

CÍNTIA SILVA DE OLIVEIRA

**A IMPORTÂNCIA DA BRINQUEDOTECA PARA AS CRIANÇAS DA MARÉ**

Rio de Janeiro  
2005

Cíntia Silva de Oliveira

## **A IMPORTÂNCIA DA BRINQUEDOTECA PARA AS CRIANÇAS DA MARÉ**

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro,  
requisito parcial para a obtenção do grau de  
licenciado em Pedagogia.

Rio de Janeiro

2005



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE DIDÁTICA  
CURSO DE PEDAGOGIA  
MATRÍCULA: 2001351014  
CÍNTIA SILVA DE OLIVEIRA

## A IMPORTÂNCIA DA BRINQUEDOTECA PARA AS CRIANÇAS DA MARÉ

Rio de Janeiro  
2005

Cíntia Silva de Oliveira

## A IMPORTÂNCIA DA BRINQUEDOTECA PARA AS CRIANÇAS DA MARÉ

Avaliado Por:

-----  
Profa. Lígia Martha

Data -----/-----/-----

Rio de Janeiro  
2005



## DEDICATÓRIA

A DEUS POR SEU AMOR E MISERICÓRDIA

AOS MEUS PAIS PELO CARINHO E DEDICAÇÃO

AOS MEUS IRMÃOS PELA AMIZADE

AOS MEUS SOBRINHOS PELA A ALEGRIA EM TÊ-  
LOS COMIGO

AO MEU NAMORADO PELA COMPREENSÃO.

E TODOS QUE CONTRIBUÍRAM DIRETA OU  
INDIRETAMENTE PARA A REALIZAÇÃO DESTE  
TRABALHO

## AGRADECIMENTOS

A MINHA ORIENTADORA SANDRA ALBERNAZ  
POR SUA AJUDA E SABEDORIA QUE MUITO  
CONTRIBUÍRAM PARA REALIZAÇÃO DESTE  
TRABALHO.

A PROFESSORA MARIA ELENA POR SUA  
COMPREENSÃO

AOS MEUS AMIGOS QUE ME DERAM FORÇA  
PARA CONTINUAR COM A PESQUISA

E A TODAS AS CRIANÇAS DA MARÉ, POIS SEM  
ELAS A REALIZAÇÃO DESTE TRABALHO JAMAIS  
SERIA POSSÍVEL.

“Porque aos que me honram eu honrarei”

1 Samuel 2: 30

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo pesquisar a importância da Brinquedoteca na Maré. Sendo assim, Destaco a relevância desse estudo por se tratar de uma brinquedoteca localizada em uma região pobre do Rio de Janeiro.

De acordo com o Censo Maré-CEASM 2000, a Maré possui 132.176 habitantes distribuídos em suas 17 comunidades. Dessa totalidade, fazem parte 39.436 crianças (21.036 crianças de 0 a 6 anos de idade e 18.400 crianças de 7 a 14 anos de idade). Ainda de acordo com o Censo Maré, destaco que aproximadamente 94 % das crianças em idade escolar encontram-se regularmente matriculados na escola, percentual que se aproxima da taxa total de ingresso no sistema de ensino fundamental no Brasil que já alcança 94,9%.

De acordo com os dados acima é possível perceber que o número de crianças moradoras na Maré chega a 30% do total do quantitativo de moradores desta região. Todavia, esta comunidade encontra-se com pouquíssimas áreas de lazer e também áreas destinadas à brincadeira e a expressão cultural. Desta forma, esse público tem opções muito restritas para a expressão lúdica.

Sendo assim acredito que é brincando, que a criança experimenta novas possibilidades, julga se os mesmos são ou não adequados, imagina conseqüências por agir de um ou outro modo. Com isso, acaba por internalizar regras de conduta, desenvolvendo ainda valores que desde já orientam seu comportamento.

O que pretendo aqui é destacar a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem e a brincadeira como uma forma privilegiada de aprendizagem e de democratização de bens culturais. Na medida em que vão crescendo, as crianças trazem para as suas brincadeiras o que vêem, escutam, observam e experimentam. As brincadeiras ficam mais interessantes quando as crianças podem combinar conhecimentos que já tiveram acesso. Nessas combinações, muitas vezes incoerentes ao olhar do adulto, as crianças revelam suas visões de mundo, suas descobertas.

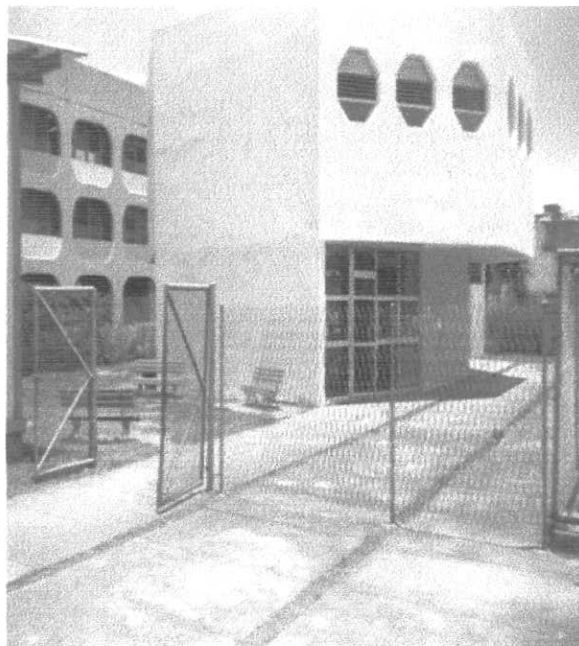
Segundo Santos (1997) em *O Lúdico na formação do educando culturalmente* somos *programados* para não sermos lúdicos, por exemplo, nas escolas nas quais o ensino se faz de forma mecânica e reprodutiva. Atualmente o lúdico tem uma conotação que extrapola a infância, e sua utilização se expandiu tanto, que foi necessário criar espaços específicos destinados a vivências lúdicas, para todas as faixas etárias e que se chamam brinquedoteca.



## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 - A INFÂNCIA COMO CONSTRUÇÃO SOCIAL E HISTÓRICA.....	14
2.1 - O AVANÇO TECNOLÓGICO E SUA INFLUÊNCIA NA CONCEPÇÃO DE INFÂNCIA.....	16
3 - CULTURA E BRINQUEDO.....	19
3.1 - O BRINQUEDO.....	20
4- A BRINQUEDOTECA COMO UM ESPAÇO ESTRUTURADO PARA O BRINCAR.....	24
4.1 - COMO SURGIRAM AS BRINQUEDOTECAS?.....	24
4.2 - A DEFINIÇÃO DE BRINQUEDOTECA DE ACORDO COM ALGUNS AUTORES.....	26
4.3- PROGRAMA DE CRIANÇA PETROBRAS NA MARÉ.....	27
4.4 - A BRINQUEDOTECA DA MARÉ.....	30
4.5 - RELATOS SOBRE SITUAÇÕES OCORRIDAS NA BRINQUEDOTECA NA MARÉ.....	33
5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	41
REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	44

## 1 – Introdução



(Fotos da parte externa e interna da brinquedoteca Caxixi)

O interesse neste tema se deu por ser moradora da Maré, e também pela minha experiência como brinquedista<sup>1</sup> atuando na única brinquedoteca da Maré ao longo de três anos, local onde pude refletir sobre a minha infância, a partir de observações que fiz das crianças na brinquedoteca.

Destaco então a relevância do estudo sobre a brinquedoteca, pois está localizada em uma região pobre do Rio de Janeiro. Desta forma ela se torna um espaço de democratização de bens materiais, neste caso os brinquedos, e socialização de bens culturais tendo em vista a diversidade de possibilidades culturais que o espaço oferece.

