

# **Benefícios da Criação de Espaços Lúdicos em Bibliotecas Públicas**

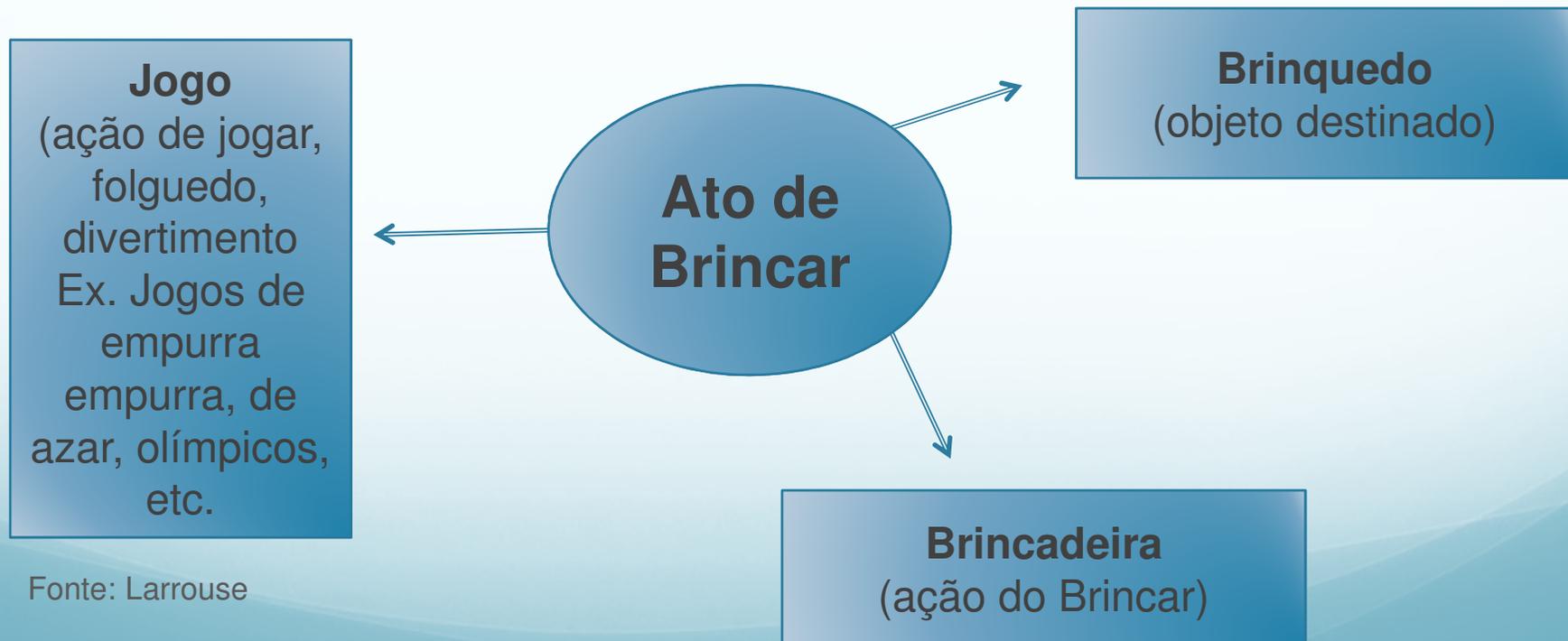
Luciana Fleury Prado  
Rosana Formigoni Telles  
Julho de 2013

Grupo é...

