a pesquisa se ancora na abordagem qualitativa e na pesquisa bibliográfica, trazendo a devida base científica para o estudo. Segundo Gil (2008), a abordagem qualitativa consiste em analisar acontecimentos vividos em determinada situação e, de acordo com o autor Severino (2013), a pesquisa bibliográfica dar-se por realizar consultas em estudos já publicados como artigos, livros, monografias, dissertações e teses, fazendo assim uso da bibliografia de outros pesquisadores.

3 Resultados e Discussão

O brincar na educação infantil enriquece o ambiente da criança, uma vez que



colabora com a aquisição de conhecimentos, a criatividade e as relações entre pares. Segundo Carvalho, Alves e Gomes (2005, p. 224), o lúdico poderá ser “um mecanismo de socialização do educando, inserindo-o no mundo, ensinando-o a respeitar o direito de outras crianças e conhecer os limites”. Infelizmente, muitas crianças não vivenciam tal realidade e tampouco tem a oportunidade de fazer uso de uma brinquedoteca ou parquinho na escola.

Assim, os Projetos Brinquedoteca: Espaço Lúdico para Brinc(ri)ar e Com as Mãos na Arte: Experiências Estéticas e Artísticas na Universidade e na Escola proporcionam momentos lúdicos às crianças ao trazerem-nas à Universidade por meio do Brinc(ri)ar vai à Universidade. Nesse projeto, as crianças vão até a brinquedoteca do curso de Pedagogia da UECE-FECLI, onde acontecem contações de histórias, brincar livre, circuito de brincadeiras e atividades de artes.

O autor Luckesi (2022) comenta que a ludicidade é uma sensação interna de cada um, seja criança, adolescente ou adulto. Sendo assim, uma atividade pode ser lúdica ou não dependendo do sujeito e da situação, tendo em vista que é um estado psicológico. O autor ainda diz que, mesmo a atividade sendo realizada em grupo, a experiência lúdica não deixa de ser interna a cada indivíduo pertencente.

O Brinc(ri)ar vai à praça realiza atividades lúdicas com crianças na praça e tem parceria com outros projetos da universidade, apresentando, assim, uma proposta interdisciplinar. Os projetos ainda vão até à escola, levando brinquedos, brincadeiras e muito mais, tornando o ambiente mais lúdico através do Brinc(ri)ar vai à escola. Durante esses momentos são selecionados materiais para serem usados de acordo com a idade da turma escolhida. Vale ressaltar que, para que ambas aconteçam, há uma parceria entre a Universidade e a Secretaria de Educação do Município de Iguatu-CE, a partir da qual são escolhidas as escolas que irão participar em cada momento planejado. Ademais, a brinquedoteca também recebe estudantes do ensino médio para conhecer o espaço quando há visitas guiadas ao campus ou Feira das Profissões.

Iniciei nesses projetos como bolsista de iniciação artística do projeto Com as Mãos na Arte: Experiências Estéticas e Artísticas na Universidade e na Escola em outubro de 2020, vindo a trocar para o Brinquedoteca: Espaço Lúdico para Brinc(ri)ar a partir de março de 2023, por ter o desejo de aumentar os estudos e pesquisas sobre o brincar e a ludicidade. O envolvimento na extensão desde o início do meu curso de Pedagogia tem



trazido diversas experiências enriquecedoras à minha formação tendo em vista que:

A Extensão Universitária é o processo educativo, cultural e científico que articula o Ensino e a Pesquisa de forma indissociável e viabiliza a relação transformadora entre Universidade e Sociedade. [...] é uma via de mão-dupla, com trânsito assegurado à comunidade acadêmica, que encontrará, na sociedade, a oportunidade de elaboração da práxis de um conhecimento acadêmico (FORPROEX, 1987, p. 11).

Desde então, minha trajetória com a brinquedoteca vem sendo de formações contínuas, que fazem com que me identifique a cada dia mais com a temática abordada, que é o estudo e também a própria prática do brincar. O lúdico é um dos temas abordados em meu Trabalho de Conclusão de Curso, no qual faço o estudo de como a ludicidade poderá ser uma ferramenta na educação inclusiva, tendo como justificativa essa experiência na brinquedoteca.