Para atuar na brinquedoteca é necessário que o profissional atenda um critério, que é ser estudante de Pedagogia, pois de acordo com a coordenação deste projeto, o

<sup>1</sup> Profissional que atua em uma brinquedoteca

pedagogo é o profissional mais adequado para trabalhar com as possibilidades do aprendizado através do brincar. Além disso, a coordenação acredita que nós pedagogos podemos ter maior facilidade de articulação com o professor regente das turmas atendidas na brinquedoteca, até porque, há uma grande dificuldade entre alguns professores de entenderem a importância do brincar para as crianças.

Acredito que o diferencial do meu trabalho para os outros, é que neste local, posso observar os sujeitos em que sua ação é uma "grande brincadeira". É neste espaço que eu busco ter um olhar crítico para que eu possa compreender as mais diversas formas de relações interpessoais, tendo como pano de fundo o brincar.

Percebendo a importância do brincar para crianças e professores e a polissemia que o espaço da brinquedoteca oferece, estou me propondo a discutir a importância de espaços como estes dentro de comunidades desfavorecidas economicamente, em especial, na favela da Maré, local onde se localiza a brinquedoteca que trabalho.

De acordo com o Censo CEASM 2000, podemos observar a existência de 132.176 habitantes distribuídos em suas 17 comunidades no bairro Maré. Dessa totalidade, fazem parte 39.436 crianças (21.036 crianças de 0 a 6 anos de idade e 2.115 crianças de 7 a 14 anos de idade).

É importante ressaltar que 94 % das crianças em idade de 7 a 14 anos do bairro estavam, de acordo com o censo Maré2000-CEASM, regularmente matriculados na escola, percentual que se aproxima da taxa total de ingresso no sistema de ensino fundamental no Brasil que já alcança 94,9%.

Apesar de 30% do quantitativo de moradores da Maré ser constituído por crianças percebe-se um número reduzido de áreas de lazer destinados à brincadeira e

à prática de esportes. Sendo assim, esse público tem opções muito restritas para expressão lúdica.

Sendo assim, meu principal objetivo neste estudo é salientar a importância do brincar para a aprendizagem da criança, além de destacar a necessidade da criação de espaços destinados ao brincar em áreas pobres do Rio de Janeiro. Neste trabalho estarei desenvolvendo no primeiro capítulo A descoberta da infância, onde estarei propondo desmistificar a idéia de que o conceito de infância sempre tenha sido natural a humanidade levando em consideração que esta noção de separar a infância como um período de desenvolvimento humano é uma construção histórica e cultural da humanidade. Em seguida estarei discutindo sobre os brinquedos sua história, sua participação na construção de regras e socialização e sua suposta neutralidade. E finalmente estarei fazendo um resgate histórico sobre a origem da brinquedoteca, sua importância e a sua relevância dentro de espaços populares.

Desta forma, parto do princípio que a brincadeira representa uma via de acesso ao mundo interno, das idéias da criança, pensamentos e das formas de entendimento do que vivem. A partir da observação da conduta de uma criança durante uma brincadeira é possível perceber sua ansiedade predominante, os conflitos existentes na vida familiar e escolar e a forma como se relaciona com outras pessoas em sua vida.

A brinquedoteca como espaço destinado à brincadeira e contendo variados jogos, brinquedos, figurinos e livros infantis, possibilita que a criança se utilize vários elementos para expor sentimentos e os problemas que vivem de uma forma que não faria em outra situação qualquer, através de expressão verbal, por exemplo. Representa, assim, uma oportunidade que se oferece à criança de desenvolver-se, já

que brincando as crianças elaboram suas vivências, tristezas, inseguranças, agressividade, medos, enfim, diversos sentimentos acumulados.

De acordo com Johan Huizinga (1980), que escreve em sua obra, *Homo Ludens* "... é pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve", segundo este autor o jogo não se limita em atividades filosóficas, pois estas ultrapassam o limite da simples utilidade. Huizinga também nos aponta que o divertimento, a alegria e o prazer é que definem a essência da brincadeira e o jogo. Desta forma acredito que a criança, brincando aprende muito sobre o mundo, pois é brincando que ela não só interpreta, como imagina esse mundo. É através da brincadeira que ela conquista e domina o mundo, que muitas vezes a apavora e a angustia.

Sendo assim, o que estarei buscando neste trabalho é refletir sobre um fazer pedagógico pautado em valores comprometidos com uma sociedade solidária e menos competitiva. É por esta razão que entendo a importância do trabalho que desenvolvo na brinquedoteca.

Neste sentido acredito que Winnicott (1979) contempla minhas expectativas neste estudo, pois segundo este autor a criança adquire o conhecimento brincando. Concordo com o autor, pois acredito que o conhecimento pode ser adquirido através da brincadeira de forma favorável e acima de tudo agradável contribuindo para o aprendizado infantil.

## 2 - A infância como construção social e histórica

Atualmente ao pensarmos em roupas infantis, livros ou qualquer tipo de objetos destinados especificamente para criança, acreditamos que fazer essa distinção entre adultos e crianças é algo bastante comum. Hoje, é quase impossível imaginar um mundo onde não haja uma separação nítida na maneira de lidar com crianças, até porque, a concepção de infância que temos é que existe uma distinção bastante clara. Neste sentido, a infância é muito mais que uma categoria biológica e sim uma construção cultural. Sendo assim, acredito que em cada período ao longo da história existe uma concepção própria do conceito de infância.

Hoje, pode se dizer que convivemos de forma bastante natural com o conceito de infância em nossa sociedade. De acordo com Áriès (1981), o que houve nos últimos séculos foi a *descoberta da infância*, ou seja, o que ocorreu é que os adultos passaram a levar em consideração que esta noção de separar a infância é uma etapa do desenvolvimento humano. Neste momento surge um novo olhar sobre os infantes ou crianças e percebe-se que é necessária uma mudança na maneira de lidar com eles. A partir de pesquisa feita por Áriès realizada através de observação de quadros que foram pintados entre o século XIII ao XVIII. Ariès constatou a busca dos pintores da época em retratar a criança. Durante muito tempo ela era retratada nestas obras como adultos em miniaturas, ou seja, as crianças representadas nestes quadros só podiam ser identificadas pela baixa estatura, pois eram retratadas com músculos bem definidos, peitorais robustos e traços faciais de homens, com altura aproximadamente na cintura dos adultos. Assim como será relatado no trecho a seguir: *“Numa pintura francesa ao fim do séc XIII, as três crianças que São Nicolau ressuscita estão representados numa*

*escala menor que os adultos, sem nenhuma diferença de expressão ou de traço”.*  
(Áriès, 1981, p.17).

Durante a idade média a “infância” era considerada uma fase sem importância, por isso neste período era bastante difícil encontrar pinturas de crianças isoladas de seus pais. Acredito que o que devemos destacar até aqui é a dificuldade dos artistas desta época de retratar a infância, fato que ocorreu em decorrência da invisibilidade da criança neste período. Podemos ressaltar que, até o séc XVIII, as vestes das crianças iguais às do adulto, o que diferenciava era somente o tamanho, os trajes eram compostos por várias peças de roupas uma sob a outra, o que acarretava um enorme desconforto nas crianças que ficavam vestidas como adultos.

Foi no início do século XVII que ocorreu uma evolução nos temas relacionados à primeira infância. Este período é também conhecido como a “*descoberta da infância*”, é nessa época que podemos encontrar pinturas de crianças sozinhas e, também, retratos de família, em que a criança ocupa um lugar central na composição. Nos séculos que seguiram muitos autores começaram também a retratar pessoas com aparência de adolescente. É importante destacar aqui também, a forma que o conhecimento era passado, pois ainda não havia escolas no modelo que conhecemos hoje. O conhecimento era passado através da convivência social e da prática. A aprendizagem se dava através de diferentes formas de relações sociais sem que houvesse uma preocupação com uma linguagem apropriada ou destinada exclusivamente para a aprendizagem infantil.