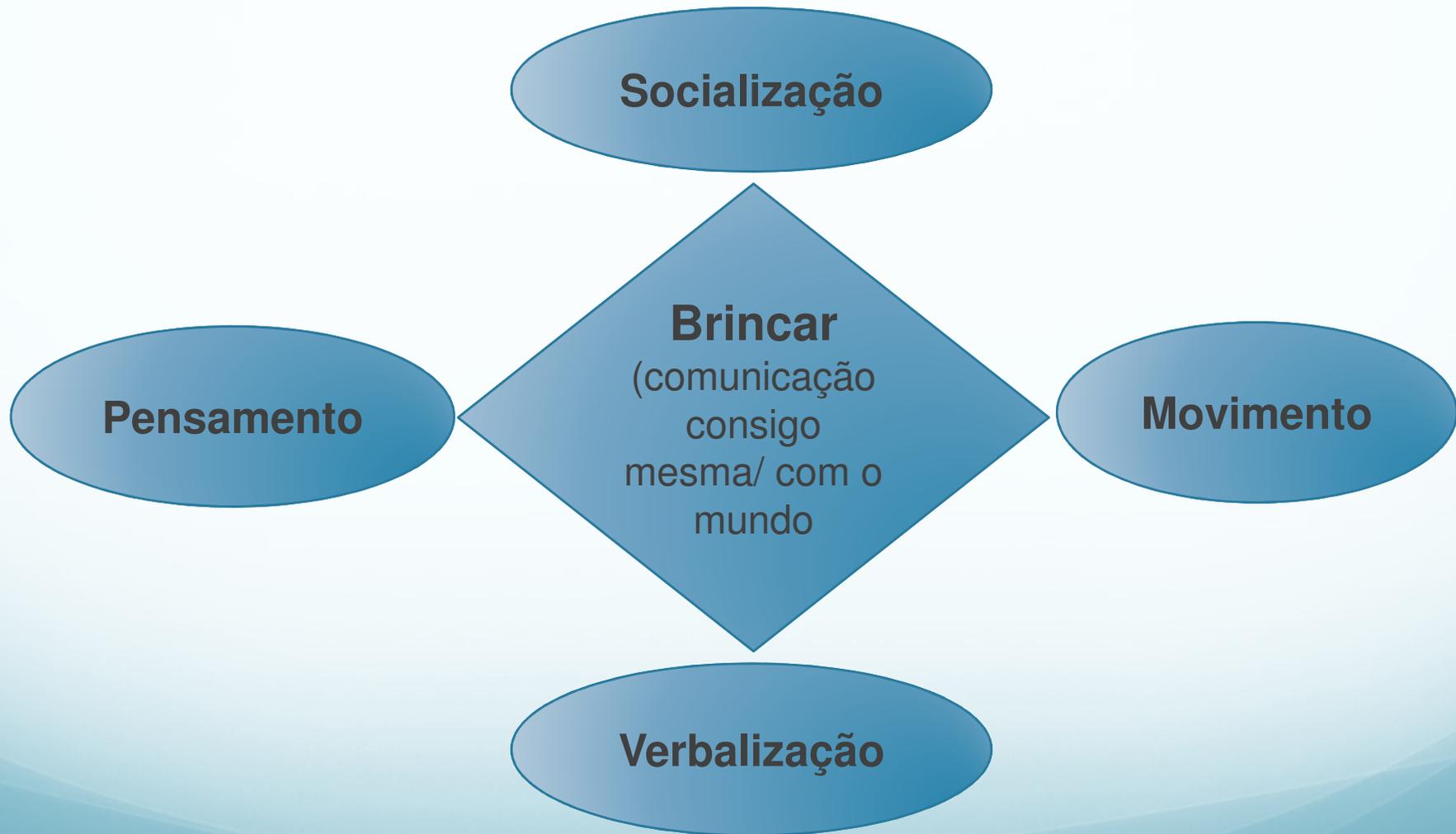


# O Lúdico

- Tem sua origem na palavra latina “ludus” que, do ponto de vista etimológico quer dizer JOGO. Confinado à sua origem, refere-se ao jogar, ao brincar, ao movimento.



A criança é o movimento lúdico e este, a linguagem que ela conhece e domina.



