

Samantha Dias de Lima (org.)



*Notas sobre o brincar:*  
experiências na constituição de uma

**BRINQUEDOTECA**



**Samantha Dias de Lima**

**Notas sobre o brincar:  
experiências na constituição de uma  
brinquedoteca  
1º edição**

**Estância Velha/RS  
2021  
Z Multi Editora**

# Notas sobre o brincar: experiências na constituição de uma brinquedoteca

## Organizadora

Samantha Dias de Lima

## Capa

Cleber Zanovello Dariva

## Coordenação editorial

Sandra Hess

## Diagramação

Cleber Zanovello Dariva

## Revisão ortográfica

Aline Nardes dos Santos

## Formato

PDF

### DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

N899

Notas sobre o brincar [recurso eletrônico]: experiências na constituição de uma brinquedoteca / organização: Samantha Dias de Lima; Prefácio: Raona Denise Pohren; Rochele da Silva Santaiana. – Estância Velha: Z Multi Editora, 2021.

154 p.: il.; 16x23cm (xMb ; PDF)

Vários autores.

Projeto desenvolvido pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – Campus Farroupilha com apoio do Grupo de Pesquisa em Docências na Educação Básica (Gpedeb)

ISBN 978-65-87449-15-9

1. Brinquedotecas. 2. Educação. 3. Professores – Formação. I. Título. II. Lima, Samantha Dias de. III. IFRS – Campus Farroupilha.

CDU 371.695

Bibliotecária responsável: Maria do Carmo Mitchell Neis – CRB 10/1309

Este livro teve o incentivo de:



**Z Multi Editora** – Todo mundo tem uma história para contar

@ZMultiEditora | [www.zmultieditora.com.br](http://www.zmultieditora.com.br)

# Brinquedoteca Universitária da UFRGS: o lúdico no desenvolvimento profissional de docentes

*Marília Forgearini Nunes*<sup>19</sup>

*Renata Sperrhake*<sup>20</sup>

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

**H**á mais de duas décadas, o Programa de Extensão Universitária "Quem quer brincar?" foi idealizado e criado pela Profa. Dra. Tânia Ramos Fortuna. Uma das principais atividades do Programa, desde a sua criação até os dias atuais, é a Brinquedoteca Universitária. Mas qual a função de uma brinquedoteca no contexto da universidade? Quais podem ser as funções de uma brinquedoteca em uma Faculdade de Educação?

Essas perguntas já foram respondidas por alguns estudos (MENDES *et al.*, 2018; ROEDER, s.d.; REIS, ARAÚJO, BAPTISTA, 2020); e, mesmo que as respostas construídas por esses estudos não sejam definitivas, não pretendemos ressignificá-las ou elaborar novas respostas. Este texto assume como objetivo abordar o aspecto lúdico no desenvolvimento profissional de docentes, mais

---

<sup>19</sup>Professora da Faculdade de Educação, coordenadora geral do Programa de Extensão Universitária "Quem quer brincar?" da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, doutora em Educação/UFRGS. E-mail: mariliaforginunes@gmail.com

<sup>20</sup>Professora da Faculdade de Educação, coordenadora adjunta do Programa de Extensão Universitária "Quem quer brincar?" da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, doutora em Educação/UFRGS. E-mail: renata.sperrhake@gmail.com

especificamente de docentes que atuam em turmas de Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Por que optamos por esse foco? Nossa docência, nossas reflexões e práticas didáticas, estão concentradas na formação docente para os anos iniciais do Ensino Fundamental. Esta etapa se caracteriza por ser o momento da vida escolar em que as muitas experiências vividas durante a Educação Infantil são ampliadas e sistematizadas. Uma etapa não está a serviço da outra, mas ambas acabam por se relacionar a partir da perspectiva de que são momentos da vida vivida na escola. Essas etapas são, portanto, momentos de um *continuum* que, ao menos no plano teórico, preservam algumas das suas características e, de forma ideal, entrelaçam-se a partir da intencionalidade educativa coerente às crianças que se tem como estudantes (QUADRO 1).