Os dois primeiros anos como bolsista foram durante a pandemia de Covid-19, por isso, todas as atividades foram realizadas via Google Meet, criando, assim, novas possibilidades, visto que não era possível ir até a brinquedoteca ou às escolas parceiras. Semanalmente, ocorriam as formações com a coordenadora, que consistiam no encaminhamento de artigos para estudo e na ponderação sobre o que os projetos poderiam fazer enquanto todos estavam em casa. Nesses momentos também eram discutidos temas como a formação das bolsistas, escrita acadêmica e participação em eventos.

A partir dessas formações, tive a oportunidade de escutar a experiência das outras bolsistas e, assim, pude buscar estratégias para pôr em prática como bolsista dos projetos ou, até mesmo, futuramente, quando chegar a hora de exercer a prática docente. Além disso, também pude estudar, pesquisar e refletir sobre a importância do brincar e da arte na educação, principais temáticas abordadas nos projetos.

Durante esse período, foi possível participar da Semana Universitária da UECE-FECLI de 2020 e 2021, nas quais foram realizados minicursos e oficinas sobre o brincar e a arte através das ferramentas digitais sob a coordenação da orientadora de das bolsistas. Uma dessas ferramentas era a Nuvem de Palavras, na qual cada participante podia participar de sua casa, por meio de um link, onde escolheria uma palavra que marcasse mais aquele dia, como “aprendizagem” ou “brincadeira”, por exemplo. Todos esses momentos foram de real aprendizagem para o grupo de bolsistas como futuras pedagogas, além de também trazer conhecimentos para os participantes das oficinas e



minicursos, pois, segundo Freire (2017, p. 25), “quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender”.

Além disso, foi feita a escrita de resumos expandidos, também na Semana Universitária, levando à comunidade interna e externa as nossas atividades como bolsistas. Da mesma forma, foi promovido pelos projetos, durante a pandemia, um curso de formação com as professoras do Município de Iguatu-CE sobre o Ensino de Artes, que pôde contribuir com a formação continuada e enriquecer a relação escola-universidade.

Ainda durante a pandemia, no ano 2021, foi possível continuar expandindo a pesquisa, uma vez que eventos como o Congresso Nacional de Educação (CONEDU) e o Fórum Internacional de Pedagogia (FIPED) foram realizados on-line. Em ambos os eventos, pude apresentar trabalhos trazendo as atividades realizadas nos projetos.

Em 2022 as atividades presenciais da UECE-FECLI foram retomadas, inclusive os projetos, e, após aquele longo período apenas on-line, a tarefa dos bolsistas foi organizar o espaço da brinquedoteca e planejar as ações do ano que se iniciava, começando pela ornamentação e também pelas pesquisas sobre atividades que pudessem ser realizadas com as crianças e outros visitantes que viriam até aquele espaço que, depois de um grande período fechado, iria reiniciar suas ações. Segundo Gimenes e Teixeira (2011), ao montar uma brinquedoteca deve-se primeiro preparar o ambiente e, segundo, pensar na clientela que irá utilizar o espaço, para, assim, elaborar as ações que serão desenvolvidas.

Assim, começava um novo caminho como bolsista da brinquedoteca, tendo agora a oportunidade de desenvolver atividades em uma brinquedoteca real e, por ter também o contato com as crianças por meio das brincadeiras e atividades realizadas, sempre tendo o cuidado de que as brincadeiras fossem escolhidas conforme a faixa etária das crianças. Concordando com Kishimoto (2010), em cada idade a criança desenvolve um brincar diferente, estando o seu imaginário com três anos cheio de elementos animistas e ao chegar aos cinco ou seis anos aproxima-se mais da realidade.

Durante o ano de 2022, foi possível receber a visita de várias escolas, durante as quais tinha-se o enorme sentimento de satisfação e alegria por ver as atividades sendo realizadas de modo presencial novamente. Inicialmente, recebemos apenas alunos como visitantes do espaço, como alunos do ensino médio, para, seguidamente, retomar os Brinc(ri)ar como acontecia antes de ocorrer a pandemia.