# Brinquedoteca e Espaço Lúdico

**Existe alguma diferença entre um e outro?**

## Definição:

Brinquedoteca é um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos, dentro de um ambiente especialmente lúdico que incentive:

# Brinquedoteca

- ✓ a brincadeira do faz-de-conta;
- ✓ a dramatização;
- ✓ a construção;
- ✓ a solução de problemas;
- ✓ a socialização e a vontade de inventar



**Contribuindo para o desenvolvimento da  
imaginação, criatividade e autonomia**

# Origem da Brinquedoteca

- 1937 na grande depressão econômica nos EUA (cças roubavam brinquedos);
- Criou-se o 1º serviço de empréstimos em LA;
- Na Suécia, 2 mães de excepcionais criaram a Lekotek (emprestar brinquedos e orientar as famílias para melhor estimulá-los);
- 1967 “Toy Libraries” na Inglaterra para empréstimos;
- Congresso de 1987, ampliação dos serviços: apoio às famílias, orientação educacional e de saúde mental, estímulo social e resgate da cultura lúdica de cada povo.

# Origem no Brasil

- Em 1971, na APAE exposição de brinquedos pedagógicos com o objetivo de mostrar aos pais/profissionais/alunos os brinquedos disponíveis no mercado;
- Em 1973 o setor implantou o rodízio de brinquedos e material pedagógico que circulavam pelo setor educacional;

# Origem no Brasil

- 1974- Congresso de Pediatria em SP onde uma equipe da Suécia apresentou um trabalho sobre a importância do brincar na reabilitação de crianças;
- 1976- Pesquisa sobre o interesse de crianças nas diferentes idades;
- 1981 Brinquedoteca Indianópolis que priorizava a brincadeira e não o empréstimo;
- 1985- Faculdade de Educação da USP.

# Objetivos da Brinquedoteca

- Valorizar os brinquedos e atividades lúdicas e criativas;
- Orientar sobre adequação e utilização de brinquedos;
- Estimular o desenvolvimento global das crianças;
- Enriquecer as relações humanas;
- Desenvolver hábitos de responsabilidade e trabalho;

# Objetivos da Brinquedoteca

- Incentivar a brincadeira espontânea e trocas afetivas através da convivência com outros;
- Despertar o interesse de encontrar uma forma de animação cultural que possa diminuir a distância entre as gerações e sem formalismos;
- Criar um espaço de convivência desprovido de preconceitos;
- Respeitar as preferências das crianças.

# Tipos de Brinquedoteca

## **Circulante:**

- Funciona dentro de um veículo adaptado (caminhão ou ônibus);
- Alternativa para atingir comunidades mais distantes;
- Atende vários locais com sistema de rodízio;
- Funciona em pátio de escola, creche, praça, igreja, presídios, museus, etc...

# Brinquedoteca Circulante



# Tipos de Brinquedoteca

## **Terapêutica:**

Atividade lúdica na ajuda para superação de dificuldades específicas.

## Objetivos:

- Proporcionar estimulação e os benefícios do brincar;
- Orientar pais de crianças portadoras de necessidades especiais;
- Emprestar brinquedos;
- Enriquecer os relacionamentos com a família e amigos.

# Tipos de Brinquedoteca

## Psicopedagógica:

- Crianças com dificuldades escolares;
- Profissional especializado;
- Diagnóstico → jogos e brinquedos

Descontração

Afetividade

Ausência de cobranças



**Promove a  
manifestação  
das  
capacidades**

# Tipos de Brinquedoteca

## Hospitalar:

Conhecendo as possíveis morbidades psicológicas decorrentes da hospitalização:

- Possibilita o direito de brincar;
- Trabalha a auto estima;
- Ameniza o trauma da internação;
- Melhora a qualidade de vida no hospital;
- Oferece um ambiente de confiança e tranquilidade para **crianças, pais e responsáveis**

# Brinquedoteca Hospitalar



# Brincar sob o ponto de vista da Psicanálise

- O brinquedo utilizado como técnica de tratamento
- Função catártica **utiliza objetos e situações do mundo real para criar o seu, repetindo experiências dolorosas ou traumáticas**

Por meio do brincar, pode-se:

- Repetir experiências de prazer para ocorrer o domínio de eventos;
- Projetar desejos que são revelados nas brincadeiras;
- Buscar o equilíbrio passando de espectador para ator.

