



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

VICTOR FLÁVIO ALVES PALMA

FORMAÇÃO DO PEDAGOGO ATRAVÉS DO LÚDICO: RELATO DE UM ESTAGIÁRIO
NA BRINQUEDOTECA DO CE/UFPB

JOÃO PESSOA

2025

VICTOR FLÁVIO ALVES PALMA

FORMAÇÃO DO PEDAGOGO ATRAVÉS DO LÚDICO: RELATO DE UM
ESTAGIÁRIO NA BRINQUEDOTECA DO CE/UFPB

Trabalho de Conclusão de Curso do
discente Victor Flávio Alves Palma,
graduando em Pedagogia Licenciatura
Plena, sob orientação da Dra. Prof.
Maria Azeredo, docente do DME - CE-
UFPB, realizado no semestre de 2024.2.

JOÃO PESSOA
2025

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

P171f Palma, Victor Flávio Alves.

Formação do pedagogo através do lúdico: relato de um estagiário na Brinquedoteca do CE/UFPB / Victor Flávio Alves Palma. - João Pessoa, 2025.

59 f. : il.

Orientação: Maria Alves de Azerêdo.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - UFPB/CE.

1. Brincar. 2. Brinquedoteca - CE/UFPB. 3. Pedagogo - formação inicial. I. Azerêdo, Maria Alves de. II. Título.

UFPB/CE

CDU 37-051(043.2)

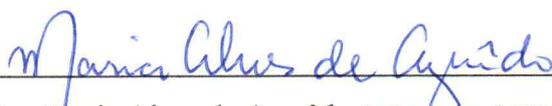
VICTOR FLÁVIO ALVES PALMA

FORMAÇÃO DO PEDAGOGO ATRAVÉS DO LÚDICO: RELATO DE UM
ESTAGIÁRIO NA BRINQUEDOTECA DO CE/UEPB

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
coordenação do Curso de Licenciatura em
Pedagogia - UFPB como requisito parcial para a
obtenção do título de licenciada em Pedagogia.

Aprovado em: 08 / 05 / 2025.

BANCA EXAMINADORA



Prof^ª. Dra. Maria Alves de Azerêdo (orientadora) DME - CE/UEPB

Prof^ª. Dra. Maria Emília Sardelich – DME - CE/UEPB

Prof^ª. Dra. Máira Lewtchuk Espindola – DHP – CE/UEPB

DEDICATÓRIA

Antes de dedicar esse trabalho, gostaria de contar uma breve história de uma criança que esperançava sobre o futuro olhando para as estrelas em cima de uma pia, em um estreito beco que chamava de quintal. Perseguida e aterrorizada pelo alcoolismo de seu pai, a criança esperançava por dias melhores, por um futuro diferente. Sua infância não foi doce, repleta de alegria ou acolhimento, pelo contrário, sobre ela pairava o medo e a angustia. Diferente dos monstros enfrentados quando brincamos, seu monstro era real, de carne, osso e movido ao álcool. Porém, mesmo sendo criança, ela enfrentava, ela acolhia e tentava entender, porque ela sabia que aquele monstro que aterrorizava seus sonhos, tirando seu sono e lhe atormentando com o medo, era quem ela chamava de papai.

Mas a infância não era só marcada pela escuridão, nela existiam feixes de luzes, ela corria na rua, brincava de boneca, casinha, bola de gude, barra bandeira, pique-esconde... ela ainda era criança. Uma criança que lidava com coisa de adulto e mesmo lidando com coisa de adulto, ela não se perdeu, porque ela continuava a esperar.

Com isso, dedico esse trabalho a todas as crianças e adultos que assim como eu viveram uma infância silenciada, com a garganta abarrotada, com um incessante desejo de serem ouvidos, respeitados, acolhidos e amados, como também, especialmente para as crianças da Brinquedoteca do Centro de Educação da UFPB, que estiveram comigo durante os anos de 2022 e 2023. Vocês possibilitaram que aquela criança pudesse acessar uma infância cheia de alegrias, por isso, saibam que cada uma de vocês está eternizada em minha memória.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aquela criança que na infância não deixou de esperar, bem como, a cada uma das pessoas que nunca deixaram de acreditar em seu potencial, que foram luz em meio a escuridão, aroma suave em meio ao forte odor do cigarro e do álcool.

Agradeço a mainha, Maria José Alves de Lima, por ser uma mulher forte, nunca deixar de me apoiar, estando sempre nas primeiras filas e convocando uma multidão para minhas apresentações teatrais, lhe amo e um dia lhe darei a tão sonhada estabilidade que nunca tivemos;

À Marilize Bentes por ter sido esperança, meu horizonte de futuro e por nunca ter desacreditado de mim. Cheguei onde você sempre disse que eu chegaria, sem você os momentos difíceis teriam sido insuportáveis;

À minha tia-avó Maria da Penha, em memória, a quem me possibilitou o afeto, cujo a casa foi porto seguro do brincar. Estarás sempre em minha memória e coração através da nostalgia ao ver a árvore da mangueira, sentir o sabor de seu fruto ou correr sujando os pés de terra;

Agradeço também a cada uma das crianças da Brinquedoteca do Centro de Educação da UFPB, em especial, Alice, Maria Alice, Bernardo, Heitor, Maia, Flora 1, Livia, Flora 2, Ceci, June, Gabriel, José, Ayron, Joaquim, Breno e Letícia. Com vocês desenvolvi as habilidades de escuta, afeto, acolhimento e memórias que ficaram eternizadas em minha vida. Saibam que vocês não só contribuíram para minha formação, como também, me possibilitaram o contato com minha criança interior;

À cada um dos estagiários, em especial, a Thais Oliveira, Luiz Santos e a Michele Martins que foram meus colegas nos atendimentos e companheiros durante os desabafos acerca da realidade do estágio, esse trabalho é fruto de nossas inquietações. Aos voluntários (as) e bolsistas: Clarice Gabrielle, Iago Oliveira, Raquel Monteiro, Mayara Freitas, Blenda Prudêncio, Maria Eduarda, Midyan Félix e Djavan Cayman e os demais voluntários e bolsistas, vocês foram nosso apoio e contribuíram para funcionamento cotidiano da Brinquedoteca do CE/UFPB;

À cada uma das mães vinculadas a Brinquedoteca do Centro de Educação por confiarem seus filhos aos estagiários-brinquedistas, em especial, a Milena Bezerra e outras mães estudantes que encontram no espaço, um local de permanência estudantil;

À Brinquedoteca do CE/UFPB por ter sido espaço de formação profissional ao propiciar o contato com diferentes infâncias através da ludicidade, assim como, de permanência estudantil, ao acolher os filhos e filhas de estudantes da UFPB;

À cada um dos professores que passaram pelo meu percurso na graduação, em especial, ao Prof. Dr. Ildo Salvino por ter me tornado um alfabetizador que considera o brincar como fonte de saber;

À minha orientadora Maria Azerêdo por não ter desistido e acreditado em mim quando eu mesmo já havia desacreditava, sem você esse trabalho não teria se concretizado;

À Profa. Dra. Maria Teresa Falcão por ter me apresentado a arte da contação de história e construído comigo dois anos de experiências em um contexto marcado pela pandemia;

À Prof. Dra. Maria Emília Sardelich e a Profa. Dra. Maíra Espindola Lewtchuk por terem aceito participar da banca examinadora, contribuindo através de suas reflexões no aperfeiçoamento deste trabalho, assim como, por terem me ensinado sobre a importância do lúdico na infância e da estesia que a arte pode nos provocar;

Aos meus amigos e familiares que acreditam em mim, em especial, ao meu diretor e amigo Fábio França por acreditar em meu potencial como ator de teatro;

À Nara Ferreira por ser minha amiga e irmã, juntamente as minhas sobrinhas Jasmim e Ariela, que o futuro de vocês seja repleto de alegrias e sucesso;

Ao meu amigo Thiago de Alcântara e Jakeline Martins por terem me ajudado com os recursos na construção desse trabalho, sem o apoio de vocês não teria conseguido;

Ao sistema de cotas universitárias, sem ele minha entrada na UFPB, enquanto aluno de baixa renda de escola pública da cidade de Bayeux, não teria sido algo possível, como também, ao Plano Nacional de Assistência Estudantil – PNAES – gerido pela Pró-Reitoria de Assistência e Promoção ao Estudante – PRAPE – que garantiram minha permanência na universidade, junto ao PROLICEN – Programa de Licenciaturas e PROBEX – Programa de Bolsas de Extensão, que além de contribuir na permanência, tiveram um imenso papel em minha formação profissional.

*“No sonho, na fantasia, na brincadeira de faz-de-conta desejos
que pareciam irrealizáveis podem ser realizados.”*

Bomtempo, 1998

RESUMO

O brincar é uma prática social necessária para o desenvolvimento humano, constituindo como uma ferramenta de descoberta, construção e aprendizagem que encontra nas Brinquedotecas um verdadeiro local de morada. Nelas o brincar passa a ser resguardado, reelaborado, vivido e revivido por diferentes gerações. Com isso, voltamos nossos olhos para os espaços das Brinquedotecas Universitárias, em específico a localizada no Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, que se apresentam como nascentes do brincar enquanto prática formativa das graduações, em especial, do curso de Pedagogia. Pensando nisso, o presente trabalho parte das contribuições de autores como: Kishimoto (1998; 2007), Vygotsky (1994), Brougère (1998), Sakamoto e Bomtempo (2010), entre outros, e tem como objetivo analisar a experiência de estagiário-brinquedista da Brinquedoteca do CE/UFPB e sua importância na formação inicial do pedagogo e, como específicos: mapear a contribuição do estágio não obrigatório na Brinquedoteca do CE/UFPB para formação inicial do pedagogo; identificar a importância das especificidades enquanto estagiário-brinquedista para formação docente inicial; e relatar as ações enquanto brinquedista e a sua contribuição para formação inicial do pedagogo. Metodologicamente refere-se a uma pesquisa qualitativa de caráter bibliográfico e documental que utiliza-se dos relatórios de estágio referentes aos anos de 2022 e 2023 de um estagiário da Brinquedoteca do CE/UFPB. Por fim, através do estágio pôde-se conhecer a realidade infantil e aprender os caminhos para mediar as relações geradas pelo brincar, nisso, a Brinquedoteca do CE/UFPB, apresenta-se como uma necessidade para a formação inicial do pedagogo, ao potencializar a escuta, o diálogo, a imaginação, entre outras aprendizagens que, no referido espaço, careciam de supervisão adequada e uma formação que leve a reflexão teórico-prática do seu fazer enquanto estagiário-brinquedista.

Palavras-chave: Brincar. Brinquedoteca do CE/UFPB. Formação Inicial do pedagogo. Estagiário-brinquedista.

ABSTRACT

Play is a social practice necessary for human development, constituted as a tool for discovery, construction and learning that finds a real home in toy libraries. In them, play is safeguarded, reworked, lived and relived by different generations. We therefore turned our attention to the university toy libraries, specifically the one located at the Education Center of the Federal University of Paraíba, which are the birthplaces of play as a formative practice in undergraduate courses, especially the Pedagogy course. With this in mind, this paper draws on the contributions of authors such as: Kishimoto (1998; 2007), Vygotsky (1994), Brougère (1998), Sakamoto and Bomtempo (2010), among others, and aims to analyze the experience of the intern-playworker at the Toy Library of the CE/UFPB and its importance in the initial training of pedagogues and, specifically: to map the contribution of the non-mandatory internship at the Toy Library of CE/UFPB to the initial training of the pedagogue; to identify the importance of the specificities as a trainee-playmaker for initial teacher training; and to report on the actions as a playmaker and their contribution to the initial training of the pedagogue. Methodologically, this is a qualitative bibliographic and documentary study that uses the internship reports for the years 2022 and 2023 of an intern at the CE/UFPB Toy Library. Finally, through the internship it was possible to get to know children's reality and learn the ways to mediate the relationships generated by play, in this, the CE/UFPB Toy Library presents itself as a necessity for the initial training of the pedagogue, by enhancing listening, dialogue, imagination, among other learning that, in that space, lacked adequate supervision and a training that leads to theoretical-practical reflection of their doing as a trainee-playmaker.

Keywords: Play. Toy library at CE/UFPB. Initial teacher training. Intern-playworker.