Segundo Kramer (1998), as transformações urbanas, não se limitaram em transformar os espaços onde se desenvolviam as atividades infantis. Mais influenciou direta e indiretamente a brincadeira. Ao cotidiano das pessoas foi afetado, e seu

convívio social foi limitado nas ruas pela grande circulação dos automóveis e pelo uso das calçadas para outros fins. As praças, parques e terrenos passaram a ser pouco utilizados em virtude da segurança precária. Nos *shopping centers*, as pessoas são atraídas pelo consumo. Todas essas transformações inevitavelmente refletem nas relações das brincadeiras das crianças. Levando em consideração que a criação se apropria muitas vezes do mundo externo dando-lhe significados distintos através do brincar, é possível compreender que a urbanização mudou as formas e representações da realidade.

## **2.1 - O avanço tecnológico e sua influência na concepção de infância**

Sabemos que hoje o olhar que é destinado à criança é bastante diferenciado. Atualmente já reconhecemos que as crianças são diferentes e tem especificidades, principalmente por estarem em momentos distintos do desenvolvimento psicológico.

Essa mudança da maneira de pensar a criança teve influência direta com o avanço tecnológico. A infância era considerada uma categoria biológica, não um produto de cultura. A infância passou a ser considerada como um direito inato, e que transcendia até mesmo às classes sociais. Surgem então, movimentos que pregavam a retirada das crianças de fábricas e o ingresso delas as escolas. Neste período a crianças eram tratadas como um não adulto e havia também, uma separação na aprendizagem da escola e do meio social; a escola passou a ser um lugar apropriado para a educação das crianças.

Mas foi o avanço tecnológico, a invenção da imprensa e o desenvolvimento dos meios de comunicação que causaram uma grande mudança social. Podemos verificar



claramente em relação ao valor da informação que deixou de ser um bem pessoal para assumir o papel de mercadoria de valor mundial. Com o avanço tecnológico, houve uma necessidade de uma mão de obra especializada, na medida que o conhecimento passou a ganhar um valor funcional, surge uma necessidade e uma urgência de se alfabetizar a população.

Em 1848 nos EUA foi fundada a Associated Press que instalou sua rede de fios para a passagem da velocidade elétrica. A informação tornou-se mais importante que a sua fonte. Neste sentido o telégrafo iniciou o processo de tornar a informação incontrolável. Isso teve uma relação direta com a infância, pois até o momento a informação chegava à criança via família e escola de forma "seqüencial" partindo do ponto de vista dos adultos que ensinavam conforme acreditavam que as crianças estavam preparadas para aprender. Mas o avanço dos meios de comunicação tirou da família e da escola este poder totalitário alterando sua quantidade e qualidade sua seqüência e as circunstâncias em que seria vivida. Porém, os meios de comunicação elétrica não foram os únicos responsáveis por essa mudança na informação, pois houve uma revolução eletrônica e gráfica. Surge assim, um novo elemento que é a imagem, que influenciou a própria necessidade de informar. Assim, como podemos ver no texto abaixo.

*a imagem produzida em massa mudou a própria forma da informação, passando-a de discursiva a não-discursiva, de proposicional a apresentacional, de racionalista a emotiva... A linguagem é uma abstração da experiência, ao passo que as imagens são representações concretas da experiência. Uma imagem pode, na verdade, podem valer mil palavras, ou cem, ou duas. Palavras e imagens são diferentes universos de discursos, pois uma palavra é antes de tudo uma idéia, uma invenção, por assim dizer da imaginação. (POSTMAN.1982. p.87)*

A televisão trouxe um novo elemento para a infância que é o fim do segredo. Antes determinados assuntos eram evitados de serem tratados na frente de crianças. Hoje, a televisão rompe essa barreira e nenhum assunto é segredo, já que, tudo é falado na tevê, as respostas são dadas às crianças em alguns casos antes mesmo que a curiosidade surja.

*Até certo ponto, a curiosidade chega naturalmente aos jovens, mas a evolução dela depende da crescente consciência do poder de perguntas bem concatenadas para descobrir segredos. O mundo conhecido e o ainda não conhecido está ligado está ligado pela ponte do espanto. Mas o espanto acontece em grande parte numa situação em que o mundo da criança está separado do mundo do adulto, onde as crianças devem procurar entrar mediante suas perguntas. (POSTMAN.1982. p.93)*

Desta forma, acredito que a produção e o consumo de informações pela sociedade interfere diretamente no comportamento de crianças, adolescentes e adultos, pois o avanço tecnológico trouxe um fenômeno padronizador de infância não só no nosso país, mas em todo o mundo. Da mesma forma esse fenômeno possibilitou uma mudança na maneira de ver a criança entendendo-a como um não adulto e, contraditoriamente, este mesmo fenômeno segue agora para um caminho inverso não fazendo uma distinção clara entre criança e adulto. Sendo assim, acredito que a infância não deve ser vista como uma característica biológica, mas sim, como um artefato social e histórico.

### 3 - CULTURA E BRINQUEDO



Toda vez que passamos por uma vitrine de uma loja e entramos para comprar algum brinquedo da nossa escolha, fazemos de forma natural, como se sempre tivesse sido assim, como se sempre que quiséssemos comprar algum brinquedo nos bastasse entrar em uma loja escolher e levar o brinquedo de nosso agrado. Porém, faz-se necessário compreender que nem sempre foi assim. Inicialmente não haviam lojas destinadas à venda de brinquedos. Na verdade, nem sequer havia fábricas específicas para a produção de brinquedos. O que havia anteriormente eram artesões que trabalhavam em oficinas fabricando diversos móveis e tinham a produção de brinquedo como uma atividade secundária. Podemos compreender melhor este trecho com a seguinte afirmação de Benjamim (2002):

No início, contudo, tais brinquedos não foram invenções de fabricantes especializados, mas surgiram originalmente das oficinas de entalhadores em madeira, de fundidores de estanho etc. antes do século

XIX, produção de brinquedos não era função de única indústria. O estilo e a beleza das peças, mais antigas explicavam-se pela circunstância única de que o brinquedo representava antigamente um produto secundário das diversas oficinas manufatureiras, as quais, se restringiam pelos estatutos corporativos, só podiam fabricar aquilo que competia ao seu ramo (p.90).

Como vimos no trecho anterior a produção de brinquedos inicialmente era em escala bastante limitada. Somente no século XIX, a produção de brinquedos ganha maior impulso. Fábricas especializadas passam a investir neste novo produto, neste período surgem também várias restrições corporativas. O marceneiro que antes confeccionava totalmente o seu brinquedo, ou seja, era responsável por todas as fases de produção, agora é impedido de pintar seu próprio produto.

Nessa nova fase de produção de brinquedos varias manufaturas tiveram que dividir entre si os trabalhos mais simples, o que fez com que o brinquedo cada vez mais se tornasse um artigo cada vez mais caro.

### 3.1 - O BRINQUEDO

Brougères (2004) filósofo e em antropólogo, realiza pesquisas sobre o brinquedo e sobre suas relações entre brincadeira, educação e a Pedagogia pré-escolar.

Segundo ele, o brinquedo vem sendo um artigo de diversas observações e pesquisas. Muitos buscam teorizar a sua funcionalidade e a sua relação com o comportamento infantil. Outros não vêem o brinquedo como um objeto a ser pesquisado, já que, este é um simples objeto destinado à criança.

Dessa forma, o brinquedo não era qualificado como um objeto de grande importância para pesquisa. Essa atitude na minha opinião se caracteriza como um

grande erro. Pois acredito que o brinquedo pode contribuir muito para nós educadores, além disso, pode servir também como mais um suporte para a pesquisa sobre desenvolvimento infantil.