# Winnicott

- Cuidado materno leva à formação de um **espaço potencial** que é constituído por uma sobreposição entre 2 realidades: mundo interno e mundo externo



fenômenos e objetos transicionais



onde o brincar acontece

# Como Aplicamos a Teoria de Winnicott?

Relação mãe/bebê  
suficientemente boa



Experiência de relacionamento confiável

**garante**

Espaço Potencial que permite o brincar criativo

**É no brincar que o indivíduo pode ser criativo. Ao ser criativo, descobre o seu EU.**

# Vygotsky

- A **cultura** determina a maneira de pensar;
- Linguagem 
  - representa a cultura
  - depende do intercâmbio **social**
- Conceitos são construídos no processo **histórico** e o cérebro humano é resultado da evolução. A mente vai sendo substituída historicamente pela pessoa que é sujeito do seu conhecimento;
- Preocupação original com o **aprendizado escolar**.

# O Jogo para Vygotsky

- Relação estreita entre jogo e aprendizagem- o desenvolvimento cognitivo resulta da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contato regularmente;

**Imitação e aprendizagem**



Característica  
Humana

# O Jogo para Vygotsky

- Exercício no plano da imaginação (capacidade de planejar, representar papéis e situações, imaginar situações) e o caráter social das situações lúdicas com conteúdos e regras



## **Desenvolvimento**

- Sujeição às regras de conduta + situação imaginária = conceito de jogo simbólico
- Representação Simbólica no brincar: desenho- forma particular de linguagem, estágio precoce que leva à escrita

