

REGULAMENTO DA BRINQUEDOTECA

SUMÁRIO

5.1 BRINQUEDOTECA: FUNÇÕES E OBJETIVOS

A Brinquedoteca é um espaço preparado para estimular a criança a brincar, dentro de um ambiente lúdico, criado com o objetivo de proporcionar condições favoráveis para que as crianças brinquem, inventem, expressem suas fantasias, seus desejos, seus medos, sentimentos e desenvolvam sua criatividade.

A formação de um profissional competente requer o domínio da teoria concomitante à reflexão prática, baseada na experiência. Desse modo, a Brinquedoteca também pode ser percebida como um laboratório de brinquedos e materiais pedagógicos em cuja função reside proporcionar aos acadêmicos do Curso de Pedagogia do Instituto Superior de Educação de Guaratuba a ligação da teoria com a prática através da assessoria na criação e montagem de brinquedos; além disso, é um espaço às pesquisas cotidianas no que se refere ao lúdico e aos jogos e que propicia ao aluno frequentador: observação do uso do espaço, análise do brincar conforme o gênero, faixa etária, classe social, temas de brincadeiras, entre outros; parceria com os professores das disciplinas, especialmente as metodologias; estudos, pesquisa, palestras, oficinas e cursos de extensão sobre a importância do brincar, o brinquedo e sua relação com a educação, organização de espaços lúdicos, e outros temas pertinentes; atendimento às escolas de educação infantil e ensino fundamental através de projetos e parceria; empréstimo de brinquedos aos alunos do Instituto; criação e manutenção de home-page contendo os serviços oferecidos pela brinquedoteca, sugestão de atividades, de referências bibliográficas, de brincadeiras tradicionais e divulgação de eventos na área.

A Brinquedoteca pode também ter efeitos positivos para o processo de aprendizado, através de jogos, brinquedos e brincadeiras que estimulem o desenvolvimento de habilidades básicas e aquisição de novos conhecimentos.

As universidades, principalmente nas Ciências Humanas, buscam cumprir as metas do ensino, pesquisa, extensão e capacitação de recursos humanos através do lúdico. Nos cursos em que existe, a Brinquedoteca é encarada como um laboratório pelo qual professores e alunos do Ensino Superior dedicam-se à exploração do brinquedo e do jogo em termos de pesquisa e de busca de alternativas que possibilitem vivências, novos métodos de estudos, observações, realização de estágios e divulgação para a comunidade.

A ludicidade também pode ser destacada no trabalho em uma Brinquedoteca. Lúdico e empresa podem parecer, para muitos, assuntos que seguem trilhas opostas. Mas, as empresas que romperam os preconceitos e buscaram no jogo e nas atividades lúdicas novos caminhos para enfrentar os desafios da modernidade, aumentaram o desenvolvimento e a competência, a descoberta de talentos e seus funcionários estão mais criativos, estão sendo considerado o maior capital da empresa. A estratégia lúdica é considerada o ponto alto em programas de educação, treinamento, desenvolvimento, seleção e identificação de potencial.

É nesse amplo sentido que a Brinquedoteca se insere e desempenha importante papel na busca de novos valores para a sociedade. Para isso, a Brinquedoteca do Instituto Superior de Educação de Guaratuba tem como principais objetivos: auxiliar o educador a identificar os níveis e estágios da construção do raciocínio de seus alunos, para que este possa oportunizar o afloramento de múltiplas inteligências em si e em seu aluno, enriquecer as interações sociais, fazer perceber os limites básicos indispensáveis para o convívio em grupo: da responsabilidade, do prazer de brincar, descobrir, criar; organizar atividades vivenciadas em ambientes lúdico-pedagógicos, de acordo com as diversas fases do desenvolvimento infantil; criar e testar, com os acadêmicos, alternativas de aprendizagem: jogos e brinquedos sucata e industrializados; incentivar o desenvolvimento de experiências de sucesso dentro do espaço escolar; oportunizar o desenvolvimento da autonomia.

Além desses, a Brinquedoteca objetiva contribuir para o processo de socialização dos alunos, oferecendo-lhes oportunidades de realizar atividades coletivas livremente, realçando a importância da interação entre eles, abrindo-lhes oportunidades de conhecer novos aspectos do mundo lúdico e dos jogos.

A Brinquedoteca do Instituto Superior de Educação de Guaratuba busca também resgatar a essência do ser humano pela via da emoção. Razão e emoção são as características principais do ser humano, pois um ser é racional e emocional na mesma medida e a Brinquedoteca facilita o equilíbrio entre elas.