De acordo com Kishimoto (1994) para alguns autores o brinquedo pode ser definido como objeto de suporte da brincadeira, porém, de maneira alguma o brinquedo pode ser encarado como um objeto neutro, pois ele está inserido e um sistema social. Isso faz com que ele suporte funções sociais que lhe conferem razão de ser. Assim, como veremos no trecho abaixo com Brougère (2004):

*Neste sentido, o brinquedo é dotado de um forte valor cultural, se definimos a cultura como com um conjunto de significações produzidas pelo homem. Percebemos como ele é rico de significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura. (p. 8).*

Segundo Brougère, a brincadeira pode ser considerada como uma forma de interpretação dos significados contidos no brinquedo. O autor acredita que a imagem do brinquedo sintetiza a representação que uma dada sociedade tem da criança, ou seja, a imagem que Brougère se refere não é a imagem realista, mas sim, uma imagem do mundo destinada à criança partindo do ponto de vista do adulto.

Walter Benjamim escreveu várias obras onde podemos destacar a defesa da idéia de uma aprendizagem autônoma da vida.

Segundo Benjamim (2002) é necessário que se tenha um olhar cada vez mais atento em relação ao brinquedo. Pois o brinquedo fabricado para a criança tem um papel social que certamente assumirá significados que poderão refletir em regras desejáveis para um determinado convívio social. Para ilustrar esta afirmação destaco o seguinte trecho de Benjamim. *“Da mesma forma, os seus brinquedos não dão*

*testemunhos de uma vida autônoma e segregada, mas é um diálogo de sinais, para cuja decifração a presente obra oferece um fundamento seguro” (p. 9.).*

Desta forma podemos entender que apesar de hoje estar cada vez mais claro que o brinquedo é um objeto criado para a criança a partir do olhar do adulto e da sua interpretação da sociedade. Sendo assim, acredito que compreender o brinquedo como neutro, e por isso sem intencionalidade, é no mínimo uma hipótese muito ingênua.

Sonia Kramer é uma grande defensora da idéia do brincar para aprendizagem da criança

Segundo Kramer (1998), a sociedade ocidental moderna coloca o brinquedo em uma posição que nunca se viu antes. A autora acredita que através de um desenvolvimento industrial que impulsionou a venda e produção destes objetos de forma massificante sem se preocupar com aspectos culturais de cada região. Desta forma o mundo do brinquedo adquire uma lógica própria. Porém, apesar disso Kramer adverte que o brinquedo, como qualquer outro objeto, atende a demandas sociais, como tentarei buscar no trecho que segue.

*Por outro lado, em nossa cultura, não se pode ignorar a vertente industrial e econômica presente no brinquedo. Tal como é pensado e construído, o brinquedo propõe uma ação. Essa proposta revela uma certa visão da criança e do ato de brincar ( p.175).*

Desta forma, é impossível conceber o brinquedo como um objeto imparcial, já que, a sua difusão esta diretamente ligada ao avanço industrial que dita um formato social que deve ser aprendido desde a infância. Desta forma, as brinquedotecas se tomam um espaço importante e plural por natureza, pois nelas se encontram umas grandes quantidades de brinquedos, que as crianças terão de aprender a brincar

visando o coletivo. Apesar dos questionamentos levantados anteriormente por Kramer, Brougère e Benjamim nos quais o brinquedo aponta para a formação de um modelo de sociedade. No entanto, as crianças parecem ser mais autônomas do que imaginamos, pois elas não se restringem ao brinquedo simplesmente pela forma que ele é apresentado ou por sua funcionalidade, pois os brinquedos podem assumir para elas as mais diversas formas que desejar. Através de suas fantasias os brinquedos podem ser recriados a cada instante.

#### 4 - A brinquedoteca como um espaço estruturado para o brincar

*O papel da brinquedoteca na educação cresceu, e ela é um grande agente de mudança do ponto de vista educacional. (Maluf,p.63.2003).*

Uma brinquedoteca é um espaço destinado ao brincar, que possui um caráter polissêmico por essência, pois este é um lugar onde se torna possível oferecer as crianças as mais diversas possibilidades relacionadas ao brincar, pois não se trata apenas de garantir o acesso a um acervo. Atualmente a brinquedoteca vem sendo objeto de estudos de diversos pesquisadores. A brinquedoteca não está restrita ao público infantil, já que este espaço é relativamente novo na história da humanidade.

##### 4.1 - Como surgiram as brinquedotecas?

Por volta de 1934 a sociedade americana passava por uma grave crise econômica. Na cidade de Los Angeles, o dono de uma loja de brinquedos reclamou com um diretor de uma escola Municipal que as crianças estavam roubando brinquedos de sua loja. O diretor concluiu que isso só estava acontecendo porque as crianças não tinham brinquedos em suas casas para brincar. Iniciava-se aí a primeira brinquedoteca, que funcionava de maneira curiosa, que era o serviço de empréstimos de brinquedo como um recurso comunitário, que existe até hoje, e é conhecido como *Los Angeles Toy (Maluf, 2003)*.



Em 1960, na Suécia, alguns profissionais que trabalhavam com crianças deficientes adotam a idéia de emprestar brinquedos à crianças com deficiências físicas. Esta idéia não ficava restrita ao empréstimo, pois ela estava aliada ao objetivo de *orientar as famílias dessas crianças para que estes interagissem com as crianças por intermédio da brincadeira*. Paralelo a isto, na Inglaterra, surgem as *toy libraries*, tratava-se de bibliotecas de brinquedos, onde as crianças podiam escolher brinquedos e levar para casa. As brinquedotecas espalharam-se pelo mundo, incorporando também espaços para brincar em hospitais, centros comunitários e escolas.

De acordo com Santos (2000) no Brasil, esse movimento é recente. A primeira brinquedoteca foi montada em pela APAE, em 1973, em São Paulo, voltada para crianças portadoras de deficiência mental. Após esta experiência as brinquedotecas se multiplicaram por todo país.

Hoje, podemos afirmar, que as brinquedotecas são espaços que proporcionam uma integração de um público bem variado. Nesse espaço, os brinquedos são oferecidos às crianças, que por sua vez se relacionam com essa diversidade através do uso coletivo. Através da brincadeira a noção de propriedade é problematizada abrindo espaço para negociação. Podemos compreender melhor essa função da brinquedoteca a partir do trecho abaixo escrito por Kramer (1998):

*Em principio, os objetivos das brinquedotecas se assemelham em quatro pontos: favorecer a brincadeira, dando-lhe a devida importância; combater as desigualdades sociais em matérias de brinquedos; ajudar a criança-consumidor para uma educação em que aprenda a escolher; favorecer as trocas e os encontros por intermédio da brincadeira (p.188).*

Segundo Maluf (2000), a brinquedoteca pode exercer varias funções dentre elas podemos destacar as seguintes: Pedagógica, Social e Comunitária.

- **A Função Pedagógica** – é a de oferecer possibilidade de acesso a brinquedos e ao mesmo tempo, brinquedos de qualidade.
- **A função Social** – é a de possibilitar que as crianças de famílias economicamente menos favorecidas possam fazer uso de brinquedos.
- **A Função Comunitária** – é a de favorecer que as crianças que jogam em grupos aprendam a respeitar, a ajudar e a receber ajuda, a cooperar e a compreender as demais.

#### **4.2 - A definição de brinquedoteca de acordo com alguns autores.**

De acordo com Santos (2000), a brinquedoteca deve ser um laboratório criado para a criança, onde ela é livre para brincar e os profissionais para pensar, discutir, analisar e pesquisar o valor do brinquedo no seu desenvolvimento.