# Piaget

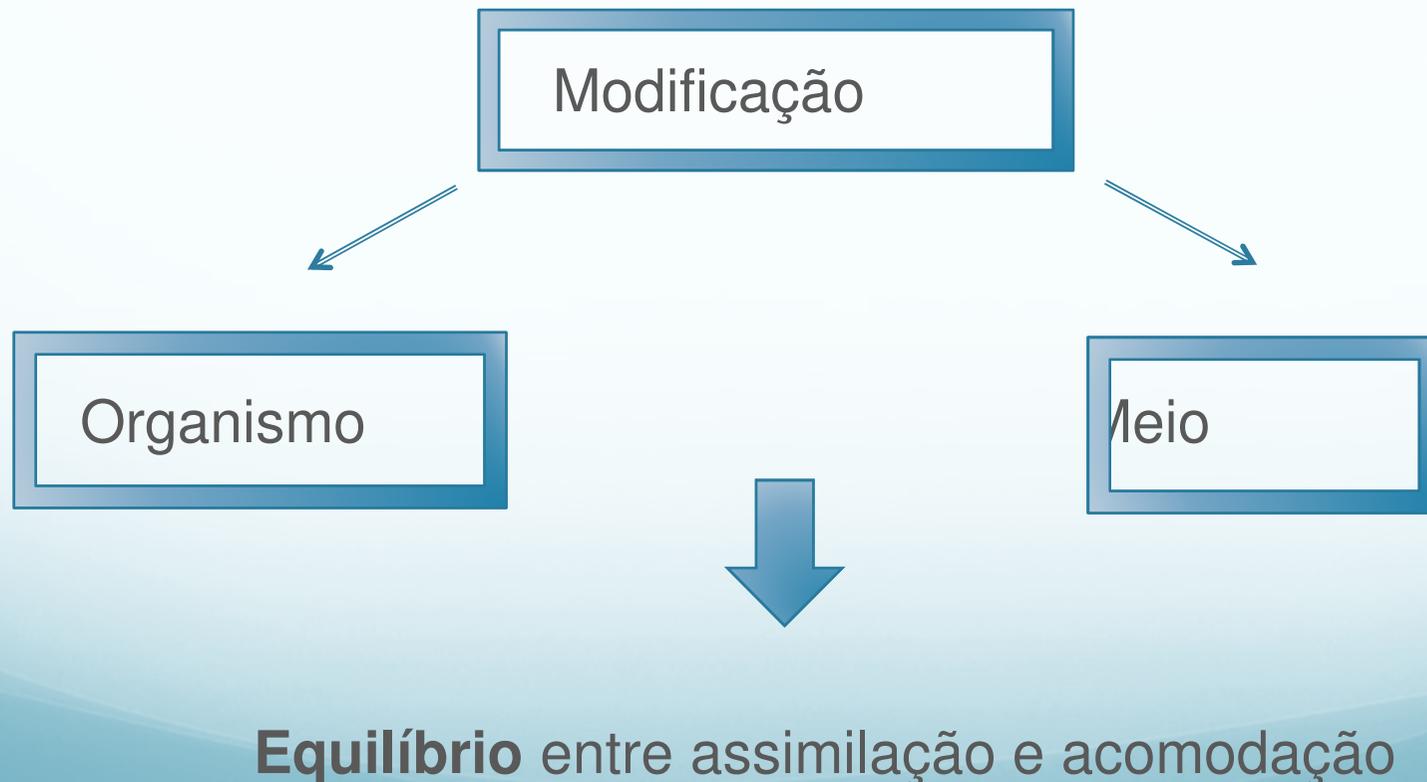
## Visão Construtivista

- Ideia de **Equilibração e Desequilibração** (contato com um conteúdo novo desequilibra e cria a necessidade de reequilibrar)
- **Assimilação**: processo cognitivo pelo qual uma pessoa integra (classifica) um novo dado perceptual, motor ou conceitual às estruturas cognitivas prévias

Com as mudanças provocadas com o elemento novo, dá início ao processo de **Acomodação** que aos poucos vai sendo integrado à organização interna.

# Piaget

- **Acomodação:** é a reestruturação do organismo desencadeada por efeitos do meio à fim de incrementar a capacidade assimilatória e definir a adaptação.



# O Brincar para Piaget

- Ato inteligente culmina em um equilíbrio entre assimilação e acomodação (adaptação).
- A adaptação começa com os primeiros reflexos do recém-nascido e progride estágio por estágio até chegar ao raciocínio adulto.
- A criança, ao passar pelos vários estágios de desenvolvimento, vai adquirindo novas habilidades que enriquecem o conjunto das anteriores. Seu pensamento vai se tornando cada vez mais complexo e flexível, até atingir o potencial máximo que é o do estágio das operações formais (pensamento adulto).

# 3 Categorias dos Jogos

## 1- Jogo de Exercício Sensório Motor (0 a 2 anos)

- Origina-se da percepção (sensório) e do movimento (motor). A partir de reflexos neurológicos básicos, o bebê começa a construir esquemas de ação para assimilar mentalmente o meio;
- Consiste na repetição de gestos e movimentos simples, com um valor exploratório (satisfazer sua necessidade em realizar o movimento);
- As noções de espaço e tempo são construídas pela ação.

# 3 Categorias dos Jogos

## 2- Jogo Simbólico (2 a 7 anos)

- A criança começa a manipular simbolicamente seu universo, por meio de representações internas ou pensamentos sobre o mundo exterior;
- Época do faz de conta, da representação, do teatro, de histórias onde objetos e personagens podem ser transformados e representam qualquer coisa;
- Dá-se o desenvolvimento intelectual, consolidando a capacidade de simbolizar situações que são a base do desenvolvimento da linguagem. Pensamento mágico.

# 3 Categorias dos Jogos

## 2- Jogo de Regras (simples e complexas (7 a 11 anos))

- Adquire um pensamento mais socializado, isto é: não passará mais a brincar ao lado do outro, mas brincar com o outro. É uma forma de adaptação progressiva à vida em sociedade;
- Começa a utilizar algumas operações lógicas, como a reversibilidade, a classificação dos objetos por suas semelhanças e diferenças, e também a compreender os conceitos de número e tamanho;
- Coincide com o começo da escolaridade da criança e com a diminuição do egocentrismo;

# 3 Categorias dos Jogos

## 2- Jogo de Regras (simples e complexas (7 a 11 anos))

- Com o advento dos jogos de regras, as crianças não abandonam totalmente os jogos simbólicos, mas estes se adaptam, cada vez mais, à realidade embora muitas vezes haja uma evolução no sentido do seu aperfeiçoamento, sem que haja diminuição do seu aspecto subjetivo;
- A criança aperfeiçoa sua capacidade de expressar seu mundo.