LISTA DE SIGLAS

ABBri – Associação Brasileira de Brinquedotecas

APAE – Associação de Pais e Amigos Excepcionais

CE – Centro de Educação

CTC – Conselho Técnico Científico

CAp – EBAS/UFPB – Colégio de Aplicação do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba

COVID-19 – Doença do Coronavírus 2019

DFE – Departamento de Fundamentação da Educação

EaD – Educação a Distância

NEDESP – Núcleo de Educação Especial

PPC – Projeto Pedagógico de Curso

PROBEX – Programa de Bolsas de Extensão

PROLICEN – Programa de Licenciaturas

UFPB – Universidade Federal da Paraíba

TAE – Técnico em Assuntos Educacionais

TCC – Trabalho de Conclusão de Curso

TEA – Transtorno do Espectro Autista

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1: Crianças brincando de comidinha	39
Imagem 2: Crianças brincando de comidinha	39
Imagem 3: Comidas produzidas pelas crianças	40
Imagem 4: Comidas produzidas pelas crianças	40
Imagem 5: Brinquedolândia	41
Imagem 6: Crianças brincando de hospital	41
Imagem 7: Estagiário, bolsista e crianças comemorando um aniversário	42
Imagem 8: Piquenique	44
Imagem 9: Crianças brincando de pega-pega	44
Imagem 10: Capoeira no Flamboyant	45
Imagem 11: Criança autista brincando de casinha	46
Imagem 12: Criança autista com sua amiga	46
Imagem 13: Criança autista brincando com autonomia	46
Imagem 14: Dialogo sobre a brinquedoteca	47
Imagem 15: Calouros brincando de Trilha	47
Imagem 16: Desenho criado “plantando bananeira”	48
Imagem 17: Crianças fazendo movimento da capoeira	48
Imagem 18: Professor Djavan explicando os ensinamentos da capoeira	48
Imagem 19: Oficina de Saúde mental	50
Imagem 20: Membros da equipe	50
Imagem 21: Curso de Primeiros Socorros	50

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
2. COMPREENDENDO O BRINCAR COMO PRÁTICA SOCIAL	16
2. 1 Jogo, Brinquedo e Brincadeira: Não é tudo a mesma coisa!	19
2. 2 Do quintal ao digital: o brincar na era contemporânea	22
3. BRINQUEDOTECA EM CENA: O BRINCAR COMO PILAR NA FORMAÇÃO DO PEDAGOGO	26
3. 1 Historicizando a Brinquedoteca do Centro de Educação da UFPB	31
3. 2 O estágio supervisionado não obrigatório e suas implicações	34
4. PERCURSO METODOLÓGICO	37
5. ANALISANDO A EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO NA BRINQUEDOTECA DO CENTRO DE EDUCAÇÃO DA UFPB	39
5. 1 O brincar e suas contribuições: analisando as experiências do estágio	39
5. 2 A Brinquedoteca universitária: laboratório em ação	47
5. 3 Brinquedoteca enquanto local de estágio: as atribuições e os desafios na rotina do estagiário-brinquedista	49
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
REFERÊNCIAS	58

INTRODUÇÃO

O brincar é uma prática presente no fazer de toda criança, é através dele que ela experiencia o mundo, compreende as normas sociais, constrói amizades, cria mundos mágicos, se desenvolve integralmente, e podemos ir além do universo infantil, o brincar também é uma prática essencialmente humana, necessária tanto para as crianças como para os adultos, pois através do brincar tornamos as coisas mais leves e de fácil assimilação.

Uma vez tão importante, o brincar, enquanto prática que potencializa e contribui no desenvolvimento de muitas aprendizagens, deve estar presente na prática de qualquer pedagogo. Nas salas de aula ainda nos deparamos com um imenso entrave, a prática docente escanteia as possibilidades educativas presentes no brincar que é compreendido como algo sem importância. Vai me dizer que nunca ouviu um professor dizer “Parem de brincar e estudem!”, “Vocês só brincam e não prestam atenção”, “Não é hora de brincar”, tais falas reverberam uma falsa incompatibilidade entre brincar e aprender, colocando esses dois conceitos como antônimos.

Quando falamos da Pedagogia temos que ter a compreensão de que “ela não se refere apenas às práticas escolares, mas a um imenso conjunto de outras práticas” (Libânio, 2001, p. 06), ou seja, ser pedagogo é lidar com diversas práticas educativas e não apenas reproduzir métodos de ensino. Tais práticas estão em diferentes contextos, seja na escola, na família, no trabalho, na comunidade, e porque não, no ato de brincar?

Pensando nisso, a produção deste trabalho advém dos meus quase dois anos de estágio não obrigatório na Brinquedoteca do CE/UFPB, cuja experiência foi marcada por desafios que enriqueceram significativamente minha formação não apenas acadêmica e profissional, como também, humana e cidadã. A imersão no brincar levou a compreensão da relevância dessa prática para minha formação enquanto pedagogo, uma vez que, vivenciar a cotidianidade da Brinquedoteca me propiciou a construção de memórias, afetos, o reencontro com minha criança interior e inúmeras reflexões sobre as representações criadas pelas crianças durante o brincar. De tal modo, considero a experiência neste espaço como um momento único em minha formação inicial que, ao meu ver, deveria ser obrigatória na formação inicial de qualquer pedagogo, pois durante o estágio pude desenvolver importantes e necessárias habilidades, sendo elas: a escuta, o diálogo, a imaginação, a construção de laços, afetos, a mediação de conflitos e a própria imersão no brincar, são aprendizagens que perdem espaço para as telas dos *smartphones*

e computadores.

Sendo assim, visto que muitos dos trabalhos acadêmicos que tiveram como base a Brinquedoteca do CE tinham como temas a infância e o brincar, vistos e analisados, em sua maioria, por pessoas que não vivenciaram a realidade desse espaço. Tive a motivação para a produção de um trabalho que trouxesse a perspectiva de quem vivencia os desafios da realidade, neste caso, o estagiário.

Baseando-se em autores como Kishimoto (1998; 2007), Brougère (1998), Lima e Sousa (2016), Bardella (2015), Vygotsky (1994), Sakamoto e Bomtempo (2010), entre outros, o presente trabalho tem por objetivo geral analisar a experiência de estagiário-brinquedista da Brinquedoteca do CE/UFPB e sua importância na formação inicial do pedagogo, e como específicos: mapear a contribuição do estágio não obrigatório na Brinquedoteca do CE/UFPB para formação inicial do pedagogo; identificar a importância das especificidades enquanto estagiário-brinquedista para formação docente inicial; e relatar as ações enquanto brinquedista e a sua contribuição para formação inicial do pedagogo.

Para isso, discorreremos em quatro capítulos. O primeiro intitulado “*Compreendendo o brincar enquanto prática social*”, que trata de como o brincar foi visto ao longo da história, até os dias atuais, e de sua relevância enquanto produto social potencializador do desenvolvimento humano. O capítulo possui dois sub tópicos, o primeiro, intitulado “*Jogo, Brinquedo e Brincadeira: Não é tudo a mesma coisa!*”, em que iremos diferenciar os conceitos de brincar, brincadeira e jogo, enquanto que no segundo tópico, intitulado “*Do quintal ao digital: o brincar na era contemporânea*”, refletiremos sobre o brincar na era contemporânea e suas implicações para o desenvolvimento humano.

No segundo capítulo, sob o título “*Brinquedoteca em cena: o brincar como pilar na formação do pedagogo*”, apresentaremos o surgimento das Brinquedotecas enquanto espaço de promoção e preservação do brincar, o papel do brinquedista e sua contribuição na formação do pedagogo, especificando o campo de atuação onde foi desenvolvido o estágio motivador deste trabalho.

O terceiro capítulo trata dos caminhos metodológicos adotados no desenvolvimento do presente trabalho, enquanto que no quarto capítulo será realizada a análise sobre a experiência vivenciada no espaço da brinquedoteca do CE/UFPB.

Espera-se que este trabalho sobre minha experiência, além de contribuir no desenvolvimento de futuras pesquisas e estudos, promova a difusão da importância do

brincar enquanto prática necessária a atuação do pedagogo, bem como, na melhoria da Brinquedoteca do CE/UFPB, no que se refere a oferta do estágio e do funcionamento do referido espaço de permanência discente e formação profissional dos estudantes das graduações em Pedagogia e Psicopedagogia.

2. COMPREENDENDO O BRINCAR COMO PRÁTICA SOCIAL

Desde pequenos o brincar mostra-se presente, se estendendo da infância para toda a vida. Quando pequenos, desvendamos os mistérios do mundo que nos cerca, resolvemos problemas, expressamos emoções, imaginamos novas realidades, nos conectamos uns com os outros, assim como, somos imbuídos pelas normas, signos, ideias, valores que constituem o nosso contexto histórico.

Por falar em contexto histórico, nem sempre o brincar foi visto com tamanha importância. A concepção que hoje temos sobre o brincar enquanto meio potencializador de aprendizagens é bastante nova. Kishimoto (1998, p. 61-62) ao falar do jogo, retoma a forma como este foi compreendido ao longo do tempo, na antiguidade o jogo era compreendido como recreação, sendo considerado uma forma de “relaxamento necessário às atividades que exigem força física, intelectual e escolar”, uma visão bastante positiva, embora limitada a ideia de mero relaxamento. Já na Idade Média, a autora nos relata que o jogo não era compreendido como algo sério, que representasse alguma contribuição, pelo contrário era visto com maus olhos devido a sua “associação com os jogos de azar” sendo utilizado na divulgação de “princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia e outros” (Kishimoto, 1998, p. 61-62).

A autora nos relata que é no Renascimento (século XIV e XVI) que o brincar passa a ser compreendido sob um novo olhar, considerando a brincadeira como uma “conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo” (Kishimoto, 1998, p. 62), ou seja, o brincar passa a ser uma ferramenta que potencializa a assimilação da criança para com o conhecimento.

A visão mais positiva sobre o brincar, no contexto ocidental, mais especificamente europeu, surge a partir dos estudos e discussões ocorridos em um período conhecido como Revolução Romântica (Século XVIII), que nos apresentou, através de Rousseau (1712-1778) em sua obra *Emílio*, as primeiras discussões acerca da concepção de infância. Ainda conforme a autora, até então a criança não era compreendida como criança, mas sim, como um adulto em miniatura, estando esta a mercê de diversas violências, afinal, não havia distinção entre criança e adultos, nesse período. O sujeito que hoje compreendemos como criança, era visto sem especificidade e originalidade, denotando nas falas de Kishimoto (2007) “uma visão negativa do que seria a criança”, é a partir de *Emílio* que a visão positiva do que seria o que hoje conhecemos como criança passou a

existir, compreendendo-a como “portadora de uma natureza própria que deve ser desenvolvida” (Kishimoto, p. 19, 2007).

Velázquez (2013) nos diz que na modernidade, a infância não foi algo natural, mas sim um fato social que se consolidou ao longo do tempo por meio de diversas transformações históricas, culturais e institucionais. Uma das explícitas transformações pode ser observada ao analisarmos o modo como as crianças eram tratadas durante os séculos XVIII e XIX, período de intensa industrialização, no qual, as crianças menos favorecidas atuavam como mão de obra em diversos parques industriais, com passar do tempo a infância passou a ser reconhecida, organizada e tratada como uma fase específica da vida com características próprias. As transformações sociais fizeram com que a criança fosse compreendida como um sujeito que necessita de cuidados tanto por parte da família, como por parte de toda a sociedade. A escola, com o tempo, passou a ser uma parte obrigatória na vida da criança, compreendida como um agente social importante para o desenvolvimento da sociedade, bem como, os livros, brinquedos, filmes, revistas e produtos específicos ajudaram a construir o seu universo cultural próprio, reforçando sua identidade como sujeito com direitos e necessidades próprias. Como nos mostra Velázquez (2013, p. 40):

A infância na Modernidade é um fato social que se institucionalizou, em parte com a decorrência do regime escolar, com a concepção moderna da família e o lugar que a criança passou a ocupar no espaço familiar, mas também com toda a produção técnica e literária sobre e para a criança. Apesar do parêntese criado pela forte industrialização, durante os séculos dezoito e parte do século dezenove, quando as crianças das classes mais baixas se tornaram a mão de obra dos parques industriais (condição que persiste ainda em muitas partes do mundo), a infância firmou-se como direito inato do homem. Desde então as crianças vestiram suas próprias roupas, leram a sua própria literatura e brincaram com os seus próprios jogos (Velázquez, 2013, p. 40).

Hoje, compreendemos que a criança, é um sujeito de direito, como nos aponta o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), decreto Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, ao definir em seu artigo 1º a Proteção integral da criança (qualquer pessoa menor de 12 anos de idade) considerada como sujeito de direitos, ou seja, que deve ser protegida por todos (família, sociedade e Estado), sendo garantido, em seu artigo 3º, o direito à vida, saúde, alimentação, educação, dignidade, respeito, liberdade, convivência familiar e comunitária, tendo esta prioridade na formulação e execução de políticas públicas, atendimento em serviços essenciais e proteção contra negligência, discriminação, exploração, violência e crueldade (Art. 4º). O Estatuto também considera, em seu inciso IV do art. 16, o brincar como sendo de extrema importância na vida da criança, uma vez

que, através dele a criança conhece o mundo e suas representações, cria, interpreta, experimenta, imagina, sendo direito fundamental a elas garantido (Lei no 8.069, de 1990).

O brincar, como apresenta Kishimoto (2007, p. 21), ao diferenciar os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira, “é o lúdico em ação”, ou seja, o brincar enquanto uma prática social que pode estar ou não atrelado ao jogo e ao brinquedo. De tal modo, enquanto prática da infância, para Vygotsky (1984), citado por Kishimoto (p. 60-61, 2007), tem como principal característica “a situação imaginária criada pela criança”, para o autor é através da brincadeira que a criança percebe o objeto sob a perspectiva de um novo significado, “a criança começa a perceber o objeto não da maneira que ele é, mas como desejaria que fosse”, dando-lhe um outro significado, como exemplo: usando um sapato como telefone, ou uma toalha como cabelo. É através da capacidade de atribuir novos significados, de reinventar a realidade que a criança brinca.

Brougère (1998, p. 20) afirma que o “brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessita de aprendizagem”. Em outras palavras, o brincar, como toda prática social, não é uma atividade inata à criança, mas sim, um produto cultural advindo da interação desse sujeito (criança) com o meio (sociedade), possuindo assim, regras e normas específicas, que se diferem dependendo do contexto social, econômico e histórico, e que vão sendo assimiladas, transformadas e recriadas pelas crianças.