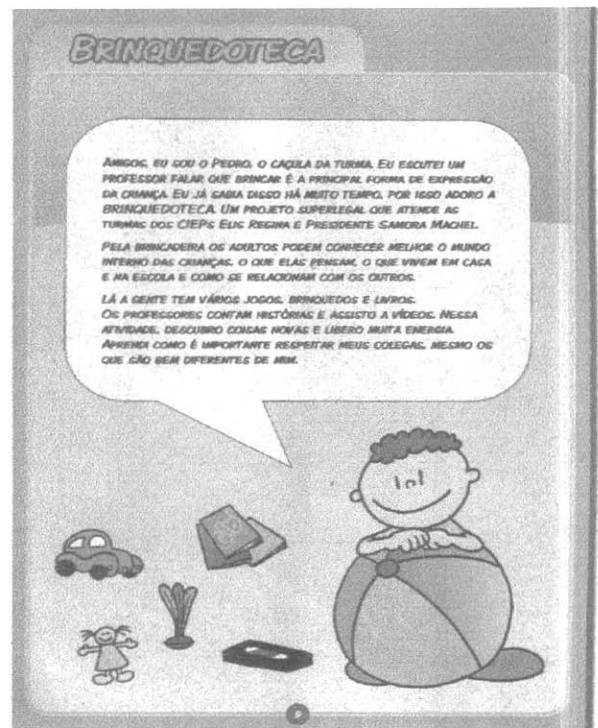
Para Kramer (1998), as brinquedotecas refletem idéias sobre a infância, o brinquedo e o ato de brincar e revelam necessidades específicas do momento histórico atual, marcado pelo surgimento irreversível da sociedade do consumo. São lugares sociais onde o brinquedo atua como o principal mediador entre a criança e o mundo, e onde se instaura uma prática educativa institucionalmente organizada que favorece a socialização, processo pelo qual o indivíduo se torna membro de uma sociedade.

Segundo Maluf (2000), é um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos dentro um ambiente lúdico. Na verdade, seria um lugar preparado onde as crianças ficam o tempo que quiserem, pois neste local elas brincam, inventam, expressam suas fantasias, seus

desejos, seus medos, sentimentos e conhecimentos construídos a partir das experiências que vivenciam.

Os autores citados anteriormente contemplam de forma significativa o conceito de brinquedoteca. Como vimos em todas as experiências citadas acima as brinquedotecas são sempre subordinadas a alguma instituição social, que embora ocupem espaços cedidos por órgãos públicos, são autônomas e mantidas por recursos externos em geral, provenientes de associados. Por um lado essa independência torna-se positiva, pois garante liberdade aos coordenadores porém, possui um caráter negativo, pois sem incentivos essas brinquedotecas não sobrevivem, já que infelizmente, as brinquedotecas nacionais, dificilmente recebem incentivos do poder público.

#### 4.3- O PROGRAMA DE CRIANÇA PETROBRAS NA MARÉ



(cartilha do Programa de Criança Petrobras 2005)

O PROGRAMA DE CRIANÇA PETROBRAS (PCP-Maré) tem como entidade proponente o Centro de Estudos e Ações Solidárias da Maré – CEASM, instituição fundada em 1997, por um grupo de universitários moradores da Maré. O Programa de crianças Petrobrás é gerenciado na Maré pelo CEASM desde 1999, através de parceria com o Centro de Pesquisa da Petrobrás – CENPES. O CEASM tem como principal objetivo atuar no campo da educação e da cultura, em parceria com outras instituições da Maré.

O PCP Maré tem como objetivo fundamental ampliar o tempo de permanência da criança na escola, contribuindo para a melhoria da qualidade do seu desempenho educacional, assim como aumentar a integração e participação dos pais e professores no espaço escolar e na comunidade, além de buscar fortalecer as redes sociais cidadãos existentes no espaço local, que poderá contribuir para a criação de novos meios de inserção mais dignos e justos nos setores populares na cidade.

No plano da infra-estrutura educacional, estão instaladas na Maré 16 (dezesesseis) escolas públicas e 7 (sete) creches comunitárias, além de várias escolas privadas de pequeno porte, voltadas para a educação infantil e para o ensino fundamental. O ensino médio, cuja demanda cresce de forma explosiva, é contemplado com oferta de três colégios para toda a região, incluindo os bairros próximos à Maré.

O bairro não conta com centros culturais, cinemas, teatros ou qualquer tipo de espaço permanente para apresentações e produções culturais; até mesmo as manifestações mais populares são raras, com a presença de pouquíssimos blocos carnavalescos e uma pequena escola de samba. Outras, como a Folia de Reis, grupos

musicais ou grupamentos culturais diversos, são caracterizados pela falta de continuidade e pela pequena difusão de suas atividades.

O PCP Maré visa ampliar o campo de possibilidades educacionais, culturais e existenciais de crianças, adolescentes e jovens de escolas públicas do bairro Maré, assim como de suas famílias. Contribuindo para a criação de redes sócio-pedagógicas de atores sociais e entre diferentes instituições do bairro Maré.

Buscando estimular a produção de novos valores e práticas por parte do conjunto de atores que constituem a instituição escolar. Além de contribuir para a reflexão, criação e concretização de ações exemplares que possam influir na formulação e consolidação de políticas públicas.

Desta forma, o projeto se torna ainda mais ousado, pois visa aumentar o tempo de permanência do aluno na escola, assim como a qualidade do trabalho pedagógico desenvolvido pela comunidade escolar, valorizando e ampliando a identidade do bairro Maré, consolidando o sentimento de pertencimento de seus moradores. Enfim, favorecer o acesso à informação e fomentar a efetivação de direitos e deveres de moradores da Maré.

O trabalho do PCP Maré nas escolas fundamenta-se no conceito de que o conhecimento cotidiano é o eixo para a construção de novos conhecimentos sobre a realidade social e natural, em particular o científico. Os conteúdos trabalhados em sala de aula, portanto, não são as finalidades fundamentais do processo de aprendizagem mas, meios de os alunos construírem métodos em instrumentos cognitivos de explicação das diversas realidades.

Sendo assim, Paulo Freire funciona como uma referência importante para o trabalho pedagógico. Pois a preocupação maior do projeto é a construção de uma

consciência autônoma, capaz de emitir juízos ético-políticos em relação ao sistema social existente. A partir desse princípio, o trabalho com temas geradores, a busca da interdisciplinaridade e a criação de formas de acesso às novas linguagens por parte dos alunos no campo da ciência, das artes, da reflexão filosófica e da ética são instrumentos que norteiam as práticas didáticas cotidianas. A participação dos alunos no processo pedagógico, diante do exposto, faz-se permanente.

Assim, a concepção pedagógica que orienta o trabalho desenvolvido no PCP Maré, segue a metodologia da participação, da valorização do saber acumulado pelas crianças, adolescentes e jovens e do desenvolvimento da criatividade e da ludicidade, e, nessa perspectiva, a construção e a apropriação do saber, para que com o acúmulo de novos conhecimentos seja possível transformar a realidade em que vivem e construir novas possibilidades.

#### 4.4 - A brinquedoteca da Maré



Atualmente, o universo lúdico tem uma conotação que extrapola a infância, e sua utilização se expandiu tanto, que foi necessário criar espaços específicos destinados a vivências lúdicas, que se chamam brinquedoteca. A construção de um espaço inteiramente voltado para as brincadeiras infantis, como é o caso da brinquedoteca Caxixi<sup>2</sup>, primeira brinquedoteca da Maré montada no “quintal” dos Centros Integrados de Educação Pública (CIEP's) Samora Machel e Elis Regina e recentemente inaugurada, foi um passo muito importante para a comunidade da Maré.

Brincar é tão importante que, ao mesmo tempo em que estimula o desenvolvimento intelectual da criança, proporciona-se a ela os sentimentos mais importantes para seu crescimento, tais como a persistência e a perseverança, atitudes imprescindíveis em todo aprendizado, sobretudo porque o ato de brincar é um importante instigador da imaginação infantil.

Além disso, a brincadeira vai servir, também, como válvula de escape, pois ela poderá aliviar as tensões que as crianças enfrentam no dia a dia, como problemas na escola, violência, brigas em família, dificuldades financeiras etc.

O universo da brinquedoteca é múltiplo, onde situações inusitadas podem ocorrer. Algo que eu vi de interessante foi a possibilidade de cada objeto possuir uma função diferente nas mãos de cada criança. Uma tampa de panelinha de brinquedo, por exemplo, nas mãos de um menino pode se tornar um peão, ou a boneca com aproximadamente um metro de altura nas mãos das crianças da educação infantil serve como um instrumento para se comparar à altura das crianças em relação à boneca, enquanto que, para os meninos de 3ª e 4ª séries, a mesma boneca se torna uma namorada ou a esposa que eles querem brincar de espancar.