Em junho daquele ano, recebemos as primeiras crianças, realizando, assim, o Brinc(ri)ar vai à Universidade e visitas de turmas de 5º, 6º e 7º ano dos anos finais. Foi possível notar a alegria delas em explorar aquele novo espaço para elas. Apesar de serem um público diferente, pois não eram da educação infantil, tal momento me trouxe grande alegria, me fez ter mais certeza que escolhi a área certa para trabalhar e que devo continuar a estudar e melhorar ainda mais minha formação como educadora.

De acordo com Freire (2017), através da reflexão da prática pedagógica anterior e da atual é possível melhorar a próxima prática, assim, a experiência na brinquedoteca tem me fornecido tanto conhecimentos como também me preparado para quando for atuar na sala de aula como pedagoga.

Seguindo-se os meses, continuamos a realizar o Brinc(ri)ar vai à Universidade com outras instituições, mas com crianças da educação infantil, participaram diferentes escolas do município. Além disso, também foi realizado o Brinc(ri)ar vai à Escola em uma creche próxima ao campus da universidade.

A partir da vivência aqui declarada, foi possível desenvolver novas habilidades, como contar as histórias para as crianças durante o Brinc(ri)ar vai à Universidade e o Brinc(ri)ar vai à Escola. Durante tais momentos, podia-se pesquisar as histórias e dialogar com a equipe para verificar se ela se enquadrava ao público, além de fazer as devidas adaptações sempre que necessário. Algumas das histórias contadas foram Menina bonita do laço de fita, da autora Ana Maria Machado, Chapeuzinho Amarelo, do autor Chico Buarque e E o dente ainda dói, da autora Ana Terra. Concorde-se que:

Para que uma estória realmente prenda a atenção da criança, deve entretê-la e despertar sua curiosidade. Mas para enriquecer sua vida, deve estimular-lhe a imaginação: ajudá-la a desenvolver seu intelecto e a tornar claras suas emoções; estar harmonizada com suas ansiedades e aspirações; reconhecer plenamente suas dificuldades e, ao mesmo tempo, sugerir soluções para os problemas que a perturbam (Bettelheim, 2002, p.05).

Outros aspectos percebidos graças ao projeto estão relacionados à inclusão e à acessibilidade, já que a brinquedoteca é frequentada por um público diverso que inclui crianças com autismo, síndrome de Down e demais deficiências, além de já ter recebido a visita jovens com surdez e também já ter incluído bolsistas surdas que são alunas do curso de Pedagogia. Sendo assim, é preciso que as bolsistas tenham um conhecimento mínimo sobre inclusão e há também a necessidade de que se receba, com antecedência,



as informações sobre as crianças que estarão presentes para que sejam tomadas as devidas providências no preparo de uma atividade inclusiva.

De acordo com Vigotski (2021), há a necessidade de se construir uma educação para todos, não importando se o aluno tenha deficiência ou não, sendo o papel de todo educador diminuir as barreiras enfrentadas pelo estudante. Nesse caso, o nosso papel como bolsistas e futuras educadoras é buscar atividades brincantes que todos possam participar. O autor ainda complementa que a criança com deficiência, antes de tudo, é uma criança como outra qualquer e que se deve pensar na deficiência não como uma definição da criança, mas apenas para buscar meios de compensar suas limitações.

Ademais, devem ser levados em consideração ao desenvolver atividades com crianças com alguma deficiência em um ambiente como a Brinquedoteca ou mesmo na escola é a participação de um mediador, seja ele o professor ou nesse caso nós bolsistas e o material a ser utilizado que são os brinquedos e jogos pedagógicos (Ide, 2010). Desse modo, é possível desenvolver tanto os conhecimentos como se ter a sensação da ludicidade na brincadeira ou atividade realizada. Como bolsista da Brinquedoteca ao pesquisar as atividades devemos sempre refletir nesses quesitos aprimorando assim nossa prática como futuras educadoras.