Cerisara (1998) nos lembra que, ao compreendermos o jogo na perspectiva sócio-histórica, devemos considerá-lo “uma atividade social humana baseada em um contexto sociocultural a partir do qual a criança recria a realidade utilizando sistemas simbólicos próprios. Ela é, portanto, além de uma atividade psicológica, uma atividade cultural” (Cerisara, 1998, p. 130). De tal modo, que ao imergir na ação imaginativa, necessária para o brincar, a criança assume papéis sociais (papai, mamãe, filho, professor, médico, entre outros), imita comportamentos, traz consigo normas culturalmente constituídas frutos de sua socialização direta ou alheia, ao seu contexto social.

Nessa perspectiva, Brougère (1998) nos apresenta a existência de uma cultura lúdica que é composta por um vocabulário específico, cujo sua aquisição se dá pela imersão da criança na brincadeira. A criança passa a ser compreendida como um sujeito co-construtor de uma cultura específica. Enquanto brinca, mesmo tentando reproduzir comportamentos e papéis sociais, a criança também atribui novas significações, advindas de sua interpretação das experiências sociais a ela propiciadas.

O autor reafirma que a existência do jogo se dá “quando a criança dispõe de significações, de esquemas em estrutura que ela constrói no contexto de interações sociais que lhe dão acesso a eles” (Brougère, 1998, p. 28). A criança cria e organiza suas próprias ideias e entendimentos com base nas interações que tem com outras pessoas. Essas interações sociais (como conversar, brincar, aprender com os outros) ajudam a criança a desenvolver sua maneira de pensar e compreender o mundo, ou seja, é através da troca e do contato com os outros que a criança se torna co-produtora da sua cultura lúdica.

Este autor também nos apresenta que a cultura lúdica é influenciada pela cultura geral de diferentes formas, seja pelo “ambiente, as condições materiais, as proibições dos pais, dos mestres, do espaço colocado à disposição da escola, da cidade, em casa” todas essas questões acabam influenciando o desenvolvimento da experiência lúdica, todavia, por se tratar de uma “interação simbólica”, essa influência acaba ocorrendo de forma indireta (Brougère, 1998, p. 27-28), como é o caso das mídias.

De tal modo, ao considerarmos a existência da cultura lúdica é importante especificarmos alguns conceitos que se firmam e muitas vezes se confundem, como é o caso do jogo, do brinquedo e da brincadeira.

2.1 Jogo, Brinquedo e Brincadeira: Não é tudo a mesma coisa!

Conforme Kishimoto (2007, p. 21), a brincadeira, ou ato de brincar (diferente do jogo e do brinquedo) “é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação” (Kishimoto, 2007, p. 21). Assim, ao jogar a criança não está apenas seguindo as regras passivamente, mas sim, entendendo, interpretando, aplicando e adaptando essas regras, ou seja, a criança está mergulhada ativamente nesta ação, se envolvendo profundamente, com corpo, mente e emoção no que está fazendo. Em outras palavras, ela está entregue ao que chamamos de brincadeira que, por sua vez, é uma atividade livre e espontânea, que na maioria das vezes não possui regras rígidas, sendo realizada por pura diversão e imaginação, envolvendo ou não o uso de brinquedos e jogos.

Compreendendo isso, Kishimoto (2007, p. 36-40) nos aponta algumas modalidades de brincadeiras, sendo elas: brinquedo educativo, brincadeiras tradicionais, brincadeiras de faz de conta ou simbólica e jogos de construção.

1. brinquedo educativo (jogo educativo), conhecido como um “recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa” (p. 36), tendo como uma de suas características a finalidade pedagogia, que surge “quando as situações lúdicas são intencionalmente

crianças pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem” (Kishimoto, 2007, p. 36), ou seja, desde que a intencionalidade brincante da criança seja preservada, assim, o jogo educativo, só é jogo educativo se o mesmo estimular, cativar, empolgar e envolver a criança no brincar. Neste caso, o caráter pedagógico, a intencionalidade do adulto e o lúdico (a ação imersiva da criança na brincadeira) devem caminhar de mãos dadas, caso o contrário, o jogo perde seu caráter lúdico, tornando-se uma mera atividade conteudista, e o lúdico sem a intencionalidade pedagógica perde seu caráter educativo;

2. brincadeiras tradicionais infantis fazem parte da mentalidade, da memória de um povo, são expressas pela oralidade e representam um determinado período histórico. A autora nos pontua que por se tratar de um elemento folclórico tem como características o “anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudanças e universalidade” (Kishimoto, 2007, p. 38), ou seja, estão imbricadas em nossa cultura ao ponto de não sabermos sua origem, apenas que tais brincadeiras foram e continuam sendo realizadas por diferentes gerações;

3. brincadeiras de faz de conta ou simbólica, são aquelas que as crianças realizam quando interpretam papéis presentes na sociedade, sendo o tipo de brincadeira que mais evidencia a situação imaginária experienciada e desenvolvida pela criança ao brincar, pois além de representar esses papéis elas os interpretam à sua maneira com base nas experiências adquiridas. A brincadeira de faz de conta, como ressalta a autora (2007, p. 39), tem sua importância justificada na aquisição do símbolo, na capacidade de alterar o significado de objetos e situações, um exemplo claro dessa capacidade é quando a criança pega um pedaço de tijolo e o usa como telefone celular;

Por fim, mas não menos importante, estão os jogos de construção criados pelo Fröebel (1782-1852). Estes jogos são responsáveis por desenvolver a experiência sensorial, criativa dentre outras habilidades das crianças. A autora (2007, p. 40) nos aponta que ao construir, transformar e destruir as construções criadas a partir do uso dos blocos a criança expressa sua imaginação, expressa suas representações mentais, estando estreitamente relacionado com a brincadeira de faz de conta, afinal, a criança ao construir representa casas, móveis, prédios, cenários para a realização do brincar simbolicamente.

Pensando nisso, quando falamos de jogos, se formos considerar apenas a característica de que neles existem regras, podemos pensar em muitas coisas, desde jogos de xadrez, dama, dominó, buraco, médico, brincar de casinha, construir um castelo de areia na praia, são muitas as opções. Kishimoto (2007, p. 24) nos aponta que:

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. As regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas, como na brincadeira de faz-de-conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira (Kishimoto, 2007, p. 24).

As regras são compreendidas como um conjunto de normas ou instruções que objetivam definir como o jogo deve ser jogado, estruturando, assim, a dinâmica do jogo e garantido que todos os participantes saibam o que esperar e como interagir. As regras, embora marcantes, não são os únicos elementos definidores de um jogo. Nisto, Kishimoto (2007) também sintetiza os principais pontos que fazem um jogo ser jogo, sendo eles:

1. Liberdade de ação do jogador ou o caráter voluntário, de motivação interna e episódica da ação lúdica; 2. Regras (implícitas e explícitas); 3. Relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo) incerteza de resultados; 4. Não literalidade, reflexão de segundo grau, representação da realidade, imaginação e; 5. contextualização no tempo e no espaço (Kishimoto, 2007, p. 27).

A partir desta reflexão, o jogo, diferente do brincar, possui regras que podem ser mais ou menos claras, envolvendo a liberdade para o jogador agir como quiser dentro dessas regras, tem o processo de brincar como foco, e envolve a imaginação e simbologia para representar o mundo de uma forma não literal. Além disso, o jogo acontece em um lugar e tempo específicos, dentro de um contexto social e cultural. Esses aspectos são o que tornam o jogo uma experiência única, de diversão, aprendizado e desenvolvimento.

Se tratando do brinquedo, Kishimoto (2007, p. 18) nos conta que, diferente do jogo, o brinquedo enquanto um objeto “supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso”, ou seja, o brinquedo tem uma conexão mais pessoal com a criança, assim como, seu uso não tem um único ou específico modo, não possuindo regras rígidas ou um objetivo claro, como acontece no jogo. O brinquedo é algo com o qual a criança pode interagir de maneira mais livre e criativa, desenvolvendo sua própria maneira de brincar. Por exemplo, uma boneca pode ser usada para criar diversas histórias, e a decisão de como usá-la parte da criança. Nisto, a autora defende que:

o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário, jogos, como xadrez e jogos de construção exigem, de modo explícito ou implícito, o desempenho de certas habilidades definidas por uma estrutura pré-existente no próprio objeto e suas regras (Kishimoto, 2007, p. 18).

Ao brincar com brinquedos, como bonecas, carrinhos, espadas, miniaturas, a criança pode criar histórias, simular situações do cotidiano (como uma mãe cuidando de

um bebê ou um médico atendendo um paciente) e explorar diferentes aspectos do mundo real. Através do brinquedo, a criança coloca em prática sua imaginação e faz representações de situações que ela observa ou deseja entender. Já no jogo, a criança precisa se adaptar, conhecer e se apropriar de um sistema com regras, mesmo que sejam implícitas, para poder brincar.

Visto isso, a autora nos mostra que um dos “objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais para que possa manipulá-los” (Kishimoto, 2007, p. 18), ou seja, o brinquedo apresenta-se como uma versão simples e simbólica de um objeto da realidade. Em vez de a criança brincar com objetos reais, como: facas, espadas, armas, panelas, carros, que podem ser perigosos ou inadequados para sua idade, ela usa brinquedos que têm a função de representar esses objetos de maneira segura. Todavia, não se restringe a representação simbólica de objetos da realidade, pois também tem o objetivo de “representar as realidades imaginárias”, como é o caso dos bonecos de super-heróis, seres mágicos, mitológicos, robôs, monstros, entre outros (Kishimoto, 2007, p. 18-19).

De tal modo, o brinquedo, segundo Vygotsky (1984), apresentado por Bomtempo (2007, p. 68), “aparece como um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança”, ou seja, o brinquedo não é apenas um objeto aleatório, mas sim uma representação do contexto sociocultural em que a criança vive. Ele é um "pedaço de cultura" pois é espelho dos valores, práticas e conhecimentos de uma determinada sociedade. Quando a criança manipula, ou melhor dizendo, brinca com o brinquedo, ela passa a ter acesso aos elementos constituintes da cultura da sociedade o qual está imersa, com isso, a criança passa a se adaptar e entender o mundo que a circunda.

Agora que compreendemos um pouco sobre essa prática social tão importante para o desenvolvimento cognitivo, emocional, humano e cidadão, nos deparamos com um outro questionamento: A cultura lúdica “não está isolada da cultura geral” (Brougère, 1998, p. 27), visto isso, na sociedade contemporânea marcada pelo uso massivo de tecnologias das telas dos smartphones e computadores, onde encontra-se o brincar?

2.2 Do quintal ao digital: o brincar na era contemporânea

Como a cultura lúdica é um reflexo da sociedade, o brincar, como já observado, se modificou com o passar do tempo, desde sua invisibilidade a sua valorização e importância, refletiu os valores, costumes, linguagens e crenças de diferentes sociedades e seus contextos históricos, e não é diferente com a contemporaneidade. Pensando nisso,

recordo-me da minha infância e vislumbro um tempo, no qual as crianças corriam pelas ruas brincando de “Barra bandeira”, “Toca-toca”, “Esconde-esconde”, das reclamações dos vizinhos quando a bola caía dentro de sua propriedade... a rua, o espaço aberto, outrora local da infância esvaziou-se. Claro que não podemos olhar para o passado embriagados pela nostalgia, nos esquecendo dos riscos e perigos que o “brincar na rua” nos acarretava, pois como nos lembra Bachelard (1988) ao recordarmos da infância imergimos em um devaneio, bem como, em um ideal do que a infância de hoje deveria ser, pois como o autor nos aponta, a infância está viva em cada adulto, nosso eu criança segue conosco até a velhice. Somos envolvidos pela memória e imaginação, dando a essa imagem da infância um olhar repleto de nostalgia.

As mídias digitais passaram a fazer parte do dia a dia das crianças, tornando-se um elemento importante da cultura infantil. Antes, como exemplifiquei ao devanear sobre a infância, as brincadeiras eram mais físicas e ao ar livre, na atualidade, as crianças estão “mais interessadas por jogos e brincadeiras disponíveis em videogames, tablets e smartphones” (Cotonhoto e Rossetti, 2016, p. 347).

Não é incomum, hoje, uma criança de oito anos não saber o que é a brincadeira “Barra bandeira”, afinal, como bem salienta Cotonhoto e Rossetti (2016), com o crescimento das cidades e desenvolvimento tecnológicos, os espaços que antes eram amplos e abertos, comuns para brincar, como: quintais, ruas tranquilas e terrenos vazios, foram diminuindo ou desaparecendo, assim como, as tecnologias expandiram um novo mundo imaginativo, empolgando e motivando as crianças com seus jogos interativos com personagens virtuais, possibilitando a experimentação de sensações e concretude de fantasias, até então, limitadas pelos recursos da realidade.

Hoje em dia a partir dos cliques no teclado do computador e do mouse surge uma imensa possibilidade imaginativa, desde criar usando blocos todo um universo com personagens, enredos, mansões, cenários, no *Minecraft*¹, de brincar em diferentes tipos de jogos, como os de criar roupas e desfilar, de fugir de um monstro em um labirinto ou de cozinhar bolo e comidas, entre outros, tudo isso em um jogo chamado *Roblox*². Segundo Alcântara e Osório (2014), com o advento da tecnologia, sobretudo da internet,

¹ Minecraft é um jogo de construção e aventura em mundo aberto, onde os jogadores podem explorar, minerar, criar e construir com blocos em um ambiente gerado aleatoriamente. Ele permite tanto sobrevivência (com coleta de recursos e combate a monstros) quanto criação livre, sendo famoso pela liberdade criativa e estilo visual em blocos.