---

<sup>2</sup> Caxixi em Tupi significa brinquedo pequeno

A brinquedoteca da Maré é de fato um espaço que provoca encanto nas crianças. Digo isto, porque presencio a maneira que as crianças entram neste espaço, a sensação é que elas entraram em um outro mundo. Muitas das crianças que entram perguntam se eu moro na brinquedoteca e se elas podem vir morar comigo, outras me vêem como se eu fizesse parte da brinquedoteca, como se eu também fosse um brinquedo. A quantidade de brinquedos na brinquedoteca é muito grande tanto que 90% das meninas não conseguem brincar. A maioria dessas meninas não tem brinquedo em casa e, quando chegam à brinquedoteca, tentam pegar tantos brinquedos que não conseguem ter tempo para brincar com nenhum.

A escola, em geral, procura regular o comportamento dos alunos por meio de regras instituídas pelos adultos. Com pouca ou nenhuma atenção às normas de atuação que estão sendo constantemente elaboradas pelas próprias crianças.

Segundo Davis (1994), a construção de regras de conduta é encarada pelo próprio professor como simples processo do próprio sistema de valores das gerações mais velhas para gerações mais novas. Em geral, os comportamentos dos estudantes são avaliados como adequados ou inadequados a partir da lógica adulta.

Nos últimos anos, as crianças passaram a freqüentar instituições voltadas para elas cada vez mais cedo, como por exemplo, as creches e as escolas de educação infantil. Nesses espaços, o brincar é, muitas vezes, desvalorizado em relação a outras atividades, consideradas mais produtivas. A brincadeira acaba não sendo uma atividade valorizada.

De acordo com Portos (2003), ao observarmos atentamente o modo com as diferentes crianças brincam, é possível perceber que os usos que fazem dos



brinquedos e a forma de organizá-los estão relacionados com seus contextos de vida e expressam visões de mundo particulares.

Neste sentido, é possível compreender a importância do brincar para as crianças, visto que elas precisam de tempo, espaço, material para brincar. Quanto mais as crianças observam, escutam ou experimentam, quanto mais aprendem e assimilam, mais elementos reais dispõem em suas experiências, tanto mais considerável e produtiva será a atividade de sua imaginação. A escola pode e deve reunir todos esses fatores e o papel do professor nesse processo é fundamental.

Desta forma, tendemos a valorizar a importância das atividades lúdicas, pois elas fazem parte da vida do ser humano e, em especial, da vida da criança, desde o início da humanidade. Entretanto, essas atividades por muitos séculos, foram vistas como sendo sem importância e tendo conotação pejorativa.

Segundo Santos (1997), culturalmente somos programados para não sermos lúdicos. Vale a pena ressaltar quantas vezes já ouvimos frases como estas: "Chega de brincar, agora é hora de estudar"; "Brincadeira tem hora"; "Fale a verdade, não brinque", "A vida não é um a brincadeira". Assim fomos construindo nossas idéias sobre o lúdico.

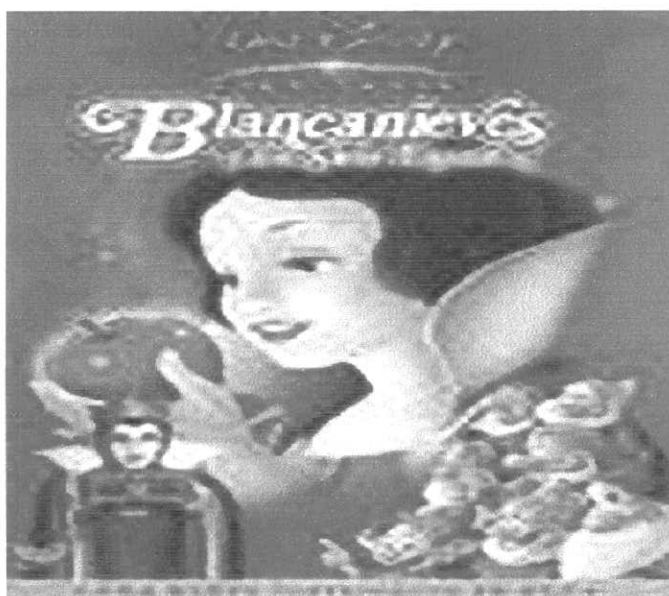
#### **4.4 - Relatos de situações ocorridas na brinquedoteca na Maré.**

Na escola em que trabalho os muros foram quebrados, por esse motivo a comunidade tem acesso livre ao pátio da escola em qualquer hora. Isso tem um lado positivo, já que, a comunidade não dispõe de espaços destinados ao lazer. Os moradores podem utilizar a quadra da escola para brincar ou jogar futebol como costumam fazer.

A brinquedoteca como já foi dito anteriormente localiza-se bem no Pátio entre dois Cieps. Na entrada da brinquedoteca, dispomos de uma estátua de uma Branca de Neve acompanhada com os seus sete anões. Infelizmente, hoje, já não temos mais todos os anões e a Branca de Neve se encontra apenas do pescoço para baixo. No primeiro momento é fácil concluir que estas estátuas foram vítimas de atos de "vandalismo", porém, posso afirmar que os personagens infantis foram vítimas de um excesso de amor vindo das crianças, que se penduravam, abraçavam e beijavam esses personagens que por sua vez não suportaram tanto carinho e se quebraram.

A ausência da cabeça da boneca causou tanta polêmica nas escolas que todos buscavam uma justificativa para o triste fim dos bonecos. Certa vez propus uma dramatização sobre o tema, o objetivo era que as crianças criassem uma história que solucionasse o fato ocorrido. As crianças criaram uma história que de fato me surpreendeu.

#### ***Relato I - A branca de neve perdeu a cabeça***



De acordo com a história criada por eles, Branca de Neve era moradora da Maré. Sua mãe havia morrido e sua madrasta não gostava dela e fazia tudo para a maltratar. A menina só tinha uma amiga chamada Ana, que afinal de amiga ela não tinha nada, tratava-se de uma amiga da onça, falsa e invejosa, que fez a maior das traições que uma amiga poderia fazer.

Um dia chegando da escola, Branca viu o seu namorado, o Príncipe, aos beijos com Ana, sua melhor amiga, na frente de todos. A menina ficou tão desesperada com o que viu que perdeu a cabeça, pois de uma vez só, perdeu a amiga e o seu amado.

Essa foi a justificativa dada pelas crianças para a estátua se encontrar sem cabeça. Particularmente, achei a história ótima, pois as crianças, a partir de uma situação, que foi a perda da cabeça da Branca de Neve, associada a história já conhecida do clássico A Branca de Neve e os sete anões. As crianças recriaram uma história pautada em situações do cotidiano fazendo uma articulação com eles já conhecem.

De acordo com Winnicott (1979) , a criança é capaz de adquirir experiência brincando, isto ocorre principalmente na fantasia. Tal como as personalidades de adultos se desenvolvem através de suas experiências da vida, as das crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos.

### ***Relato II - Minha mãe é diarista.***

Em uma turma de 2º ano do ciclo, com crianças de aproximadamente sete e oito anos, observei algo bastante interessante. Todas as crianças estavam brincando reunidas em pequenos grupos quando percebi que havia uma discussão entre duas

meninas que estavam brincando de casinha. Quando a discussão parecia se agravar, decidi intervir. Perguntei o que estava acontecendo. Percebi que o problema era que uma menina não deixava a outra brincar de arrumar a sua própria casinha.

Então perguntei a menina T:

- Por que você não deixa a sua colega brincar da maneira que ela deseja brincar?

- Tia, eu quero ser a arrumadeira da casa igual a minha mãe, e ela não quer deixar.