Do período de março à Junho de 2024 a Universidade Estadual do Ceará juntamente com outras instituições de Ensino Superior estiveram em greve, mas mesmo assim os projetos não pararam suas ações. Além disso é digno de nota que em um dos movimentos grevistas em parceria com outros projetos, apresentamos nossas atividades na praça. Nesse dia realizamos brincadeiras e contações de histórias levando os projetos para além dos muros da universidade e da escola, deixando claro o valor do Ensino Superior e da Extensão para a sociedade.

Até então segue-se as realizações dos Brinc(ri)ar pelas bolsistas dos projetos, visitas de estudantes de ensino médio para conhecer o espaço da brinquedoteca e participação em eventos. Destaca-se que as bolsistas vêm participando tanto de eventos locais, como a Semana Universitária da UECE, como de eventos nacionais e internacionais, como CONEDU de 2023 e FIPED de 2024, tanto online como presencial. Lembrando a grande importância da pesquisa e da leitura e escrita acadêmica para continuar a se formar tanto na teoria como na prática.



4 Considerações Finais

Diante do que foi apresentado, pude perceber que o brincar é um aliado da educação, podendo contribuir de diversas formas no processo de ensino e aprendizagem da criança. Ademais, foi possível perceber que praticar o brincar na brinquedoteca, por meio dos projetos em questão, corrobora tanto com o público-alvo das atividades como também com as próprias bolsistas que executam a prática.

Desse modo, participar desses projetos tem colaborado com minha formação, fazendo-me aprender a trabalhar em equipe, tomar iniciativas e ser responsável. Além de fortalecer meu desejo de pesquisar e ser uma educadora que acolhe aceita todos os alunos, aceitando, assim, as diferenças.

Referências

BETTELHEIM, B. **A psicanálise dos contos de fadas**. 16. ed. Tradução de Arlene Caetano. São Paulo: Paz e Terra S/A, 2002.

BRASIL. Lei Federal n. 8069, de 13 de julho de 1990. ECA - **Estatuto da Criança e do Adolescente**. 1990.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Poder Executivo**, Brasília, DF, 21 dez. 1996.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

CARVALHO, A. M.; ALVES, M. M. F.; GOMES, P. de L. D. Brincar e educação: Concepções e possibilidades, **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 10, n. 2, p. 217-226, maio /ago. 2005.

CÓRIA-SABINI, M. A. e LUCENA, R. F. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil**. 6. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

I FORPROEX - ENCONTRO DE PRÓ-REITORES DE EXTENSÃO DAS UNIVERSIDADES PÚBLICAS BRASILEIRAS, 1987, Brasília. **Conceito de extensão, institucionalização e financiamento**. Disponível em: <http://www.renex.org.br/documentos/Encontro-Nacional/1987-I-Encontro-Nacional-doFORPROEX.pdf>. Acesso em: 07 jul. 2024.



FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa.** 55. ed. Rio de Janeiro/ São Paulo: Paz e Terra, 2017.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GIMENES, B.; TEIXEIRA, S. **Brinquedoteca manual em educação e saúde.** 1. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

IDE, S. M. O jogo e o fracasso escolar. *In:* KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** 13. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. *In:* KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** 13. ed. São Paulo: Cortez, 2010. p. 15-48.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas na prática educativa: compreensões conceituais e proposições.** 1. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2022.

MALUF, A. C. M. **Atividades lúdicas na educação infantil: conceitos, orientações e práticas.** 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

MUSSI, R. F. de F.; FLORES, F. F.; ALMEIDA, C. B. de. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. **Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 17, n. 48, p. 60-77, 2021. DOI: 10.22481/praxisedu.v17i48.9010. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/9010>. Acesso em: 14 abr. 2024.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico.** 23. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

SILVA, M. B. da. **A importância do brincar no processo de desenvolvimento e da aprendizagem.** 43f. Monografia (Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia) - Centro de Educação - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa/ PB, 2013.

VIGOTSKI, L. S. **Problemas da defectologia.** 1. ed. Tradução de Zoia Prestes; Elizabeth Tunes. São Paulo: Expressão Popular, 2021.