² Roblox é uma plataforma online que permite aos usuários criar, compartilhar e jogar jogos feitos por outros usuários. Funciona como um universo virtual com milhões de experiências interativas, variando de aventuras a simulações, tudo criado pela comunidade.

as relações e possibilidades imaginativas se expandiram como nunca antes, permitindo o acesso das crianças a uma imensa quantidade de informações e conhecimentos, assim como, a comunicação com pessoas de diferentes lugares do mundo, tendo assim o contato com diferentes culturas, costumes e saberes, ou seja, com a internet a construção dos conhecimentos sobre o mundo não está mais limitada a rua de casa, ao bairro, a cidade, esses conhecimentos se expandiram para o mundo.

Todavia, essa expansão abrupta e sem filtro traz para o mundo infantojuvenil diversas problemáticas e desafios, que partem desde os riscos existentes ao se interagir com diferentes pessoas, de diferentes faixas etárias, tornando as crianças vulneráveis a abusadores, como também de caráter psicossocial, como nos exemplifica Bardella (2015):

A criança chega em casa, fala rapidamente com os pais, vai direto para o quarto, fica a tarde inteira até a madrugada no computador ou no videogame saindo apenas para comer alguma coisa ou ir ao banheiro, deixando de jantar com os pais e falta às aulas pela falta de sono como consequência das horas de jogo na noite passada e começa a se afastar dos amigos por causa do tempo que se passa online. Essa rotina é indício de uma criança com sintomas de dependência de jogos, não sendo uma fase da criança, e sim compulsão por jogos ou até por internet. Jogar videogame e utilizar a internet por muito tempo causa prejuízos de ordem mental, social e crises de abstinência (Bardella, 2015, p. 28).

O uso de jogos online, embora possuam seus benefícios no campo imaginativo e social, ao possibilitar a expansão da criatividade e o contato com diferentes pessoas e culturas, traz consigo certos riscos que, sem a devida supervisão dos pais, podem acarretar sérios problemas para a saúde social, corporal e psíquica.

Como nos aponta Castro e Barboza (2021); Santos e Damacena (2020), citados por Lima e Sousa (2023, p. 95), estar o tempo todo conectado, assistindo vídeos no Youtube ou TikTok, jogando, ou em redes sociais (Facebook, X (antigo Twitter) e Instagram), pode causar muitos problemas, pois na internet, existe uma vasta gama de informações e diferentes tipos de conteúdo, incluindo cenas de violência, pornografia e situações de *cyberbullying*³. Além disso, ficar muito tempo em frente às telas pode causar dores no corpo, como problemas de postura, além de afetar o comportamento e as emoções. Entre esses, os efeitos mais comuns estão: ansiedade, dificuldade de concentração, irritação, stress, mudanças de humor, agressividade e até falta de atenção na escola ou em outras atividades do dia a dia. Esses problemas têm afetado

³ O *cyberbullying* é uma forma de bullying que ocorre online, através de dispositivos digitais como computadores, tablets e smartphones.

principalmente crianças e adolescentes que passam muitas horas, por dia, conectados, sem equilíbrio ou limites.

Compreendendo a existência dessas problemáticas, frente a imersão da criança na era digital, apresentaremos o espaço das brinquedotecas como fonte de criação e preservação do brincar que se faz na interação direta da criança com a criança, não mediadas pela ilustração das telas dos smartphones, mas sim, puramente vivas, face a face, envolvidos de corpo e alma em uma interação orgânica. Não estamos desmerecendo as diferentes possibilidades de brincar através das mídias digitais, mas não podemos perder o contato com esse brincar que acelera o coração, frente a frente, movimentando o corpo, e que em nós produz memórias que valem a pena devanear.

3. BRINQUEDOTECA EM CENA: O BRINCAR COMO PILAR NA FORMAÇÃO DO PEDAGOGO

Ao longo deste trabalho nos aprofundamos sobre as questões que envolvem o brincar, desde sua origem, aos dias atuais, bem como sua importância e relevância para o desenvolvimento humano, e aqui ao fazer referência ao humano, reivindicamos este brincar para além da infância. O brincar que se mantém na vida adulta, que não se desfaz com o passar dos anos, mas sim, se modifica e cria novas formas de existir.

Como nos aponta Negrini (2000, p. 21) as mudanças que permeiam o mundo moderno distanciam gradualmente as pessoas das práticas lúdicas, o lazer sai do campo compartilhado para o individual, em outras palavras o brincar promovido pela socialização direta entre os sujeitos perde espaço para o uso das tecnologias.

Mesmo compreendendo as expressivas diferenças lúdicas entre adultos e crianças, não podemos perder de vista a importância da intergeracionalidade, da troca existente entre essas diferentes gerações, pois a relação criança adulto possibilita uma valiosa troca de experiência, seja da criança que entra em contato com os relatos, brincadeiras, jogos e costumes outrora vivenciados pelo adulto; seja pelo adulto que evoca sua criança interior ao re-vivenciar as experiências compartilhadas com a criança, assim como, conhecer as novas formas de brincar da atual geração.

Nisto, as Brinquedotecas apresentam-se como verdadeiros espaços de promoção e garantia do direito ao brincar e a intergeracionalidade, principalmente em tempos em que o brincar em interação presencial disputa espaço com os jogos e telas dos *Smartphones*. Deste modo, as Brinquedotecas, segundo Coelho e col. (2021, p. 22), apresentam-se:

[...]como um espaço intencionalmente organizado para estimular a criança a brincar, fornecendo-lhe brinquedos e interações que potencializem, por meio de suas experiências, o desenvolvimento de sua socialização, a formação da sua personalidade, a construção de representações sociais, bem como sua livre criação e imaginação (Coelho e col., 2021, p. 22).

Deste modo, em meio a correria das cidades grandes, da falta de tempo para o lúdico, a brinquedoteca apresenta-se como um local que preserva, co-cria e potencializa o brincar, não apenas pela oferta do acesso a brinquedos, mas principalmente, a experiência lúdica promovida, a partir de um espaço idealizado para atendê-la.

Tal espaço, eleva em muitas crianças, o prazer pelo brincar, assim, promovendo sua principal função “abraçar essa criança, criar um ambiente estimulador, que resgate a

infância e que ofereça atividades lúdicas que desenvolvam o crítico, a inteligência e a imaginação” (Russo, 2013, p. 12).

Os espaços conhecidos como Brinquedotecas deram seus primeiros passos a partir do desejo das crianças pelo lúdico. Segundo Russo (2013, p. 13-14), no ano de 1934, crianças de uma escola de Los Angeles (Estados Unidos da América) estavam roubando brinquedos de uma loja de brinquedos. O diretor da escola ao receber tais reclamações concluiu que as atitudes das crianças eram devido a falta de ter com o que brincar. A partir desse “movimento” promovido pelas crianças iniciou-se uma ação comunitária denominada de “Los Angeles Toy Loan”, com o objetivo de emprestar brinquedos para crianças.

Todavia, segundo Cunha (1992, citado por Russo, 2013, p. 14), a Brinquedoteca, semelhante com a que hoje conhecemos só veio a existir, na Suécia, em 1963, tendo inicialmente como único público, crianças com deficiência, com o objetivo de emprestar brinquedos e, por meio de profissionais especializados, orientar as famílias atípicas em atividades lúdicas. Já no Brasil, também com o objetivo de atender crianças com deficiência, Russo (2013, p. 14) narra fatos históricos envolvendo a inauguração da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) em São Paulo. Nessa inauguração ocorreu uma exposição de brinquedos pedagógicos.

O interesse despertado pelo evento foi tanto que fez com que ele fosse transformado em um Setor de Recursos Pedagógicos dentro da APAE, que em 1973 implantou o Sistema de Rodízios de Brinquedos e Materiais Pedagógicos, a Ludoteca. Todos os brinquedos do Setor Educacional da APAE foram centralizados e passaram a ser utilizados nos moldes de uma biblioteca circulante. Apenas em 1981 foi montada a primeira brinquedoteca do país, a Brinquedoteca Indianópolis, em São Paulo, tendo como diretora, a responsável pela criação do termo Brinquedoteca, a pedagoga Nylse Cunha (Russo, 2013, p. 14).

Tal momento é um marco na história do brincar e da educação inclusiva no Brasil, evidenciando uma progressiva valorização do lúdico enquanto ferramenta essencial para o desenvolvimento infantil, principalmente das crianças com deficiência. A primeira Brinquedoteca do país carrega consigo o marco, ao introduzir no vocabulário nacional o termo “Brinquedoteca”.

A progressiva valorização do lúdico, apresenta-se também com a criação da Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBri) em 1985, que hoje com mais de 40 anos de atuação, vem promovendo a divulgação, o incentivo e a orientação de pessoas e instituições na formação de profissionais brinquedistas (ABBri, 2023).

Cabe também evidenciarmos o aspecto multifacetado das Brinquedotecas, pois enquanto espaços promotores do brincar a sua existência se dá em diferentes contextos, existindo uma grande variedade de Brinquedotecas, cada uma com sua especificidade, desde brinquedotecas universitárias, hospitalares, comunitárias, escolares, circulantes e temporárias, mostram a imensa variedade, assim como, a necessitada e resistência do lúdico em meio aos tempos atuais. Nisto, Kishimoto (1998), citada por Castro e col. (2019, p. 340-344), nos apresenta a existência de diferentes tipos de Brinquedotecas, sendo elas: de comunidade, hospitalares, universitárias, circulantes, escolares e temporárias.

As brinquedotecas de comunidade como apresenta as autoras estão presentes nos bairros e permitem com que as crianças interajam com seus amigos, desenvolvam brincadeiras com crianças de diferentes idades, bem como, seus pais e avós. Estes espaços estão presentes em locais mais desenvolvidos como países como Bélgica e França, todavia, também salienta a existência desses espaços em favelas e periferias brasileiras;

Brinquedotecas hospitalares são espaços destinados ao desenvolvimento de atividades lúdicas com crianças que estão internadas em hospitais, as autoras evidenciam a importância desses espaços que através da brincadeira permitem com que as crianças se expressem, contribuindo no processo de recuperação, assim como, retomando o brincar em um momento difícil. É importante destacar a existência da Lei nº 11.104, de 21 de março de 2005, que regulamenta a existência de Brinquedotecas em hospitais que possuam atendimento pediátrico em regime de internação. Evidenciando a importância do brincar não apenas como um direito das crianças enfermas, como também um aliado no processo de recuperação;

Brinquedotecas universitárias são aquelas presentes em instituições de ensino superior servindo como uma espécie de laboratório para os estudantes dos cursos de graduação que não apenas observam as atividades, como também, desenvolvem ações que visam contribuir em seu aperfeiçoamento profissional.

Brinquedotecas circulantes são aquelas que tem como objetivo proporcionar o acesso de brinquedos e brincadeiras a crianças que moram em locais distantes e com poucos recursos, seu caráter circulante se dá devido ao fato de serem Brinquedotecas móveis, ou seja, não possuem um local fixo, estão em constante movimento através de “ônibus, caminhonetes, circos, estantes com rodas e malas portáteis transportam brinquedos para locais distantes não cobertos pelas brinquedotecas fixas” (Kishimoto, 1998, p. 61), citada por Castro e col. 2019, p. 342);

Brinquedotecas temporárias estão presentes em espaços como lojas, restaurantes e shoppings, tendo como objetivo entreter as crianças enquanto os pais fazem suas compras, se alimentam ou se socializam. Seu caráter temporário se dá no oferecimento das atividades lúdicas durante um determinado período de tempo, ou seja, o tempo em que os pais compram, se alimentam e se socializam sem a presença das crianças;

Brinquedoteca escolar são espaços que estão presentes em escolas, creches e jardins de infância, e possuem o objetivo de proporcionar o lúdico e desenvolver as aprendizagens das crianças através da disposição de brinquedos, brincadeiras e jogos.

Com a existência das Brinquedotecas, também surgiu a necessidade de um profissional qualificado que atuasse com as crianças durante os momentos do brincar, nascendo assim o que hoje conhecemos como brinquedista que, enquanto profissional é aquele que, segundo Sakamoto e Bomtempo (2010, p. 418):

[...]valoriza a subjetividade e que em seu trabalho com crianças nas Brinquedotecas, compreende a importância do faz de conta e de outros recursos da imaginação que interagem com a experiência imediata de relacionamento com o ambiente. É um profissional que, mais consciente ou menos consciente de sua influência sobre o processo de desenvolvimento infantil, participa e intercede no horizonte do desenrolar evolutivo do ser humano (Sakamoto; Bom tempo, 2010, p. 418).

Ou seja, o brinquedista é aquele que respeita a individualidade das crianças, compreendendo-as em suas singularidades, que entende que a imaginação é o caminho traçado por elas para se expressar, se desenvolver e construir os sentidos sobre o mundo que as circunda, mesmo que inconscientemente da importância do seu papel para o desenvolvimento infantil, é aquele que mergulha junto com a criança no mundo da imaginação, no mundo simbólico.

Estes profissionais, como destaca as autoras (2010, p. 420), encontram no espaço da Brinquedoteca um “lugar de encontro humano” que contribui para o desenvolvimento das crianças que dele participam, podendo exercer um “importante papel de participação e influência”, aqui evidenciamos a relevância da intergeracionalidade como caminho que proporciona a expansão dos conhecimentos da criança, pois ao interagir com o brinquedista o mesmo entrará em contato com o universo infantil desse adulto por meio do diálogo, dos jogos, brincadeiras, ou seja, o espaço da brinquedoteca apresenta-se como um local que resguarda os conhecimentos lúdicos de outras gerações através do contato promovido pelo brincar entre gerações.