**QUADRO 1 - Excertos das Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2013)**

EDUCAÇÃO INFANTIL	ENSINO FUNDAMENTAL
<p>Do ponto de vista legal, a <b>Educação Infantil</b> é a primeira etapa da Educação Básica e tem como finalidade o <b>desenvolvimento integral da criança de zero a cinco anos de idade em seus aspectos físico, afetivo, intelectual, linguístico e social</b>, complementando a ação da família e da comunidade (Lei n° 9.394/96, art. 29). (BRASIL, 2013, p. 83).</p>	<p>Na perspectiva da continuidade do processo educativo proporcionada pelo alargamento da Educação Básica, o <b>Ensino Fundamental terá muito a ganhar se absorver da Educação Infantil a necessidade de recuperar o caráter lúdico da aprendizagem, particularmente entre as crianças de seis a dez anos que frequentam as suas classes, tornando as aulas menos repetitivas, mais prazerosas e desafiadoras e levando à participação ativa dos alunos</b>. A escola deve adotar formas de trabalho que proporcionem maior mobilidade às crianças na sala de aula, explorar com elas mais intensamente as diversas linguagens artísticas, a começar pela literatura, utilizar mais materiais que proporcionem aos alunos oportunidade de raciocinar manuseando-os, explorando as suas características e propriedades, ao mesmo tempo em que passa a sistematizar mais os conhecimentos escolares (BRASIL, 2013, p. 121).</p>

Fonte: Autoras

E por que retomamos essas Diretrizes? Porque, além de caracterizar cada uma das etapas, encontramos, na caracterização do Ensino Fundamental, um dos principais elos do *continuum* que faz com que esses dois momentos da vida escolar, na Educação Básica, não aconteçam isoladamente: **o caráter lúdico**.

Outro documento que fortalece a necessidade de interlocução entre as duas etapas é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que, em seção específica sobre a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, afirma que é preciso garantir a “[...] integração e continuidade dos processos de aprendizagens das crianças, respeitando suas singularidades e as diferentes relações que elas estabelecem com os conhecimentos, assim como a natureza das mediações de cada etapa” (BRASIL, 2017, p. 55). A ludicidade também é explicitada no referido documento ao se tratar dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, afirmando que “[...] ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil” (BRASIL, 2017, p. 57).

Se o aspecto lúdico é tão relevante para que exista continuidade no processo educativo proporcionado na Educação Básica, por que ele ainda precisa ser abordado? Qual é o papel de uma brinquedoteca para reforçar o caráter lúdico da formação de professores e da atuação docente? A existência de uma brinquedoteca e de um acervo variado à disposição é suficiente para que a ludicidade esteja presente na prática didática? Entendemos que todas essas perguntas encontram respostas em uma definição consistente a respeito do que é, afinal, “lúdico”. Esse adjetivo, muitas vezes, parece caber em qualquer situação que se queira tornar mais prazerosa, de um modo que confere ao objeto caracterizado leveza e imediata proximidade

com as crianças e com a fruição. Outra pergunta surge: será que é tão simples assim?

Começamos, então, por uma definição de ludicidade. Essa palavra, apesar de muito utilizada, principalmente em discussões e reflexões no campo da educação, conforme nos explica Mônica de Souza Massa (2015), não é encontrada no dicionário. Buscamos, então, apoio em um "Dicionário de Filosofia" (ABBAGNANO, 2007). Nesse dicionário, encontramos "ludismo" (p. 729), que não oferece uma definição específica, mas que remete ao conceito de jogo. A palavra jogo, assim como a sua origem etimológica *ludus* (jogo, exercício ou imitação), são os principais caminhos assumidos em estudos em torno do tema do ludismo, da ludicidade ou do caráter lúdico em educação.

Jogo, segundo o "Dicionário de Filosofia" (ABBAGNANO, 2007, p. 677), é uma "atividade ou operação que se exerce ou se executa por si mesma, e não pela finalidade à qual tende ou pelo resultado que se produz." Essa definição inicial abre-se a uma discussão relevante quando se fala da presença do lúdico ou do jogo no contexto escolar e, conseqüentemente, da formação docente. Tânia Ramos Fortuna, sobre a relação entre jogo e finalidade, afirma:

Brincar é uma atividade fascinante; [...] No entanto, esse mesmo fascínio é, em parte, responsável pelo desprezo que acompanha o brincar, pois brincar é, frequentemente, romantizado, idealizado e essencializado, impedindo uma compreensão arguta e crítica de suas características e motivações (FORTUNA, 2005, p. 107).