Os acadêmicos do Curso de Pedagogia utilizam-se da Brinquedoteca para explorarem atividades práticas em várias disciplinas e ao mesmo tempo têm a oportunidade de atuar como monitores em projetos que envolvem os alunos de Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental das Escolas Municipais de Guaratuba, prestando um serviço social à comunidade local.

1 – APRESENTAÇÃO

A ludicidade é um assunto que tem conquistado cada vez mais espaço em nossa sociedade. A palavra lúdico significa brincar, isso quer dizer que estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras, portanto aquele que se diverte jogando ou brincando está em plena atividade lúdica.

As atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano e, principalmente, da vida da criança na qual o brincar é a essência da infância.

O lúdico se expandiu de tal forma que se tornou necessário criar espaços específicos destinados a vivências lúdicas, que se chamam brinquedotecas. Elas surgiram em diferentes contextos: escolas, universidades, hospitais, clínicas, etc. Existem até mesmo brinquedotecas ambulantes por todo o país. E isso se justifica pelo fato das pessoas estarem despertando a consciência sobre a importância de um espaço lúdico.

A brinquedoteca oferece um espaço que tem como objetivo promover o desenvolvimento da inteligência, criatividade, sociabilidade não só das crianças, como também dos adultos.

Falar de Brinquedoteca é também desvincular o lúdico da infância, pois jogos e brinquedos não são privilégios somente das crianças, embora o brinquedo se já considerado a essência da infância. É preciso pensar na Brinquedoteca como um espaço que contemple todas as etapas do desenvolvimento humano (SANTOS, 2000).

No Brasil, a Brinquedoteca surgiu na década de 80 como um espaço específico para a ludicidade, para o prazer, para o autoconhecimento, para a afetividade, para a empatia, para a arte do relacionamento, da cooperação, da autonomia, da comunicação, da imaginação, da sensibilidade e das vivências corporais.

No objetivos gerais da Brinquedoteca do Instituto Superior de Educação de Guaratuba:

- Propiciar um espaço onde professores e alunos do Curso de Pedagogia possam realizar práticas interdisciplinares e dedicar-se à exploração do brinquedo tendo como foco o desenvolvimento infantil.
- Possibilitar que as crianças brinquem, realizem atividades lúdicas, desenvolvam a expressão artística, transformem-se e descubram novos significados lúdicos e propiciem a interação e a troca entre adultos e crianças.

O Instituto Superior de Educação de Guaratuba com a brinquedoteca, privilegia os alunos com um espaço de observação da criança, de desenvolvimento de atividades que contribuam para o aperfeiçoamento profissional e de possibilidade de estreitar a relação com a Comunidade

2 – OPERACIONALIZAÇÃO

A Brinquedoteca é um espaço lúdico específico dos discentes e dos docentes do Curso de Licenciatura em Pedagogia. Além disso, disponibiliza seu espaço à comunidade local.

2.1 Atendimento Social

Existe na Brinquedoteca do Curso de Pedagogia, um planejamento de atividades que possibilita a construção do conhecimento em diversos contextos: socialização, autonomia e identidade, arte e movimento, música, lúdico (jogos, brinquedos e brincadeiras), literatura infantil, cultura, meio ambiente, higiene, prevenção de acidentes, conforme os eixos temáticos estabelecidos no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI, MEC, 1998).

O atendimento de crianças não excede o número de **10 pessoas**, e a visitação acontece **uma vez por semana**, com planejamento específico das atividades que envolvem momentos de integração social (dinâmicas), brincar livre, música e dança, hora do conto, faz-de-conta, fantoches, jogos e brincadeiras dirigidas, projetos didáticos.

Os horários de visita à Brinquedoteca são estipulados pela Coordenação Pedagógica das instituições parceiras.

2.2 Laboratório do Curso de Pedagogia

Os alunos e os professores têm com esse espaço a oportunidade de trabalhar na prática vários conceitos, pesquisas, projetos e atividades que envolvem não só a área do conhecimento voltada para o brincar como poderão contemplar as demais disciplinas do curso, como, por exemplo, matemática, alfabetização, ciências, desenvolvimento motor, artes, entre outras.

A brinquedoteca é um núcleo de apoio pedagógico do Curso de Pedagogia, no qual os alunos podem pensar, discutir, analisar, e investigar o valor do brinquedo e das brincadeiras no desenvolvimento da criança.