Sobre o papel do brinquedista, conforme a definição de Santos (1997, p. 19),

citado por Maia e Silva (2012, p. 04), este profissional é caracterizado em sua seriedade, mas não a seriedade da frieza, mas do estudo, no pensamento, no desenvolvimento de pesquisa e da experimentação, evidenciando o “caráter de cientificidade a seu trabalho”, em outras palavras é um profissional que está, e que necessita estar, estudando, refletindo e reaprendendo o seu fazer, assim como, é aquele profissional “que chora, que, ri, que canta, que brinca”, ou seja, que lida com o lado humano e evoca seu lado humano para poder exercer o seu fazer, não dá pra ser brinquedista no automático, é necessário imergir, recuperar a si mesmo através do contato com as diferentes infâncias e singularidades das crianças.

O brinquedista apresenta-se como o elo que media as relações entre criança-criança, criança-brinquedo, criança-adulto, criança-brinquedo-criança, ou seja, embora apresente-se, inicialmente, como aquele que “apenas brinca”, o brincar, como já discutido ao longo do nosso trabalho, carrega consigo inúmeros desafios, e enquanto prática social lida com o aspecto humano ainda mais de crianças que estão em pleno desenvolvimento.

Por atuar em um espaço repleto de variáveis e lidar com a complexidade inerente as brincadeiras desenvolvidas pelas crianças, Sakamoto e Bomtempo (2010, p. 419-420) nos apresenta que, o profissional brinquedista tem em sua função o delineamento de um “fecundo campo de investigação acerca do imaginário, suas relações com o desenvolvimento infantil e o papel de agente de desenvolvimento” (p. 419), necessitando assim, “apresentar um conhecimento teórico, um preparo técnico e condições emocionais adequadas” (p. 420), nos mostrando a especificidade e importância da formação e atuação desse profissional, frente a esse complexo movimento de mediação e reflexão prática que o seu fazer demanda.

Compreendemos assim que o papel do brinquedista enquanto um agente de transformação e potencializador do desenvolvimento infantil, está em constante processo de aprendizagem, não se baseia apenas no mero ato de brincar livremente, por trás do seu fazer existe uma intencionalidade, um investigador atento que participa e media as relações criadas e estabelecidas através do brincar. Pensando nisso, em que a Brinquedoteca contribui para a formação inicial do pedagogo?

Para responder à questão anterior, iremos nos deter a um tipo específico de Brinquedoteca, aquelas que estão inseridas nos espaços de formação inicial desses profissionais, as Brinquedotecas universitárias, mais especificamente a que está localizada no Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba.

3.1 Historicizando a Brinquedoteca do Centro de Educação da UFPB

Atualmente, com 23 anos de fundação, a Brinquedoteca do CE/UFPB, como nos mostra Dias (2019) e Coelho e col. (2021) surgiu inicialmente a partir de um projeto de extensão denominado “*Brinquedoteca: um espaço criativo*”, orientado pela Profa. Christina Maria Brazil de Paiva, coordenadora do Núcleo de Educação Especial (NEDESP). O projeto tinha como objetivo atender os filhos e filhas de graduandos da UFPB, mais especificamente de estudantes do curso de Pedagogia, noturno, que não possuíam um local para deixar seus filhos durante as aulas. Posteriormente, passou a ser coordenado pela Profa. Vera Lúcia de Brito Barbosa, também atuante no NEDESP, continuou na coordenação até a sua aposentadoria. Após isso a Brinquedoteca teve seu espaço transferido para o Centro de Educação e esteve sob a coordenação do Prof. Dr. Elydio dos Santos Neto, através do projeto de Extensão intitulado “*Brinquedoteca: Acolher, Brincar, Criar e Formar*”. A coordenação de Elydio deu continuidade ao objetivo inicial da Brinquedoteca, como também expandiu seus horizontes, tornando o espaço um laboratório para o curso de Pedagogia ao “oferecer campo de estágio, iniciação à pesquisa, além da extensão universitária, aos vários Centros da UFPB. Sua intenção era divulgar a relevância do lúdico e do brincar na formação humana” (Dias, 2019, p. 21).

Como podemos observar, a partir da coordenação do referido professor, a Brinquedoteca do CE/UFPB deu seus primeiros passos enquanto espaço de formação e pesquisa para os estudantes do curso de Pedagogia. As autoras continuam, com o falecimento de Elydio em 2013, a Profa. Ms. Santuza Mônica de França Pereira da Fonseca, que já atuava como colaboradora do projeto desde 2007, ficou a frente da coordenação da Brinquedoteca. Sua gestão iniciou em 2013 através do projeto, sob o título “*Brinquedoteca: espaço lúdico do cuidar e do educar*”, perdurando até o ano de 2019 desenvolvendo suas atividades através do Programas de Bolsa de Extensão (PROBEX) e do Programa de Licenciaturas (PROLICEN) intitulados “*Brinquedoteca: Uni Duni Tê... aprendendo a jogar e brincar*” e “*Brinquedoteca: arte, jogos e brincadeiras*”, ambos os projetos tiveram a participação voluntária de Victor Flávio Alves Palma (autor do presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)).

Coelho e col. (2021) nos conta que, com o fim da gestão da professora Santuza, a Brinquedoteca passou a ser coordenada pelas professoras Dra. Alba Cleide Calado Wanderley e Dra. Maria Tereza Falcão Coelho, ambas do Departamento de Fundamentos da Educação (DFE), juntas com o Conselho Técnico Científico (CTC) repensaram toda a

Brinquedoteca, desde sua infraestrutura, com a criação de um espaço planejado, às suas ações administrativas, pedagógicas e de extensão. Pois, como nos salienta Coelho e col. (2021, p. 26), “pautou-se tal reorganização pela defesa da brinquedoteca para além do espaço de acolhimento e de brincar na infância, recordando-a como um espaço de formação de graduandos”, evidenciando que o referido espaço foi perdendo sua perspectiva científica, enquanto laboratório formativo dos cursos de Pedagogia.

As autoras também sinalizam, para além das reformas necessárias com o objetivo de garantir a oferta de um local seguro, a criação da Resolução 01/2019 que estabelece as diretrizes e aprova o regimento da Brinquedoteca do CE/UFPB, com o objetivo de instruir as atribuições, a organização administrativa e o funcionamento do referido espaço (COCCE/UFPB, 2019).

A partir de então, ocorre a reafirmação do espaço enquanto laboratório dos Cursos em Pedagogia e Psicopedagogia. A Brinquedoteca, como nos aponta Coelho (2021, p. 27):

passa a ser pensada também como um espaço acolhedor e seguro para o desenvolvimento das ações de ensino, pesquisa e extensão, em que as famílias e crianças atendidas pelos projetos da Brinquedoteca pudessem vivenciar experiências de brincar, sendo um espaço prazeroso, onde fosse possível imaginar, pintar e colorir um outro mundo de mais esperanças (Coelho e col., 2021, p. 27).

A nova reestruturação nos leva a pensar nesse espaço enquanto local que propicia o desenvolvimento lúdico em um espaço que apresente essa ludicidade, que encha os olhos das crianças de curiosidade e entusiasmo para com as atividades que ali podem ser desenvolvidas, a infinidade de mundos que podem ser imaginados, bem como, da contribuição para a formação inicial dos graduandos, agora não apenas da Pedagogia, como de outras graduações.

Dito isso, essa toada emergente de novos caminhos a serem traçados foi reconfigurado e, de certo modo, enfraquecido, com a chegada da pandemia causada pelo Doença do Coronavírus (COVID-19). As atividades que antes corriam presencialmente passaram a ocorrer remotamente, pois como nos conta Vasconcelos (2022), as atividades lúdicas passaram a ocorrer pelo *Google Meet*, tendo seu atendimento limitado às crianças vinculadas ao Colégio de Aplicação do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba (CAp – EBAS/UFPB), também foram utilizadas outras redes sociais como o *Whatsapp*, para o diálogo com as famílias e equipe, e o *Instagram*, na divulgação de publicações e contato com o público geral, assim como de aplicativos de edição como o

Canva. A autora nos conta que, apesar da pandemia, o processo de seleção para o estágio supervisionado, não obrigatório na Brinquedoteca do CE/UFPB, ocorreu ocasionando sua seleção e de mais um estudante como estagiários. Informando também que, no decorrer do ano de 2021, todas as atividades realizadas pelos estagiários foram totalmente remotas, contando com o apoio dos projetos vinculados a Brinquedoteca, dentre estes, o intitulado “*Oficinas de contação de histórias: a brinquedoteca em contexto de desenvolvimento infantil e formação docente*”, PROBEX, coordenado pela Profa. Dra. Tereza Falcão Coelho, vice coordenadora da Brinquedoteca, participou como voluntário o discente Victor Flávio Alves Palma (autor do presente TCC) na função de voluntário (2021) e bolsista (2022).

Diante de tal contexto, a formação dos estagiários nesse período foi bastante limitada, compreensível dado as circunstâncias do período pandêmico, porém como conclui Vasconcelos (2022), em seu relato sobre como foi reinventar o brincar no espaço da Brinquedoteca virtual:

embora tenhamos nos deparado com uma situação que dificultava a interação entre as crianças, ainda que em poucos encontros buscamos contribuir ou até mesmo minimizar o impacto negativo emocional na vida das crianças, especialmente às que frequentavam a EBBAS, uma vez que diante do novo formato foi realizado uma parceria com a instituição para realizar o momento brincante (Vasconcelos, 2022, p. 45).

As contribuições da autora reverberam a importância do brincar enquanto prática humanizante e sinaliza a resistência, reinvenção e necessidade humana do contato com o lúdico que, em um contexto no qual o distanciamento provocado pelo isolamento social, necessário ao combate da COVID19, gerou imensos impactos na vida das crianças que encontraram nas ações desenvolvidas pela Brinquedoteca a possibilidade de brincar e, através dele, se socializar, imaginar, se distrair, assim como, se desenvolver em meio a um período repleto de inseguranças. Tal apontamento nos sinaliza para a importância desse espaço como laboratório de formação dos cursos de graduação por meio do desenvolvimento dos projetos que nele se fazem existir.

Com o passar da pandemia, no ano de 2022-2023, o espaço passou a ser coordenado pelas Profas. Alba Cleide Calado Wanderley e Karen Guedes Oliveira, ambas do DFE/CE. Neste ano, as atividades voltaram a ocorrer presencialmente e a Brinquedoteca passa a receber as crianças filhas de alunos e servidores da UFPB, desta vez funcionando em três turnos, sendo eles: manhã, das 08:00 às 11:00, tarde, das 14:00 às 17:00 e noite, das 18:30 às 21:30. É nesse ano que Victor Flávio Alves Palma (autor

do presente TCC) passa a fazer parte da equipe de estagiários, junto de outros dois colegas, cada estagiário atua em um dos turnos anteriormente apresentados. De 2024-2025 o espaço é coordenado pelas Profas. Karen Guedes Oliveira e Aurora Camboim Lula, também do DFE/CE.

Como apresentado, a Brinquedoteca do CE/UFPB surgiu com objetivo de atender mães estudantes do curso de pedagogia. Com o tempo esse espaço além de contribuir para permanência também passou a ser visto como um laboratório dos cursos do Centro de Educação. Esta se configura como uma Brinquedoteca Universitária, como aponta Coelho e col. (2021, p. 22), ela se constitui como espaço de incentivo à “formação de profissionais da educação e pesquisadores”, e aqui encontramos a cerne do estágio-brinquedista como veículo promotor dessa formação profissional, uma vez que os estudantes que atuam como estagiários estão vinculadas as graduações em Pedagogia e Psicopedagogia da UFPB.

A complexidade e singularidade que os espaços das Brinquedotecas apresentam, em foco a do CE/UFPB a quem trata este trabalho, expressa como o espaço que contribui para formação dos estagiários, estudantes das graduações em pedagogia e psicopedagogia, que nela atuam. Magalhães e Pontes (2002, p. 239), evidenciam a necessidade das tarefas serem “adequadamente estabelecidas” para que os brinquedistas não acumulem funções, sendo necessário a existência de uma equipe e de pessoas responsáveis pelas demais funções que o espaço demanda. Para tanto, as autoras ressaltam que a negligência a formação corrobora para o “baixo envolvimento motivacional dos sujeitos integrantes da equipe, pouca clareza e/ou discordância dos objetivos da brinquedoteca, aparecimento de atividades desintegradas” (2002, p. 238), isso nos evidencia a importância da formação, da escuta e do diálogo entre os agentes que movimentam o funcionamento desse espaço, em específico ao tratarmos dos estagiários-brinquedistas, cujo tal processo é fundamental para sua formação inicial.

3.2 O estágio supervisionado não obrigatório e suas implicações

A realização do estágio é um importante momento para formação de qualquer graduando, essencialmente daqueles vinculados a cursos, cujo exercício profissional está na relação com outros sujeitos. Ao pensarmos no curso de Pedagogia e sua especial relação com o desenvolvimento das crianças, o estágio então apresenta-se como importante marcador para construção da identidade profissional do estudante, pois o mesmo entrará em contato com diferentes tipos de infâncias que promoverão a sua

construção quanto futuro educador.