A romantização e a idealização que rondam a compreensão de jogo, de que Tânia Fortuna nos alerta, leva a uma utilização de todos os termos atrelados a esse conceito (lúdico, ludismo,

ludicidade), muito próxima de uma caracterização enfraquecida do conceito e das práticas pedagógicas relacionadas. Ou seja, diante de um entendimento de que, sempre que possível, todas as propostas pedagógicas precisam ser lúdicas, vemos uma banalização do termo, sendo este associado a práticas que muitas vezes não se aproximam nem minimamente do conceito de lúdico. Fortuna (2011a, p. 124) trata desse movimento como uma forma de “encobrir o ensino” com jogos que funcionam como “iscas para fisgar o interesse do aluno”. Nos documentos oficiais, na definição da etapa dos anos iniciais do Ensino Fundamental, observa-se a maneira com que a relação entre brincar e educar é exemplar e reveladora do enfraquecimento do conceito, pois quando se brinca não se educa; quando se educa não se brinca; e o brincar acaba sendo reduzido a algumas áreas do conhecimento e práticas específicas que propõem um ensinar mais prazeroso, mas nem sempre atento à aprendizagem.

Na Educação Infantil, conforme consta na BNCC, o brincar é um dos direitos de aprendizagem como possibilidade de ampliar e de diversificar o acesso a produções culturais, conhecimentos, imaginação, criatividade, experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais, relacionais (BRASIL, 2017, p. 36). Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, porém, todas essas possibilidades são reduzidas a algumas áreas do conhecimento que fazem menções não mais ao brincar, mas à ludicidade ou ao caráter lúdico das práticas pedagógicas em Arte (BRASIL, 2017, p. 198), em Ciências Humanas (BRASIL, 2017, p. 355) e, principalmente, em Educação Física (BRASIL, 2017, p. 220, 224).

A fraca referência ao brincar e aos termos de seu campo semântico – lúdico, ludicidade – são significativas. A ausência do



brincar como ação relevante para o ensino e a aprendizagem deixa à mostra o enfraquecimento dos laços que podem dar continuidade e ampliar conhecimentos construídos na Educação Infantil na etapa seguinte, os Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A privação da brincadeira nesse contexto talvez possa ser justificada pelo fato de que a definição de brincar normalmente é construída a partir do contraste entre ideias, sempre havendo a prevalência de uma delas em detrimento da outra: inutilidade *versus* utilidade, sensível *versus* inteligível, imaginação *versus* realidade ou "fascinante e desprezível" (FORTUNA, 2005, p. 107).

Não se trata de escolher uma das ideias, como se houvesse um valor mais positivo ou um modo correto de caracterizar o brincar. O paradoxo e a incompletude são inerentes à busca de definir ou compreender o brincar ou o jogo. E não é isso que torna o conceito menos denso, mas sim buscar a completude ou a definição fechada (FORTUNA, 2011a). A brincadeira precisa ser tratada, como nos diz Tânia Fortuna (2005, p. 108) [grifo nosso], "[...] com **seriedade** (Porque em nenhum momento estamos tão compenetrados e tão sérios como nos momentos em que brincamos) e **paixão** (porque nada nos arrebatava tanto quanto a brincadeira, o jogo, em que estamos inteiros)".

**Seriedade** e **paixão** podem conviver. Onde? Em uma brinquedoteca – e, no nosso caso, em uma brinquedoteca universitária. Acreditamos nisso porque o brincar não exclui nem negligência a responsabilidade com o ensino e a aprendizagem (FORTUNA, 2011a). Desse modo, afirmamos que a brinquedoteca universitária pode potencializar o desenvolvimento profissional do professor numa perspectiva que considere com seriedade as paixões despertadas pelo brincar e pelo jogo.

O desenvolvimento profissional de professores, ou o desenvolvimento profissional docente (DPD), “[...] surgiu na literatura educacional para demarcar uma diferenciação com o processo tradicional e não contínuo de formação docente” (FIORENTINI; CRECCI, 2013, p. 12). O termo também responde a uma ideia de aprendizagem na profissão em que “[...] o que se busca não é continuar essa formação [iniciada na graduação], mas sim o desenvolvimento profissional no contexto da prática docente: das experiências, problemas, dificuldades, dúvidas que ela suscita a cada momento” (SOARES, 2014, p. 151). Nesse sentido do termo, então, entendemos que a brinquedoteca universitária pode proporcionar o desenvolvimento profissional de professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental na medida em que possibilita que esses docentes experienciem o brincar, pois eles “[...] precisam ser capazes de brincar” (FORTUNA, 2011a, p. 126). Ao experienciar o brincar e ao entender a dimensão lúdica da ação educativa, tendo a brinquedoteca como espaço de referência<sup>21</sup> (mas não de exclusividade) para essas ações, estamos destacando o processo de constituição do sujeito professor em uma comunidade profissional que valoriza o brincar.