# Organização do Espaço

## A montagem da Brinquedoteca/ Espaço Lúdico

- Todos os brinquedos devem ficar disponíveis e acessíveis às crianças (alguns podem ser usados com mais controle);
- Os brinquedos devem estar dispostos de maneira que as crianças, principalmente as pequenas, possam encontrá-los e manuseá-los facilmente (fase exploratória);
- Blocos de construção, principalmente os de madeira, devem ficar em prateleiras baixas e em caixas plásticas para facilitar o transporte;

# Organização do Espaço

## A montagem da Brinquedoteca/ Espaço Lúdico

- Os quebra cabeças poderão ser guardados em sacos ou envelopes, individualmente;
- Jogos de regras e outros que necessitam de maior atenção podem ser guardados em locais supervisionados;
- É importante dar destaque aos brinquedos novos;

# Organização do Espaço

## Os Cantos Especiais

- Canto do Faz de Conta:

Espaço com mobílias infantis (dormitório, berço, cama, guarda roupas, cozinha completa, roupas de bonecas, carrinho de supermercado e feira com produtos para comprar, camarim com espelho, chapéus, maquiagem, fantasia, bijuterias, roupas e sapatos velhos são muito valiosos para brincar de papai e mamãe, teatro de fantoches, etc.

# Organização do Espaço

## Os Cantos Especiais

- Canto de Leitura:

Tapete fofo e almofadas grandes, estante com 3 ou 4 prateleiras. Deverá conter livros desde os mais simples apenas com gravuras até aqueles que contêm textos mais elaborados e de diferentes materiais. O ideal é que esse canto não seja passagem para os outros

Por ser em uma biblioteca, pode-se integrar esse canto ao conjunto, desde que a criança sinta-se atraída e possa explorar melhor os livros, estimulando também sua autonomia.

# Organização do Espaço

## Os Cantos Especiais

- Canto das Brincadeiras:

Composto de tapetes, estantes com prateleiras na altura das crianças para que possam pegar os brinquedos e brincar no chão. Deve ter brinquedos de construção, carrinhos, jogos de encaixe, brinquedos pedagógicos, sonoros, musicais, manipulação.

Podem ser acondicionados em cestas de plásticos para facilitar o manuseio e a limpeza

# Organização do Espaço

## Os Cantos Especiais

- Canto dos Jogos:

Nesse canto é sugerido o uso de mesas e cadeiras de altura compatível com as crianças.

Prateleiras com jogos (regras simples e complexas, de acordo com as faixas etárias dos usuários) deverão ser retirados do acervo (único local onde a criança não deve ter acesso sozinha, pois é destinado à maior organização dos jogos).

# Organização do Espaço

## Os Cantos Especiais

- Oficina:

É o lugar reservado para a construção e invenções e de brinquedos de sucata, colagens, pinturas, massinhas, restauração de brinquedos e caixas, enfim, para as atividades artísticas. De preferência perto de uma janela para ventilar melhor.

É necessário uma bancada para pelo menos 6 pessoas, pia, estante para guardar e organizar as sucatas devidamente limpas e classificadas. Materiais de papelaria como cola, tesoura, tintas, pincéis, papéis de várias texturas, etc, juntos.

# Organização do Espaço

## Os Cantos Especiais

- Área Externa

Deverá ter balanços, escorregador, **tropa-tropa**, casinha de boneca, gira gira, triciclos, bicicletas, bolas, corda, bambolê, amarelinha, túnel de tecido, enfim; brinquedos que possam desafiar e desenvolver a criatividade e motricidade da criança.