Porém, não podemos perder de vista que tal passo importante para construção do fazer docente deve ser compreendido como processo formativo, sendo necessário a existência de uma supervisão, principalmente quando direcionado para o atendimento de crianças, pois no que diz o art. 1^a da lei nº 11.788/2008 “o estágio é o ato educativo escolar supervisionado, desenvolvido no âmbito de trabalho, de educandos que estejam frequentando o ensino regular em instituições de ensino superior”, o que evidencia seu caráter formativo sob a supervisão de um profissional da área, de modo que o estagiário em hipótese alguma “cria vínculo empregatício”, não podendo este ser compreendido como um funcionário, cabendo observar a existência de “compatibilidade” entre as ações previstas no termo de compromisso e as realizadas no estágio. Também por caracterizar-se como “ato educativo escolar supervisionado” deve ter acompanhamento permanente de um professor vinculado a instituição de ensino que realize a função de orientação, assim como, de um supervisor da unidade concedente de estágio.

Estes por sua vez podem ser obrigatórios e não obrigatórios, sendo considerados obrigatórios os que estão definidos no Projeto Pedagógico de Curso (PPC) e os não obrigatórios aqueles desenvolvidos opcionalmente, ou seja, fora da definição dos PPCs. Os estágios não obrigatórios embora tenham caráter opcional também estão sob as mesmas diretrizes dos estágios obrigatórios não podendo perder o seu caráter formativo. Nisto, Zabalza (2014, p. 41-42), situa o estágio enquanto “espaço interinstitucional compartilhado em um âmbito curricular”, ao apresentar as funções desempenhadas por três agentes fundamentais neste processo, sendo eles: a instituição de ensino, o local concedente de estágio e o estagiários, no qual salientamos, como sendo função da unidade concedente do estágio, a garantia de um ambiente de aprendizagem e de formação enriquecedor, cujo o processo deve ser acompanhado por um condutor, bem como, uma supervisão adequada por parte da instituição de ensino. Sendo importante salientar que, segundo o inciso III do art. 3^a da lei nº 11.788/2008, a verificação da “compatibilidade entre as atividades desenvolvidas no estágio e aquelas previstas no termo de compromisso” evidenciam a regularidade ou não do estágio.

Com isto, embora o estágio tenha como singularidade a sua ligação entre o mundo acadêmico e o mundo do trabalho, o mesmo não se caracteriza como mera prática desvinculada da teoria, pois ambas caminham indissociavelmente (Pimenta, 2012). Sendo o exercício do estágio, alinhado a esse vínculo com as instituições de ensino, em oferta a orientação, o meio possibilitador dessa reflexão teórico-prática na formação inicial.

Sendo assim, o estágio é o primeiro contato do estudante com o seu futuro profissional, é por meio dele que o estudante se depara com diferentes realidades que podem contribuir positivamente ou negativamente para sua formação, corroborando, quando voltado para as licenciaturas, na adoção de novos modos de educar ou na repetição dos mesmos métodos utilizados na formação básica. O estágio apresenta-se como um passo guiado ao desconhecido, sendo seu caráter guiado sua principal característica.

Embora seja um momento guiado, ao se deparar com a realidade o estudante está, até certo ponto, vulnerável às suas vulnerabilidades e propenso ao desestímulo, mas isso não quer dizer que as vulnerabilidades não sejam também objeto de aprendizagem e desenvolvimento para esses estudantes, pois, como destacado por Tardif e Raymond (2000), a formação enquanto docentes antecede a entrada nas graduações, de tal modo que, o que se apresenta negativamente para uns, podendo causar até mesmo a desistência da área de atuação profissional, para outros, pode se apresentar como sendo ponto de partida para elaboração de estratégias e melhor compreensão da realidade, ou seja, os impactos negativos ou positivos podem ser subjetivos a cada sujeito.

Todavia, ao tratarmos do estágio não podemos descartar, como já apresentado, o seu caráter introdutório ao trabalho laboral, sendo essencial o papel da supervisão e orientação do estudante em formação, pois é a existência desses agentes que, além de caracterizar o estágio como estágio, auxiliam nessa visitação segura desse estagiário as realidades, sejam elas vulneráveis ou não.

4 PERCURSO METODOLÓGICO

O presente trabalho trata-se metodologicamente de um trabalho qualitativo de caráter bibliográfico e documental que se utiliza de dois relatórios referentes às experiências vividas pelo estagiário Victor Flávio Alves Palma, durante os anos de 2022 e 2023. Tais experiências reverberam as aprendizagens, dificuldades e estratégias de superação frente aos desafios enfrentados durante o exercício do estágio supervisionado não obrigatório na Brinquedoteca do Centro de Educação da UFPB, servindo de referência para o desenvolvimento de futuros trabalhos.

Gil (2002), ao tratar sobre as diferenças entre pesquisa bibliográfica e a documental, nos expõe que ambos os tipos de pesquisa possuem muitas semelhanças, sendo bastante confundidas ao serem traçados os caminhos metodológicos. Todavia, mesmo que a pesquisa bibliográfica seja necessária a quase qualquer tipo produção acadêmica, a principal diferença entre os dois tipos está na natureza do trabalho, pois segundo Gil (2002):

Enquanto que a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental vale-se de materiais que não recebem ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetos da pesquisa (Gil, 2002, p. 45).

Ou seja, o nosso trabalho se caracteriza como pesquisa documental por utilizar os documentos - relatórios de estágio, para a realização da análise e discussão, à luz do referencial teórico utilizado. Os relatórios se constituem em documentos solicitados como exigência do estágio não-obrigatório realizado na Brinquedoteca do Centro de Educação, durante os anos de 2022 e 2023.

O primeiro relatório, elaborado em 2022, é composto de 10 páginas e está subdividido em tais itens: Introdução; Desenvolvimento e Considerações finais. O segundo relatório, elaborado em 2023, possui 25 páginas e apresenta os tópicos: Brinquedolândia; maio a julho de 2023; Semana do Brincar; o dia mais desafiante; agosto a setembro de 2023; Mês de outubro: Reunião de estágio; outubro ao início de novembro de 2023; O fatídico dia 10 de novembro e últimos dias de estágio.

Ou seja, o nosso trabalho ao tomar como objeto de análise os relatórios de estágio, utilizando-se de referências bibliográficas para a realização da análise, tem sua natureza fundada nos relatórios, documentos esses que não foram anteriormente analisados.

Dito isso, o presente trabalho adota uma abordagem qualitativa, por se dedicar a

compreensão da experiência vivida pelo estagiário-brinquedista na Brinquedoteca do CE/UFPB. Essa escolha metodológica justifica-se pelo fato de que a investigação busca interpretar significados, percepções e contribuições formativas que emergem de práticas concretas em um espaço educativo não formal, sendo, portanto, mais adequadamente exploradas por meio de métodos que valorizam a subjetividade, permitindo assim, compreender as múltiplas dimensões da experiência do estágio, desde os aspectos práticos até as aprendizagens do estagiário.

Os dados serão analisados segundo os princípios da análise de conteúdo ou análise temática, passando pelas etapas de redução, categorização e interpretação dos dados, conforme proposto por autores como Bardin (2011). Com isso, além do levantamento bibliográfico que possibilitou ao pesquisador estruturar um referencial de base para interpretar os dados da pesquisa, a realização da análise dos relatórios foi realizada a partir de seleção de trechos, ou seja, os relatórios foram reduzidos a conteúdos de análise, dos quais categorizamos, de acordo com os objetivos, em três categorias: as contribuições do brincar para as crianças e o pedagogo; o estágio e a formação do pedagogo-brinquedista e; atribuições e desafios do estagiário-brinquedista frente ao local de estágio.

Entendemos que este trabalho, ao aproveitar os relatórios produzidos por um estudante estagiário, sinaliza para a articulação necessária entre o estágio não-obrigatório e a formação inicial – Pedagogia, preconizado pela legislação sobre estágio, mas nem sempre realizada.

5. ANALISANDO A EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO NA BRINQUEDOTECA DO CENTRO DE EDUCAÇÃO DA UFPB

Neste capítulo analisaremos aspectos presentes no relatório, para isso, selecionamos trechos para serem comentados e analisados. Para que possamos apresentar os dados de forma sistemática, dividimos o presente capítulo em dois tópicos: o primeiro tratará do brincar e suas contribuições para a criança, assim como para a formação do pedagogo, no qual, analisaremos as atividades lúdicas desenvolvidas e suas contribuições; no segundo tópico, iremos tratar do estágio-brinquedista, com o foco de análise as atribuições, ações formativas, os desafios e as contribuições do estágio para a formação inicial do pedagogo.

5.1 O brincar e suas contribuições: analisando as experiências do estágio

Como já discutido em outros capítulos deste trabalho, o brincar é uma prática social que possibilita à criança a exploração da realidade através da imaginação. Pensando nisso, selecionamos o seguinte trecho de um acontecimento ocorrido no dia 28 de fevereiro do ano de 2023, durante um dos atendimentos no espaço da Brinquedoteca do CE/UFPB. No dia em questão, o estagiário nos relata que:

[...]durante o atendimento, observei uma criança de 10 anos riscando o giz de cera dentro de um dos pratinhos de brinquedo e misturando com um pouco de cola e água. Ao perguntar à criança do que ela estava brincando, a mesma respondeu que estava fazendo comidinha, com isso chamei as outras crianças para brincarem junto, disponibilizei mais matérias e cada criança fez sua própria comidinha resultando em comidas como “risoto de salmão” ou “macarrão ao molho rosa” (p. 10).

Imagem 1: Crianças brincando de comidinha



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

Imagem 2: Crianças brincando de comidinha



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

Imagem 3: Comidas produzidas pelas crianças



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

Imagem 4: Comidas produzidas pelas crianças



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

Fonte: Relatório de Estágio Não-obrigatório de 2023.

Esse relato nos evidencia como a criança representa o mundo que a circunda através de sua imaginação e criatividade. Afinal, para Vygotsky (1994) a partir da brincadeira a criança passa a atribuir outros significados aos objetos com que brinca, ou seja, a criança ao utilizar do giz de cera, misturar com cola e água, e produzir um “risoto de salmão” está brincando simbolicamente. Para isso, utiliza-se de suas experiências reais para dar vida a sua imaginação e, através disso, expressa o seu referencial de mundo, afinal, “risoto de salmão” não é uma comida consumida pela grande maioria da população, pois a brincadeira que a criança desenvolve muitas das vezes, “reflete o universo de valores, os costumes e as situações do seu cotidiano e da sociedade a que pertence. No seu faz-de-conta é incontestável a penetração do mundo social” (Bomtempo, 1999, p. 54).

As observações dessa ação simbólica também se evidenciam em outras três brincadeiras proporcionadas na Brinquedoteca. A primeira, intitulada de Brinquedolândia, ocorreu pela primeira vez no dia 22 de março e consistiu:

[...]na construção de casinhas com o uso das mesas e demais objetos presentes na Brinquedoteca, no qual faço o papel de prefeito da cidade orientando, mediando e elaborando brincadeiras a serem realizadas com os “moradores da cidade”, as crianças (p. 11).

Fonte: Relatório de Estágio Não-obrigatório de 2023.

Esta brincadeira foi proposta pelo estagiário e durou 2 horas e 30 minutos, sem contar o tempo de organização das casas e do espaço da Brinquedoteca, envolvendo todas as crianças presentes. Ainda no mesmo mês, ela foi novamente proposta com uma diferença:

[...]a diferença desse dia foi a implementação de um ônibus, criado com um colchão, uma corda e arrastado pelo chão, e de um monstro que as crianças pediram para que existisse na cidade (p. 11).

Imagem 5: Brinquedolândia



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

Fonte: Relatório de Estágio Não-obrigatório de 2023.

A segunda brincadeira, proposta pelas crianças, e organizada coletivamente pelo estagiário, refere-se à “brincadeira do hospital”, realizada no dia 24 de agosto:

[...]foi um momento bastante interessante, pois a brincadeira foi elaborada pelas próprias crianças que fizeram um consultório utilizando as mesas e objetos, assim como, distribuíram as funções entre as demais (p. 11).

Imagem 6: Crianças brincando de hospital



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

Fonte: Relatório de Estágio Não-obrigatório de 2023.

A terceira foi decorrente do aniversário de uma das crianças que na ausência das comidas:

[...] junto aos demais pequenos, fizemos um parabéns com a produção de comidinhas de mentira para a aniversariante.

Imagem 7: Estagiário, bolsista e crianças comemorando um aniversário



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

Fonte: Relatório de Estágio Não-obrigatório de 2023.

Essas experiências nos evidenciam que conforme a brincadeira de faz-de-conta vai sendo desenvolvida, ela vai ganhando novos elementos, afinal, o “jogo imaginativo acontece com pares ou grupos de crianças que introduzem objetos inanimados, pessoas e animais que não estão presentes no momento” (Vygotsky, et. al. Bom tempo (2007, 60). Nisto, a interação presente e necessária ao brincar possibilita a expansão dos conhecimentos de mundo e, por conseguinte, a imaginação infantil, o que torna o jogo imaginativo mais rico a cada nova experiência.

As três brincadeiras também evidenciam a importância do papel do estagiário-brinquedista que atua não apenas como um mediador, mas também como um participante ativo do brincar. Seu papel mediador parte da observação das brincadeiras desenvolvidas pelas crianças, ao possibilitar o compartilhamento dessa experiência com as demais. Em um outro cenário, o estagiário, ao observar a criança brincar de comidinha, poderia não ter se importado com a brincadeira ou, até mesmo, não permitir a utilização de cola e pedaços dos gizes de cera para produzir algo que, aos seus olhos, poderia ser pura bagunça e desperdício. Seu olhar atento e humanizado para com as demandas oriundas do brincar, nos mostram seu papel enquanto agente potencializador da imaginação, uma vez que,

segundo Sakamoto e Bomtempo (2010), o mesmo apresenta-se como um profissional que valoriza a subjetividade e que compreende a importância do faz de conta.