Esse profissional que brinca e valoriza o brincar o faz ao “[...] interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos” (FORTUNA, 2011a, p. 127). Além disso, ele também consegue conciliar os objetivos pedagógicos e de aprendizagem, que estão focalizados no desenvolvimento do aluno, com o que esse aluno deseja (FORTUNA, 2011a). Desse modo, vemos que o desenvolvimento profissional de professores em uma perspectiva lúdica demanda uma certa atitude que precisa ser constantemente alimentada pela reflexão e análise das situações cotidianas do ambiente escolar.

---

<sup>21</sup>Entendemos a partir de Fortuna (2011b, p. 163), que “A brinquedoteca não é apenas onde se brinca ou onde estão os brinquedos, mas também onde se estimula a brincadeira”.

Uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção de conteúdos, no papel do aluno. Nessa sala de aula, convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralidade, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem [...] (FORTUNA, 2011a, p. 128-129).

O professor dos anos iniciais do Ensino Fundamental pode, portanto, desenvolver uma atitude lúdica e, por meio dela, transformar sua sala de aula, tornando-a um ambiente em que o brincar se mostra inerente às relações educativas que ali se estabelecem. Esse desenvolvimento pode e deve ser vivenciado por docentes de todas as etapas da educação. Nosso destaque foi para os que atuam nos anos iniciais do Ensino Fundamental porque entendemos que é nessa etapa que os conhecimentos escolares acabam por dominar a escolha das ações didáticas. Dentre essas muitas ações, normalmente, o brincar como ação significativa e intencional é deixado de lado ou se faz presente de modo incipiente como prática pedagógica – haja vista a relação restrita do brincar com apenas algumas áreas do conhecimento (Artes, Ciências Humanas e Educação Física) que identificamos na BNCC (BRASIL, 2017) no que diz respeito à etapa dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

## Referências

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192) Acesso em: 2 dez. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf) Acesso em: 9 dez. 2020.

FIorentini, Dario; CRECCI, Vanessa. **Desenvolvimento Profissional Docente: um termo**

guarda-chuva ou um novo sentido à formação? In: Form. Doc., Belo Horizonte, v. 05, n. 08, p. 11-23, jan./jun. 2013. Disponível em: <<https://revformacaodocente.com.br/index.php/rbpf/article/view/74>> Acesso em: 11 dez. 2020.

FORTUNA, Tânia Ramos. **A formação lúdica do educador**. In: MOLL, Jaqueline (Org.). Múltiplos alfabetismos: diálogos com a escola pública na formação de professores. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2005, p. 107-12.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar?** A importância do lúdico no planejamento. In: DALLA ZEN, Maria Isabel H.; XAVIER, Maria Luisa M. (Orgs.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. 4. ed. Porto Alegre: Mediação, 2011a.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Por uma brinquedoteca “suficientemente boa”** - alguns valores para que as brinquedotecas da América Latina nos encontrem no futuro. In: OLIVEIRA, Vera Barros de (Org.). Brinquedoteca: uma visão internacional. Petrópolis: Vozes, 2011b, p. 162-182.

MASSA. Monica de Souza. **Ludicidade:** da etimologia da palavra à complexidade do conceito. Aprender: caderno de filosofia e psicologia da educação. Vitória da Conquista, Ano IX, n.15, p. 115-130. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/view/2460> . Acesso em 2 dez. 2020.

MENDES, Jacqueline Araujo Corrêa et al. **Brinquedoteca Universitária:** espaço de formação e de experiências lúdicas. Revista Intercâmbio - vol. XI - 2018. Disponível em: <http://www.intercambio.unimontes.br/index.php/intercambio/article/download/253/230>. Acesso em: 01 dez. 2020.

REIS, Frankson Santiago; ARAÚJO, Patrícia do Socorro Chaves de; BAPTISTA, Tadeu João Ribeiro. **A [in]visibilidade da brinquedoteca universitária na formação de professores**. In: SILVA, Marco Aurélio Alves e. Formação de professores: perspectivas teóricas e práticas na ação docente, 2. Ponta Grossa, PR: Atena, 2020, p.22-33. Disponível em: <https://www.atenaeditora.com.br/post-artigo/35732>. Acesso em 1 dez. 2020.

ROEDER, Silvana Ziger. **Brinquedoteca universitária:** reflexões sobre o processo de brincar para aprender. Disponível em: [https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2008/959\\_963.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2008/959_963.pdf). Acesso em: 1 dez. 2020.

SOARES, Magda. **Formação de rede:** uma alternativa de desenvolvimento profissional de alfabetizadores/as. In: Cadernos Cenpec. v. 4. n. 2. São Paulo: dez. 2014. p. 146-173.