A brinquedoteca do Instituto Superior de Educação, tem como objetivo:

- Contribuir para a conceituação de jogo, brinquedo e brincadeira e sua importância na educação;
- Formar profissionais que valorizem o lúdico;
- Desenvolver pesquisas que apontem a relevância dos jogos, brinquedos e brincadeiras para a educação;
- Oferecer informações, organizar cursos e divulgar experiências;
- Estimular ações lúdicas entre os docentes e os alunos do curso no que tange à construção do conhecimento em matemática, alfabetização, metodologias do ensino, arte, literatura, etc.

2.3 Dos recursos humanos

A Brinquedoteca do conta com:

- Um docente do Curso de Pedagogia que é responsável pela coordenação do espaço;

2.4 Das responsabilidades do docente responsável pela Brinquedoteca

- Zelar pelo espaço, pelos materiais e pelos jogos e brinquedos;
- Cuidar do ambiente de forma criativa e construtiva;
- Organizar e classificar os jogos e brinquedos;
- Organizar os arquivos e registros da Brinquedoteca;
- Catalogar os materiais existentes na Brinquedoteca;
- Zelar pela limpeza e assepsia dos jogos e brinquedos;
- Incentivar sempre o brincar e a construção do conhecimento;
- Realizar planejamento das atividades semestrais (geral) e semanais (específicos);
- Documentar por meio de relatórios as atividades desenvolvidas no espaço;
- Promover oficinas para construção de brinquedos envolvendo não somente as alunas do curso de pedagogia,
- Possibilitar encontros para discussão sobre o brincar como forma de capacitação continuada.
- Estabelecer regras e normas de funcionamento do espaço.

2.5 Das regras da Brinquedoteca:

Conforme **Vinha (2000)**, para se viver em sociedade é necessário haver limites. No dia-a-dia, é impossível que a criança tenha liberdade total, ilimitada. É fundamental que as crianças saibam o que pode e o que não pode ser feito. Agora, é importante não ver esses limites como algo “que não pode ser feito”, mas serem interpretados com um sentido positivo, que situa o indivíduo em suas relações sociais, que o auxilia na tomada de consciência “de qual a sua posição” ocupada na família, na escola, na sociedade.

Os limites devem ser colocados de forma clara e devem sustentar-se em explicações e não apenas na autoridade de quem os coloca.

As regras são acordos elaborados pelos integrantes do grupo que beneficiam a todos, ordenando as relações. Esses acordos não são rígidos, estáticos ou preestabelecidos, nem privilegiam alguns em detrimento de outros. Com o passar do tempo, se for constatado que algumas regras não estão “dando certo”, ou quando uma das partes sente-se prejudicada, o acordo anterior é novamente analisado, revisto e, se necessário, é reelaborado (ou combina-se outros). Essa flexibilidade; a adequação às necessidades particulares de cada grupo; a participação ativa dos integrantes na elaboração das regras; a regularidade; e o seu cumprimento por parte de todos que o integram, são alguns dos princípios que regem as regras. O professor precisa compreender que as regras devem auxiliar na construção de um lugar feliz, portanto, não deve elaborar normas desnecessárias (supérfluas) e descabidas. Questionar-se também sobre a coerências das normas, se elas são justas e necessárias, se podem ser negociadas, se foram elaboradas de forma democrática, se fundamentam-se em

princípios, e se respeitam as características do desenvolvimento infantil (VINHA, 2000, p. 246).

Diante do exposto, traçamos algumas regras para a Brinquedoteca:

1. Respeitar uns aos outros;
2. Saber ouvir quando a professora, a brinquedista ou algum amigo estiver falando ou lendo;
3. Se organizar na hora de falar, levantando a mão por exemplo;
4. Manter as estantes dos jogos e brinquedos organizadas;
5. Conservar os jogos e brinquedos;
6. Andar devagar pelo ambiente da Brinquedoteca;
7. Jogar lixo no lixo;
8. Falar baixo uns com os outros, evitando gritos;
9. Resolver os problemas conversando.

1. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DODGE, Janine; CARNEIRO, Maria Ângela Barbato. A descoberta do brincar. São Paulo: Melhoramentos, 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

_____. Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

VINHA, Telma Pileggi. O educador e a moralidade infantil: uma visão construtivista. São Paulo: Fapesp; São Paulo: Mercado de Letras, 2000.