Seu papel enquanto agente potencializador da imaginação, encontra seu ápice ao possibilitar a criação de um espaço intitulado “Brinquedolândia”, que atrela o jogo de construção ao possibilitar a criação de casas, com objetos não convencionais (mesas, livros, escarcelas, tatames entre outros) e o de faz-de-conta ao usar-se da ação simbólica na representação de personagens como prefeito, cidadão (que são vendedores, donos de casa, mães, filhos, médicos entre outros) e de um monstro.

Que profissional em sua consciência permitiria a construção de toda uma cidade, em uma brincadeira que, segundo suas palavras, “é bastante cansativa pois gera muita desorganização do espaço” (p. 11), acarretando mais trabalho, se não for um profissional, cujo o seu fazer seja fonte de motivação e prazer? Afinal, como bem nos lembra Dantas (1998, p. 119), “o caráter lúdico do trabalho vem da profunda compreensão do seu sentido pessoal e comunitário (para que e porque se trabalha) e da sua realização coletiva”, ou seja, o lúdico não se apresenta apenas no fazer do brinquedista, como também, é por meio dele que o mesmo se satisfaz enquanto profissional, uma vez que “o brinquedista, por meio do lúdico, toca o intocável, revela o oculto, ensina o que não depende de técnicas, participa da construção da criança como pessoa, precisa sendo assim, estar apto a utilizar muitos saberes” (Sakamoto; Bomtempo, 2010, p. 418), com isso, a relação construída entre o brinquedista e as crianças é profunda, através do ato de brincar constrói-se um elo afetivo que possibilita o desenvolvimento emocional, social e até moral da criança, contribuindo para a formação da sua identidade, como também a do estagiário-brinquedista que, através de sua prática e do relacionamento com as crianças constrói não apenas a sua identidade profissional, assim como, seu lado humano e cidadão.

Embora a grande maioria das atividades ocorra dentro do espaço da Brinquedoteca, havia momentos em que o estagiário-brinquedista, assim como também os oficinairos dos projetos vinculados a Brinquedoteca, viam a necessidade de expandir os espaços do brincar realizando ações em outros espaços da universidade. Tivemos os seguintes momentos no ano de 2023:

No dia 05/10, estiveram presentes cinco crianças e duas voluntárias, com isso, realizei um piquenique com as crianças da Brinquedoteca no gramado do CCSA (Centro de Ciências Sociais Aplicadas/UFPB), próximo ao Flamboyant, onde brincamos de escalada e de toca-toca (p. 18).

Imagem 8: Piquenique



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

Fonte: Relatório de Estágio Não-obrigatório de 2023.

Enquanto que, no dia 20 de outubro de 2023:

[...]visto que tínhamos muitos voluntários e visando expandir os espaços do brincar, levei as crianças para o gramado da Biblioteca do CCHLA, lá brincamos de pega-pega e de super poderes (p. 19).

Imagem 9: Crianças brincando de pega-pega



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

Fonte: Relatório de Estágio Não-obrigatório de 2023.

E no dia 13 de dezembro, últimos dias de realização do estágio:

realizei um piquenique com as crianças, recebi uma surpresa de despedida de uma das mães vinculadas a Brinquedoteca, e participei da atividade de capoeira com o Prof. Djavan Cayman e as crianças, em despedida dos nossos momentos no Flamboyant (p. 21).

Imagem 10: Capoeira no Flamboyant



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

Fonte: Relatório de Estágio Não-obrigatório de 2023.

Aqui observamos a presença de brincadeiras anteriormente vivenciadas na rua pelo estagiário-brinquedista, as chamadas de brincadeiras tradicionais como é o caso do toca-toca ou pega-pega e capoeira que, segundo Kishimoto (2007), são transmitidas de geração em geração, assim como, revelam a resistência e produção cultural de um povo ao longo do tempo.

Além dos momentos lúdicos, os relatos sinalizam a importância da ação do estagiário-brinquedista com a realização de uma surpresa por parte de uma das mães, o que expressa a importância do seu papel não apenas para o desenvolvimento das crianças mediante o brincar, mas como também, da sua função enquanto agente promotor de permanência estudantil, pois, enquanto as mães, estudantes das graduações, estão em aula, seus filhos estão sob os cuidados desse agente social.

Para fecharmos esse tópico analisamos o relato intitulado no relatório como sendo *o dia mais desafiante*, aqui apresentaremos resumidamente a problemática, visto que trazemos mais detalhadamente em um outro tópico. O relato a seguir refere-se a uma criança com Transtorno do Espectro Autista (TEA) em seu primeiro dia na Brinquedoteca que por apresentar comportamentos *heterolesivos*⁴, empurrou, puxou cabelos e tomou brinquedos das mãos de outras crianças. Neste dia, o estagiário estava sem apoio de

⁴ Heterolesivo – É um adjetivo usado para descrever comportamentos em que a pessoa agride ou oferece risco a outras pessoas, e não a si mesma (o que seria autoagressivo ou autolesivo).

nenhum voluntário ou bolsista, todavia, apesar da dificuldade expressa, é relatado sua felicidade ao conseguir mediar a interação da criança:

Nesse dia, faltando 30 minutos para o final do atendimento fazendo a mediação, consegui fazer a criança brincar de casinha e de furadeira com outras duas crianças (uma com 07 e outra com 05 anos de idade), mesmo tomando o brinquedo da mão das colegas consegui fazer com que respeitasse a vez de cada uma. A brincadeira consistia em cada criança ir colocando os móveis na casa, enquanto que, a da furadeira cada uma parafusada e usava o brinquedo na sua vez.

Fonte: Relatório de Estágio Não-obrigatório de 2023.

A relevância da mediação também se apresenta em outro momento:

No dia 17/10 realizei o atendimento com sete crianças. Este dia foi bastante significativo pois foi a primeira vez que a criança com TEA brincou com outra colega sozinha, sem necessidade de mediação.

Imagem 11: Criança autista brincando de casinha



Fonte: Acervo Pessoa (2023)

Imagem 12: Criança autista com sua amiga



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

Imagem 13: Criança autista brincando com autonomia



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

Fonte: Relatório de Estágio Não-obrigatório de 2023.

Isso nos evidencia as ricas aprendizagens que a Brinquedoteca do CE/UFPB possibilita aos estudantes que nela atuam. O papel do brinquedista está interligado à habilidade de escutar, acolher, respeitar as individualidades, buscando por meio da mediação, contribuir significativamente na integração e socialização das crianças, uma vez que:

A Brinquedoteca, como um lugar de encontro humano que pode oferecer suporte ao desenvolvimento da criança, é um espaço privilegiado de atividades no qual o brinquedista pode exercer importante papel de participação e influência, destacando a relevância do contexto social para o processo evolutivo do indivíduo (Sakamoto e Bomtempo, 2010, p. 423).

A Brinquedoteca apresenta-se como um ambiente intencional de desenvolvimento, socialização e mediação cultural, no qual o brinquedista atua como mediador e estimulador do brincar e do desenvolvimento. Evidenciado no relato do

estagiário-brinquedista que atua como agente promotor de socialização ao permitir que a criança autista possa experimentar o brincar e, através dele, desenvolver sua autonomia, habilidades e criar laços afetivos.

5.2 A Brinquedoteca universitária: laboratório em ação

Ao longo do nosso trabalho, discutimos sobre o brincar, todavia, não apenas aquele centrado na infância, mas sim, no brincar como uma prática social humana, presente em diferentes fases da vida. O brinquedista, embora esteja voltado para o público infantil, se depara com outros públicos, principalmente quando se considera a Brinquedoteca enquanto Laboratório, estando presentes não apenas as crianças, mas também voluntários, bolsistas e estudantes de cursos de outras graduações da UFPB.

Considerando isso, apresentaremos algumas das ações desenvolvidas que tiveram como foco, ou que contaram com a participação dos bolsistas, voluntários e dos graduandos não vinculados à Brinquedoteca do CE/UFPB. Dentre as ações a que mais se destaca é a do Circuito CE. Tal evento ocorreu no início dos períodos letivos (2022.1, 2022.2, 2023.1) tendo como objetivo apresentar o espaço da Brinquedoteca para os calouros do Centro de Educação através da realização de brincadeiras:

No dia 09/02[...] A Brinquedoteca realizou oito oficinas, cada uma com duração de 50 minutos. No turno da tarde, estive à frente das três oficinas que contaram com a presença de pouco mais de 40 participantes. Com os grupos realizei as brincadeiras Caça ao Tesouro, Tiro ao alvo, Torremoto e Contação coletiva, por fim, apresentei o histórico e a atual equipe da Brinquedoteca, bem como, relatei a importância dos voluntários e projetos parceiros para o funcionamento do espaço, uma vez que, o mesmo depende de um único estagiário para o funcionamento cotidiano. No dia em questão, dois estudantes do curso de pedagogia se voluntariaram a vir no turno da manhã para auxiliar a estagiária (p. 10).

Imagem 14: Dialogo sobre a brinquedoteca



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

Imagem 15: Calouros brincando de Trilha



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

Fonte: Relatório de Estágio Não-obrigatório de 2023.

O relato nos mostra a Brinquedoteca enquanto espaço de promoção do lúdico para diferentes idades, uma vez que entre os graduandos estão presentes estudantes com idades que variam dos 17 até mais de 50 anos. A realização das oficinas resgata a ludicidade presente, porém camuflada, no adulto, pois como nos lembra Negrine (2011, p. 21) ao tratar sobre a ideia de que o brincar está relegado ao mundo infantil, tal concepção “nada mais é do que a perda da naturalidade humana, imposta pelo homem ao próprio homem”, ou seja, o brincar é uma prática humana que ao longo das transformações promovidas pela modernidade, perdeu seu espaço. O brincar está atrelado ao lazer, e o lazer, em uma sociedade marcada pela exploração da força de trabalho, é compreendido como uma prática menos produtiva.

No relatório do ano de 2022, identificamos o interesse da comunidade acadêmica em conhecer e participar do espaço, uma vez que “*as inscrições para as oficinas foram esgotadas ainda no primeiro dia de divulgação*” (p. 07). Ao que se refere ao curso de Pedagogia da UFPB, ainda carecia de momentos lúdicos, de forma sistemática em sua formação inicial. Os relatos a seguir, demonstram a integração da Brinquedoteca a outros projetos presentes na universidade, proporcionando integração e trocas produtivas:

[...] recebi o bolsista do projeto Lições de Capoeira que realizou atividade com as crianças até as 15:00 da tarde. A atividade consistiu na introdução aos ensinamentos da capoeira (ginga), bem como alguns movimentos de plantar bananeira e desenhar o formato do corpo na parede com giz (p. 15 e 16).

Imagem 16: Desenho criado “plantando bananeira”



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

Imagem 17: Crianças fazendo movimento da capoeira



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

Imagem 18: Professor Djavan explicando os ensinamentos da capoeira



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

No dia 20/10 estiveram presentes oito crianças, bem como, três voluntárias do projeto Logo Cine que, nesta tarde, exibiram o curta-metragem “Amor de Cabelo” (p. 19).

No dia 16/10 aconteceu a primeira visita do projeto de música (oito estudantes e uma coordenadora) que realizou brincadeiras musicais com as 14 crianças presentes... (p. 18).

Fonte: Relatório de Estágio Não-obrigatório de 2023.

A Brinquedoteca do CE/UFPB apresenta-se como profícuo espaço para experimentação e o contato com o universo infantil através do brincar. Com isso, ressaltamos a importância do voluntariado e dos bolsistas dos projetos vinculados à Brinquedoteca, não apenas ao que se refere a formação desses graduandos, mas também das suas contribuições no funcionamento do espaço.

A Brinquedoteca do CE/UFPB, como bem nos lembra Coelho e col. (2021), não é apenas um espaço de acolhimento das crianças mas também um local de formação de graduandos, apresentando-se como um laboratório para os projetos a ela vinculados, que encontram no espaço a possibilidade de testar seus planejamentos colocando-os em prática com as crianças e analisar seus resultados através dos momentos de estudo, bem como, contribuem para o funcionamento do espaço ao adentrar na rotina das crianças e ampliar o quantitativo da equipe, uma vez que os atendimentos cotidianos estão relegados a um único estagiário por turno.

5.3 Brinquedoteca enquanto local de estágio: as atribuições e os desafios na rotina do estagiário-brinquedista

Acreditamos que está explícito que o papel do brinquedista não é uma tarefa simples. Como tratamos ao longo do nosso trabalho, o brinquedista necessita utilizar-se de múltiplas habilidades para exercer o seu papel. Ele não é um profissional que “apenas brinca”, pois assumir o brincar como base lhe impõe a necessidade de saber escutar, mediar, acolher, planejar, estudar, transformar. Sob os seus cuidados estão crianças singulares cujas diferenças vão além da idade, gênero, etnia, deficiências, experiências ou de questões socioeconômicas. Cada uma das crianças é única e, de mesmo modo, a relação construída com o brinquedista também o é. Assim, ao considerarmos seu papel enquanto estagiário-brinquedista não devemos nos esquecer da sua formação realizada pela concedente de estágio, a Brinquedoteca do CE/UFPB, por meio de cursos e oficinas:

O dia 01/06 foi destinado para realização de uma oficina sobre Saúde Mental e o dia 02 para descanso da equipe (p. 13).