Foi aí, conversando com as meninas que eu pude compreender o que ela queria.

A mãe de T era diarista. É por essa razão que ela ganhava a vida arrumando a casa dos outros, e por isso quase não tinha tempo para arrumar a sua própria casa. E era por esta razão que a menina insistia tanto em arrumar a casa da amiga, brincando de faz-de-conta, ela tentava reproduzir a atividade do cotidiano da mãe. Brincar de faz de conta é algo muito comum entre as crianças, pois se trata de um momento de aprendizagem, no qual a criança se apropria do real dando sentido ao seu imaginário.

De acordo com Vygotsky (2000), brincando de faz-de-conta, a criança é capaz de subordinar os objetos e sua própria ação ao campo de significado. Assim, essa possibilidade caracteriza um avanço no desenvolvimento infantil. Para Vygotsky uma criança pequena, tem uma maneira de se comportar que exige uma transformação radical de sua organização psicológica. Ele observa que uma criança pequena age de acordo, apenas, com seu campo perceptivo imediato e, dessa forma, seu comportamento é restrito pelas situações ambientais em que ocorrem as brincadeiras, os objetos presentes. Sendo assim, brincando de faz de conta, a criança substitui um objeto real por outro objeto, uma ação real por outra ação. Os objetos e as ações reais

são subordinadas ao campo do significado. É por esta razão que os temas das brincadeiras de faz-de-conta, normalmente são vinculados ao cotidiano da criança. Por isso é tão comum que a criança quando brinca se apropria de personagens familiares, como mãe, pai, amigos, etc.

De acordo com Winnicott (1979) a brincadeira é a prova mais evidente e também constante da capacidade criadora a partir da vivência de cada um. Assim como veremos no trecho a seguir de Winnicott:

A criança adquire experiência brincando. A brincadeira é uma parcela importante da sua vida. As experiências tanto externas como internas podem ser férteis para os adultos, mas para a criança essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia. Tal como as personalidades de adultos se desenvolvem através de suas experiências da vida. As das crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos ( p.163).

Desta forma a partir de experiências vivenciadas através do brincar, as crianças enriquecem e ampliam gradativamente sua capacidade de explorar o mundo externo partido do imaginário. Winnicott (1975), afirma que brincar é universal e que é próprio da saúde, além de conduzir a relacionamentos grupais.

Sendo assim, Santos (1997) comenta sobre a construção de regras por meninos e meninas que muitas vezes são construídas, feitas e elaboradas através do *brincar* e especialmente no "*faz-de-conta*". É nesta brincadeira que as crianças buscam reproduzir padrões e comportamento que prevalecem em seu grupo social. Neste sentido, a criança segue, ao brincar, as regras do comportamento que, em sua percepção, determinam papéis que a criança procura ser na brincadeira ou aquilo que percebe em sua realidade.

Brincando, a criança experimenta novas possibilidades, julga se os mesmos são ou não adequados, imagina conseqüências por agir de um ou outro modo. Com isso, acaba por internalizar regras de conduta, desenvolvendo ainda valores que desde já orientam seu comportamento.

O que pretendo aqui é destacar a brincadeira como uma forma privilegiada de aprendizagem. Na medida em que vão crescendo, as crianças trazem para as suas brincadeiras o que vêem, escutam, observam e experimentam. As brincadeiras ficam mais interessantes quando as crianças podem combinar conhecimentos que já tiveram acesso. Nessas combinações, muitas vezes incoerentes aos olhos dos adultos, as crianças revelam suas visões de mundo, suas descobertas.

### **Relato III - A CRIANÇA NO ESTADO BRINQUEDO**

Na brinquedoteca ocorre freqüentemente que os brinquedos perdem a sua finalidade, ou seja, não ganham nas brincadeiras as funções para as quais foram fabricados. A tampinha de panela, por exemplo, é algo bem concorrido pelas meninas para cobrir seus alimentos. Esta mesma tampinha é lançada ao chão pelos meninos e se transforma em um pião. Tudo ganha um novo significado na imaginação das crianças, que se aproveitam do seu cotidiano e recriam uma nova realidade. De acordo com Winnicott (1975), *"a brincadeira é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência"*. (p.163).

Dentre todas as situações que ocorrem todos os dias na brinquedoteca, a que mais me chama atenção é a dificuldade que a maioria das crianças têm em se concentrar em um único brinquedo. Ao mesmo tempo em que eles pedem para colocar

uma fita de vídeo para que eles possam ver um filme eles saem no meio do filme e entram em um jogo que já estava em andamento e em menos de dez minutos a criança abandona o jogo como se tivesse enjoado e vai brincar de carrinho, e depois, a mesma criança olha para televisão e vê algo que lhe chama a atenção volta para frente da tela e fica assistindo com o entusiasmo de quem não desviou a atenção em nenhum segundo.

Para a lógica de um adulto é quase impossível entender essa dinâmica. De acordo com Pereira (2001) esta dinâmica da criança e sua suposta desconcentração ocorre pelo o que ele chama de “estado brincado”. Para tentar entender melhor este conceito busquei no texto de Pereira, um pequeno trecho onde ele descreve sobre “estado brincado”.

*A consciência é o estar presente no instante da brincadeira, é saber que se está brincando. Porém, esse estado não é fixo, pois muitas vezes o brincante é ofuscado pelas circunstâncias, sendo hora arrebatada de sua lucidez, hora trazido novamente a ela não implicando isso uma desconexão de si mesmo no “estado de brincado” a uma constante mobilidade que leva a um contínuo “entrar” e “sair” do campo da brincadeira. Rito é o encadeamento das ações – estruturas que possibilitam a repetição do fenômeno – que acontecem no início, no desenrolar e nas finalizações das brincadeiras. (2001. p.90).*

O que antes me pareceu algo tão difícil de entender como as crianças podiam fazer tantas coisas ao mesmo tempo e ainda aparentar esta fazendo tudo em sua plenitude. Pude perceber que brincar também é um ato de se estar descobrindo, escolhendo e vivenciando.

A brincadeira neste sentido se torna algo muito mais sério do que podia imaginar. Pois através da brincadeira a criança é capaz de espessar seus sentimentos e ainda ser utilizada pela criança como uma válvula de escape para se aliviar possíveis

dificuldades. Sendo assim, hoje, posso considerar a brinquedoteca da Maré um espaço privilegiado capaz de agregar diversas realidades a serem exploradas.





## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização do presente trabalho monográfico foi de grande valia para a minha vida profissional e pessoal. Felizmente a partir das minhas observações e estudos bibliográficos, realizei uma grande transformação na minha prática e no meu fazer pedagógico.

Ao longo deste trabalho, busquei discutir o brincar dentro do contexto educativo. Onde muitas vezes o brincar não possui o destaque merecido dentro do processo de construção do conhecimento da criança.

De acordo com Piaget (1971). O processo de construção do conhecimento tem a atitude lúdica como berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, desta forma, é indispensável à prática educativa. Em sua teoria, o ato de inteligência está ligado à assimilação e à acomodação. Na assimilação a criança entra em contato com os objetos e os conhece, na acomodação a criança incorpora significados, através da organização mental. Desta forma, o brincar estaria ligado diretamente à assimilação, pois proporciona o contato com as diferentes situações, nas quais as crianças são estimuladas a acomodarem seus novos conhecimentos.

De acordo com Vygotsky, (2000) o brincar possui um papel de destaque no aprendizado da criança. Segundo este autor o brincar possibilita o que ele chama de Zona de desenvolvimento proximal, o que segundo ele consiste na distancia entre o que o individuo faz sozinho e o que ele consegue fazer com a ajuda do outro. Pode-se dizer que é o momento em que o conhecimento ainda não está formado. A entre o individuo. Segundo Vygotsky, as crianças através da brincadeira se apropriam de papéis que não são seus. Esses papéis auxiliam no seu desenvolvimento potencial,

neste momento, a criança já se apossou do conhecimento. É através do brincar e na interação com o outro, a criança se desenvolve seus esquemas cognitivo, afetivo, motor e social.