# Critérios e Cuidados na Escolha dos Brinquedos

- Observar a faixa etária;
- Realidade em que vivem;
- Número de crianças que vai usar o espaço (por volta de 4/5 brinquedos por criança);
- O que o brinquedo pode favorecer no desenvolvimento da criança: conhecimento, raciocínio, aspectos sociais, motores, afetivos;
- O que pode oferecer no que se refere ao desenvolvimento de habilidade para música, pintura, artes em geral;

# Critérios e Cuidados na Escolha dos Brinquedos

- O que pode oferecer em termos de possibilidade de transformação, criação, recreação, imaginação;
- Em termos de prazer, diversão e alegria;
- A estética do brinquedo: forma, cor, beleza, textura, etc;
- O que pode trazer como novidade;
- A possibilidade de favorecer a integração social (por ex.: bonecas facilitam a brincadeira entre as meninas)

# Critérios e Cuidados na Escolha dos Brinquedos

- Possibilidade de lidarem com a competição e a cooperação;
- Possibilidade de representação do mundo adulto: personagens, utensílios, mobiliário;
- A necessidade de ter mais de um exemplar do mesmo brinquedo (ex.: telefones, bonecas, kit de jogos de construção);
- Imagem associada aos bonecos personagens (bem/mal, sensualidade)

# Critérios e Cuidados na Escolha dos Brinquedos

- Valores presentes nos brinquedos (ex.: bonecas de raças diferentes ou com deficiência física, violência, consumismo, etc);
- Diversidade dos brinquedos: originários de outras culturas, reduzidos através de processos diferentes (industrializados, artesanais, feito pelos profissionais, pelas crianças, pais, etc);
- Brinquedos solicitados pelas crianças;
- Indicados por especialistas
- Consulta a catálogos, lojas, feiras, etc;

# Critérios e Cuidados na Escolha dos Brinquedos

- Escolha do sistema de classificação dos brinquedos (I.C.C.P. , ESAR e outros);
- Relação qualidade X custo: um acervo com itens de qualidade pode significar muita economia a longo prazo;
- Envolvimento da família favorecendo a integração, especialmente no caso de empréstimo de brinquedo;
- Adequação aos objetivos propostos;
- Enriquecimento da experiência dos usuários: com brinquedos, passeios, histórias, visitas, etc.

# Preparação dos Jogos/ Brinquedos

- Análise: o brinquedo/jogo desperta interesse das crianças? Vale à pena tê-los?;
- Oferece perigo? Precisa da presença de um adulto?;
- Registro: etiqueta com a entrada e classificação;
- Observar a funcionalidade:
  - 1- As regras são claras?
  - 2- As regras estão colocadas de forma/local funcionais?;

# Preparação dos Jogos/ Brinquedos

- Copiar os folhetos das regras e modelos de jogos de construção para deixar arquivado (perda);
- A embalagem é durável?;

As boas embalagens devem ser reforçadas com *contact* transparente e aquelas frágeis poderão ser substituídas por caixas de plástico quando destruídas;

Peças pequenas poderão ser acondicionadas em potes de plástico transparente.

# Papel do Brinquedista

- É um facilitador? De uma certa maneira sim, ao viabilizar o brincar, mas às vezes dificulta ao propor desafios;
- É um educador? Cuidado, não é como um professor que ensina, como alguém que já sabe e passa uma conotação de superioridade;
- É o profissional que expressa a filosofia educacional da brinquedoteca. Precisa ser capaz de se encantar observando a criança brincar, respeitando-a e subsidiando/alimentando seu brincar.

# Alguns Princípios da Filosofia Educacional

- Considerar cada ser humano como único e especial, respeitando suas necessidades e talentos;
- Favorecer a manifestação de das potencialidades através do estímulo à liberdade, ao respeito e à responsabilidade;
- Estimular as trocas afetivas levando a criança a aprender tanto a dar como a receber, valorizando também as dádivas da natureza;
- Estimular conscientização /oberservação do momento presente e dos próprios sentimentos;

# Alguns Princípios da Filosofia Educacional

- Levar a criança a aceitar os fatos (realidade) que não podem ser mudados;
- Não forçar soluções, acatar as incertezas e outras possibilidades;
- Criar condições para o desenvolvimento dos diferentes tipos de inteligência;
- Estimular as percepções e a capacidade de observar;

# Alguns Princípios da Filosofia Educacional

- Promover a capacidade de empatia e de fruição da vida;
- Estimular a criatividade e o pensamento mágico;
- Promover a vontade de ser bom ao invés de ensiná-lo a ser;
- Enriquecer as oportunidades, mas respeitar a liberdade de escolha;
- Desenvolver as atividades sem a presença da liderança ostensiva.

# Enquanto a Criança Brinca, Observamos:

- Participação na brincadeira (tenso, relaxado, interessado, atento, displicente, etc.);
- Organização (grau de autonomia, ritmo de trabalho, ordem);
- Atitudes sociais: liderança, submissão, menosprezo, autoritarismo, etc.;
- Nível de solução de problemas;
- Formas de enfrentar situações novas;

# Enquanto a Criança Brinca, Observamos:

- Nível de atenção e foco na atividade;
- Compreensão das solicitações;
- Memorização de comandos e sequências;
- Como lida com o erro: indaga, corrige, nega, inibe-se, elabora hipóteses, paralisa ou avança, etc.;
- Aceitação ou rejeição das atividades propostas;
- Desejo e determinação em realizar;

# Enquanto a Criança Brinca, Observamos:

- Ansiedade e medos diante das propostas;
- Processo decisório de escolha (tempo e forma: aleatória, impulsiva, refletida);
- Exploração ou não das possibilidades;
- Nível de resistência à frustração por não atingir a meta planejada e/ou criação de novas regras condizentes com suas dificuldades;

# Enquanto a Criança Brinca, Observamos:

- Grau de persistência nas atividades;
- Como lida com o sucesso/fracasso;
- Ao pedir ajuda a alguém, é de ordem emocional ou cognitiva;
- Que relação traz com o outro e com o objeto de conhecimento?

# O Brincar das Crianças Especiais

Não é possível saber exatamente quais as necessidades e potencialidades da criança deficiente. Esse mistério precisa ser revelado por ela mesma, através de suas manifestações e reações aos estímulos que a rodeiam.

# O Brincar das Crianças Especiais

Não existem brinquedos para crianças especiais, mas para se desenvolverem de maneira satisfatória alguns aspectos tem que ser considerados:

- Pré requisistos para que o brinquedo/jogo possa ser utilizado (nível de desempenho requerido - habilidades manuais, intelectuais, conhecimentos);
- Adaptações necessárias à forma física do jogo;
- Alternativas possíveis na variação da forma de jogar.

# Elaborando Projeto do Espaço Lúdico/ Briquedoteca

1- **Título** (nome, endereço, mantenedora, cidade, horário de funcionamento)

2- **Introdução**

3- **Justificativa**

4- **Objetivo Geral** (espaço terá objetivos próprios de acordo com a comunidade à qual se destina; ressaltar a política de empréstimo ou não de jogos e brinquedos)

5- **Público Alvo** (população atendida, previsão de horários dia/mês, faixa etária, nível **sócio econômico**)

6- **Objetivos Específicos**

# Elaborando Projeto do Espaço Lúdico/ Briquedoteca

## 7- Funcionamento

## 8- Recursos Materiais

9- **Descrição do Espaço Físico** (nº de salas, metragem, mobiliário, equipamentos, disposição)

## 10- Acervo de Brinquedos

- É fundamental que os brinquedos sejam de boa qualidade e não ofereçam perigo às crianças
- Quantidade total de brinquedos
- Quantidade por modalidade de material

# Elaborando Projeto do Espaço Lúdico/ Briquedoteca

- Tipo de classificação utilizada
- Formas de obtenção / aquisição
- Critérios de compra (recuperação, conserto, substituição)
- Projeto de construção e manutenção
- Brinquedos de parque na área externa (se houver)
- Acervo de livros, CDs e DVDs

## 11- Equipe

Um dos aspectos mais importantes é os profissionais e a formação dos mesmos

# Elaborando Projeto do Espaço Lúdico/ Briquedoteca

- N<sup>o</sup> de pessoas que trabalham;
- Formação de cada um;
- Funções desempenhadas;
- Vínculo com o local (empregatício, voluntário)

12- **Recursos Financeiros** (forma de obtenção de recursos e financiamento)

13- **Cronograma**

14- **Responsável**