Neste sentido, busquei neste trabalho salientar a importância da brinquedoteca da Maré, pois acredito que toda criança tenha o direito de exercer plenamente a sua infância.

Atualmente a Maré vem enfrentando uma série de problemas de violência e marcada pela forte presença do poder paralelo, a comunidade vive cercada por uma série de fronteiras invisíveis que limitam a área de circulação de moradores da região. Neste contexto, podemos dizer que a Maré é vítima de duas situações que são: a *presentificação* e a *particularização*, já que, entendemos que grande parte da população do Rio de Janeiro vem estreitando progressivamente, os seus espaços existências.

Segundo Silva (2003) a *Presentificação* caracteriza-se por ser uma prática social dominada pelo imediato (eterno agora), ou seja, há uma redução das referências temporais inibe a possibilidade de trabalhar a utopia como elemento integrante da realidade, em sua possibilidade, seja utopia pessoal ou coletiva. Já o *Particularismo* se refere a um estreitamento de referências temporais, isto é, a vivência em um território restrito, sem parâmetros mais abrangentes de circulação na cidade, isto acaba por contribuir que o lugar seja sempre o ponto de partida e de chegada da existência.

Presos pelo particularismo, Moradores da Maré se tornam cada vez mais limitados em sua própria comunidade. E cada vez mais, a televisão vem sendo a possibilidade mais acessível de se conhecer um novo mundo. Muitas crianças e até mesmo adultos vivem diretamente ligados a *presentificação*, só desejam ou sonham

alguma coisa visando o hoje. A capacidade de sonhar vem sendo cada mais atrelada as condições de vida atual.

Desta forma, concluo que a brinquedoteca de maneira alguma será uma solução para todos os problemas presentes na Maré. Mas acredito que a construção de novas brinquedotecas nas diversas favelas do Rio de Janeiro possa apontar para uma possibilidade de diversas crianças vivenciarem novas experiências de vida que tenham acesso a brinquedos que são objetos tão íntimos da criança. E finalmente, que toda criança independentemente de sua classe social possa simplesmente ser criança.

## VI - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARIÈS, Phillipe. **História social da criança e da família**. 2ª ed. Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1981.
- BENJAMIM, Valter. **Reflexões sobre a criança, o Brinquedo e a educação**. São Paulo, 34 Ltda, 2002).
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo, Cortez, 2004.
- DAVIS, Cláudia, **Psicologia na Educação**, São Paulo: Cortez, 1994.
- FARAGE, Eblin. **Projeto Programa de Criança Petrobras na Maré**. Rio de Janeiro. CEASM. 2005.
- HUIZINGA, J. **Homo Luden**, São Paulo, Editora Perspectiva, 1980.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchila. **O Jogo e a Educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- KRAMER, Sônia. **Infância e produção Cultural**. São Paulo, Papirus, 1998.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar Prazer e Aprendizado**. Petrópolis, Vozes, 2003.
- MARTINS, Andréia. **Cartilha Programa de Criança Petrobras na Maré**. Rio de Janeiro, Inahdepauta, 2005.
- PEREIRA, Eugenio. **Brincar Brinquedo e o Lúdico**. Revista Presença pedagógica, V7, nº38, Rio de Janeiro, Março e Abril de 2001.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo da criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro, Zahar, 1971.

- PORTO, Cristina, **Jogos e brincadeiras: Desafios e descobertas**, [www.tvebrasil.com.br/salto/boletins2003-12/09/04](http://www.tvebrasil.com.br/salto/boletins2003-12/09/04).
- *POSTMAN, Neil. O desaparecimento da infância. Rio de Janeiro, Graphia, 1998.*
- SANTOS, S.M.P. (Org). **O Lúdico na formação do educador**. Petrópolis, Vozes. 1997.
- SILVA, Jailson de Souza. **Porque uns e não outros? A caminhada de estudantes da Maré para a Universidade**. Tese de Doutorado. PUC-RJ, 1999.
- SILVA, Jailson **A maré em dados: censo 2000 CEASM**, Rio de Janeiro, maré das letras, 2003.
- WINNICOTT, *Donald. A criança e o mundo*. Rio de Janeiro, Zahar, 1979.
- WINNICOTT Donald, *O Brincar e a realidade*. Rio de Janeiro, imago, 1975.

QUADRO RESUMO - ORIENTAÇÕES

Mês: agosto

Dia	10	17	24	31
Observações	Bibliografia	Bibliografia	objetivos	objetivos
Professor	All	All	All	All
Aluno	leo	leo	leo	leo

Mês: Setembro

Dia	14	21	28	
Observações	definição de cap	definição de cap	correção de texto	
Professor	All	All	All	
Aluno	leo	leo	leo	

Mês: Outubro

Dia	5	19	26	
Observações	capitulo 1	capitulo 2	capitulo 3	
Professor	All	All	All	
Aluno	leo	leo	leo	

Mês: Novembro

Dia	9	16	23	30
Observações	capitulo 4	conclusão	revisão	revisão geral
Professor	All	All	All	All
Aluno	leo	leo	leo	leo



UNIRIO

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS

ESCOLA DE EDUCAÇÃO

DEPARTAMENTO DE DIDÁTICA

DISCIPLINA : MONOGRAFIA II

ALUNO(A) : Antônia Silveira de OliveiraTÍTULO DO TRABALHO MONOGRÁFICO : A importância  
da linguística para as crianças  
da maréORIENTADOR : Jandira Azevedo

## FICHA DE AVALIAÇÃO FINAL

Primeiro avaliador :

Professor convidado:

Nota : 9,5

Considerações:

Pelo desenvolvimento do conteúdo - apresenta  
coerência com o tema pesquisado, as ideias estão  
bem encadeadas - pela relevância do tema  
e pelo acréscimo de conhecimentos e oportu-

midade que o estudo em questão proporcionou  
 em termos de crescimento profissional e  
 reflexão acadêmica, confiro nota 10 à  
 aluna. No entanto, faltou-lhe fazer uma  
 revisão ortográfica, estando o texto com vários  
 equívocos de grafia. Por essa parte, confiro-lhe  
 nota 9. A média final então, fica sendo  
 9,5.

Segundo avaliador :

Professor orientador : Sandra Ullmann

Nota: 9,5 (nove e meio)

Considerações:

Acompanhei durante algum tempo a prá-  
 tica da Antia na brinquedoteca e creio  
 que a elaboração de sua monografia  
 representou um enriquecimento consi-  
 derável para sua existência como pes-  
 soa e profissional. Tento-lhe grande  
 respeito por sua seriedade e delicadeza  
 humana.

Concordo com a profa. Maria Elena quanto



a questão da ortografia. Tenho certeza que, com sua dedicação a língua irá acrescentar tais modificações a seus saberes.

Parabéns!

André Medeiros

Terceiro avaliador :

Professor da disciplina Monografia II: Argélia Feres

Nota : 9,5

Considerações:

O trabalho contém os principais elementos de uma monografia. É importante, no entanto, proceder a uma revisão textual.

ilhe

RESULTADO FINAL

Avaliador 1	Avaliador 2	Avaliador 3	Pontos	Nota final
9,5	9,5	9,5	28,5	9,5

Rio de Janeiro, 12/01/2006

(NOME DO/A ALUNO/A)

(TÍTULO DA MONOGRAFIA)

Monografia de Conclusão de Curso apresentada ao Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Licenciado em Pedagogia.

Aprovada em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

BANCA EXAMINADORA

\_\_\_\_\_  
Prof. (Nome do professor) – Orientador

*Maria Elena Niana Souza*  
\_\_\_\_\_  
Prof. (Nome do professor/a)

\_\_\_\_\_  
Prof. (Nome do professor/a)

Rio de Janeiro  
2005