Imagem 19: Oficina de Saúde mental



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

Imagem 20: Membros da equipe



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

Nos dias 05 e 06/09 ocorreram as primeiras formações ofertadas pela Brinquedoteca desde o início do estágio. Foram ofertadas duas palestras, realizadas no turno da tarde das 14:00 às 17:00, no primeiro dia ocorreu a palestra intitulada “Patrimônio cultural negro na educação infantil”, ministrada pela Profa. Dra. Andréa Giordanna e pela Profa. Dra. Aurora Camboim, e no segundo dia a palestra intitulada “A importância da leitura em voz alta para nossas crianças”, ministrada pela Profa. A Dra. Êmile Dias (p. 16).

Nos dias 07 e 08 de novembro ocorreu o minicurso de Primeiros Socorros, sendo no dia 07 das 13:00 às 17:00, no dia 08 das 08:00 às 12:00 e das 14:00 às 17:00. A realização do minicurso foi muito importante visto que durante todo o estágio não tivemos nenhuma capacitação voltada para essa temática, sendo o medo da ocorrência de algum acidente algo bastante presente nas atividades cotidianas (p. 19).

Imagem 21: Curso de Primeiros Socorros



Fonte: Acervo Pessoal (2023)

Fonte: Relatório de Estágio Não-obrigatório de 2023

Nessas informações chamam a atenção o tempo da realização dos primeiros cursos ofertados pela Brinquedoteca aos estagiários-brinquedistas, uma vez que, o estágio iniciou em abril de 2022, vindo realizar seu primeiro curso direcionado a formação do estagiário-brinquedista em junho de 2023, seguindo de outras três formações em

novembro, menos de dois meses antes do término do estágio supervisionado não-obrigatório. Nisso, a pouca formação ofertada aos estagiário-brinquedistas durante o exercício do estágio afeta diretamente suas funções uma vez que, como nos lembra Sakamoto e Bomtempo (2010, p. 420) o brinquedista no exercício de sua função enquanto ouvinte e agente de intervenções:

necessitará apresentar um conhecimento teórico, um preparo técnico e condições emocionais adequadas, isto é, necessitará demonstrar noções adequadas sobre o desenvolvimento da criança, compreensão sobre a subjetividade que dá suporte à individualidade, identificando motivações, ansiedades, conflitos e outros fatores presentes nas brincadeiras e, assim, deverá empreender uma formação profissional condizente com as exigências de sua ocupação (Sakamoto; Bomtempo, 2010, 420-421).

Ou seja, o papel do brinquedista é algo complexo e que necessita de formação, principalmente ao considerarmos o espaço da Brinquedoteca Universitária, no qual, o estagiário-brinquedista apresenta-se como um estudante que está em formação sendo necessário a existência de uma supervisão que direcione o seu fazer, afinal, "o estágio é o ato educativo escolar supervisionado" (Lei nº 11.788/2008).

A necessidade de formação é expressa na fala do estagiário ao sinalizar sua felicidade com a realização do curso de primeiro socorros, assim como, suas angústias enquanto estudante que, ao vivenciar a cotidianidade laboral, temia pela segurança das crianças que estavam sob sua responsabilidade, pois, como já sinalizado em outros momentos e reforçado por Vasconcelos (2022), a Brinquedoteca do CE/UFPB possui apenas um estagiário-brinquedista em cada turno, nos quais em muitos momentos atua sozinho sem apoio de voluntários ou bolsistas, uma vez que no espaço não existe um Técnico em Assuntos Educacionais (TAE) fazendo com que o mesmo exerça outras funções, bem como, não possua um direcionamento e apoio em suas práticas cotidianas. O mesmo, em seu relatório, destaca um tópico intitulado "O dia mais desafiante" no qual relata sua primeira experiência com uma criança com Transtorno do Espectro Autista (TEA):

[...]no dia em questão estava sozinho sem apoio de voluntários ou bolsistas, dentre as crianças uma delas possuía TEA, bem como, era sua primeira vez no espaço. Por ser uma criança atípica com idade superior às demais crianças, a mesma puxou o cabelo, jogou brinquedo e empurrou as demais que ficaram muito assustadas. O meu papel foi auxiliar a criança em suas interações com as demais. Até aqui, de todos os dias que estive no estágio na Brinquedoteca, esse foi o que me senti mais desorientado, pois não sabia como mediar a relação da criança com as demais. Inicialmente busquei falar com as crianças sobre a inclusão e que todos nós somos diferentes.

Ter participado do curso ABA no início do mês não foi suficiente para lidar com a falta de manejo, o pouquíssimo preparo e apoio para a singularidade daquela criança. Isso me fez sentir muito sobrecarregado. Antes desse dia o temor de alguma criança se machucar gravemente sob meus cuidados era existente, porém durante esse atendimento esse temor se agravou (14 e 15).

Fonte: Relatório de Estágio Não-obrigatório de 2023.

O relato nos mostra a necessidade da capacitação, de uma supervisão mais efetiva, bem como da existência de uma equipe que atue regularmente no espaço da Brinquedoteca, uma vez que, como observado por Magalhães e Pontes (2002, p. 239) ao observar a experiência em três Brinquedotecas, nas quais percebeu-se que:

se as tarefas não forem adequadamente estabelecidas, o brinquedista (o estagiário) tendia a acumular funções, que iam desde o gerenciamento do espaço até o atendimento às turmas. O bom funcionamento do espaço, mesmo com poucas pessoas envolvidas, depende da clareza de funções entre os membros da equipe e da necessária divisão de tarefas (Magalhães; Pontes, 2002, p. 239).

Isso nos mostra que se não houver uma divisão clara de quem faz o quê, os estagiários acabam sobrecarregados, e o espaço de brincadeiras não funciona bem. Para tudo correr bem, todos precisam entender suas responsabilidades. Nisto a Resolução nº01/2019 determina as atribuições dos membros de equipe, como também, em seu Art. 38, a existência de um apoiador para crianças com deficiência.

A inexistência de uma Equipe Técnica, em específico, a de um Técnico em Assuntos Educacionais (TAE), fragiliza o funcionamento da Brinquedoteca, como também compromete a formação e motivação do estagiário como se expressa no seguinte trecho relatado em reunião com a coordenação do espaço, no qual:

[...]evidenciei o cansaço físico e mental que a falta de apoio nos atendimentos cotidianos causa, no dia em questão me encontrei exausto após atender 10 crianças (sendo duas atípicas), sem o apoio de voluntários ou bolsistas. Comparei meu papel desempenhado no início com a atual período de estágio, evidenciando que no início possuía muita energia participando ativamente das brincadeiras propostas pelas crianças, diferente do atual momento em que realizo um papel mais de observador das brincadeiras (p. 17).

Fonte: Relatório de Estágio Não-obrigatório de 2023.

O desabafo por parte do estagiário-brinquedista, expressa-se não apenas pela falta de apoio técnico, como também, de uma reflexão teórico-prática:

Essa é uma questão bastante desafiadora visto que é um espaço que atende crianças de 3 a 10 anos de idade, atípicas ou não, sem a existência de um apoiador. Esse papel de apoiador acaba sendo desempenhado por nós estagiários resultando em um acúmulo de funções. Outros pontos que levantei foi sobre a questão formativa e a

inexistência de uma Equipe Técnica, visto que não possuímos, enquanto estagiários, acompanhamento cotidiano para orientação frente aos desafios diários. Como vou mediar essa relação das crianças? A quem recorrer se acontecer alguma coisa? Como levar as crianças ao banheiro sem apoio? O que fazer quando uma criança não obedecer ou ser desrespeitosa? São coisas que aprendemos sozinhos e nem sabemos se estamos indo no caminho certo com esse aprendizado, pois não nos foi oportunizado momentos de reflexão e orientação sobre a prática desenvolvida (p. 17).

Fonte: Relatório de Estágio Não-obrigatório de 2023.

E de questões de infraestrutura, ao alavancar as demandas de infraestrutura do espaço:

No dia 11/04 foi solicitado pela vice coordenadora para elencarmos as demandas da Brinquedoteca. Dentre as principais demandas destacamos a ampliação da Brinquedoteca para a sala da EAD (atual assessoria de extensão), visto que a porta de entrada da sala está de frente ao banheiro das crianças o que facilitaria muito a locomoção das crianças ao banheiro sem a necessidade de levar todas as crianças juntas. Sobre isso, a própria sala da Brinquedoteca possui uma porta que dá acesso à sala da EaD, porém está barrada por um armário.

Fonte: Relatório de Estágio Não-obrigatório de 2023.

Esse relato chama nossa atenção em relação à necessidade de investimentos para o funcionamento do espaço que carece de profissionais que atuem junto aos estagiários-brinquedistas na realização das atividades cotidianas, como previsto na Resolução nº 01/2019, de melhores condições de infraestrutura ao que se refere a facilidade de acesso ao banheiro, de cursos formativos, momentos de reflexão e direcionamento sobre as práticas que devem ser adotadas no fazer cotidiano do estagiário-brinquedista, uma vez que o principal objetivo do estágio, e da Brinquedoteca enquanto Laboratório de cursos de graduação, é contribuir para a formação dos graduandos, pois como se evidencia no relato do estagiário e nos apontamentos de Magalhães e Pontes (2002, 238):

negligenciar a formação da equipe, pode levar a fatores como: baixo envolvimento motivacional dos sujeitos integrantes da equipe, pouca clareza e/ou discordância dos objetivos da brinquedoteca, aparecimento de atividades desintegradas, etc (Magalhães; Pontes, 2002, p. 239).

Isso nos lembra que a formação do estagiário-brinquedista deve ser contínua, ou seja, teoria-prática-reflexão. Nisso, possibilitar momentos de formação e reflexão sobre as práticas desenvolvidas na Brinquedoteca é essencial, uma vez que o espaço se apresenta como laboratório com fins pedagógicos, sociais e culturais. A inexistência desses momentos causa desinteresse aos estagiários que, ao não serem formados ou preparados, podem não entender seu papel, o propósito do espaço e a importância de suas

ações. O que leva à desmotivação, apatia ou participação superficial, afetando diretamente a qualidade do trabalho com as crianças e precarizando a oferta do estágio.

De tal modo, torna-se evidente que a atuação do estagiário-brinquedista em brinquedotecas universitárias exige muito mais do que boa vontade e disposição para brincar. Trata-se de um papel complexo, que demanda preparo técnico, formação teórica contínua, apoio institucional e condições estruturais adequadas. A ausência de supervisão efetiva, a sobrecarga de funções e a escassez de momentos formativos revelam uma lacuna preocupante entre o que se espera desse profissional em formação e o que de fato é oferecido a ele durante o estágio. Para que a brinquedoteca cumpra sua função como espaço pedagógico, social e cultural, é urgente o investimento em equipes técnicas permanentes, formações regulares e uma infraestrutura adequada. Sem isso, corre-se o risco de transformar uma experiência formativa em um processo de desgaste e desmotivação, comprometendo não só a aprendizagem do futuro profissional, mas também a qualidade do atendimento oferecido às crianças.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estágio não obrigatório na Brinquedoteca do Centro de Educação da UFPB, apresenta-se como uma rica fonte de experiências que contribuem para formação das crianças, dos voluntários, bolsistas e estagiários que dela participam. Atuando como laboratório dos cursos de Pedagogia e de outras graduações que nela desenvolvem atividade, bem como, na permanência de mães estudantes de diversos cursos da UFPB.

Tal espaço, como aponta Magalhães e Pontes (2002), necessita para além da estruturação e planejamento do espaço, a preparação, anterior, da equipe, uma vez que, “uma equipe bem estruturada e afinada em seus objetivos garantirá a preparação de um espaço coerente (Magalhães; Pontes, 2002, p. 238). Todavia, a Brinquedoteca do CE/UFPB não possui uma equipe conforme o regulamento, limitando-se apenas aos coordenadores, voluntários e bolsista vinculados aos projetos de pesquisa e extensão e estagiários contratados pelo Centro de Educação, faltando uma Equipe Técnica – um Técnico em Assuntos Educacionais e dois Técnicos Administrativos (COCCE/UFPB). Tal ausência gera sobre os coordenadores e estagiários o acúmulo de funções, principalmente para os estagiários-brinquedistas que atuam de segunda a sexta-feira no atendimento as crianças, que devido à falta dessa equipe, tem sua experiência no estágio fragilizada visto que não possuem a garantia de um apoio presencial durante os atendimentos.

O papel do estagiário-brinquedista é brincar, mediar, dialogar, ouvir, acolher e supervisionar diferentes crianças com idades de 03 a 10 anos, atípicas e não atípicas, em um espaço que enfrenta muitos desafios, sendo o principal deles, a inexistência de uma Equipe Técnica que sirva de apoio na realização das atividades e gerenciamento da Brinquedoteca.

Isso corrobora na desmotivação em relação ao exercício do estágio, uma vez que os estagiários entram em uma rotina cíclica da qual não lhes é possibilitado momentos de reflexão sobre as práticas desenvolvidas e de um planejamento coeso e rotineiro. O estágio enquanto brinquedista que potencializa, estimula e transforma a prática dos graduandos em Pedagogia, ao considerar o brincar sua ferramenta de ensino-aprendizagem, não pode perder espaço para a mera supervisão das crianças, pois como pudemos observar nos relatos, a inexistência de estudos ou momentos de reflexão resultaram em uma prática automatizada e desestimulante.

O brincar, embora tal palavra, para a grande maioria das pessoas, pareça algo leve

e tranquilo de se fazer, na prática do brinquedista, como nos lembra Sakamoto (2010, 420), está imerso no acolhimento das demandas da infância, através do exercício de uma escuta sensível, cujo a prática “transpassa a função de alguém que brinca junto”, ao possibilitar por meio da interação com os conteúdos imaginários da criança o diálogo com questões internos a ela.

Dito isso, Sakamoto (2010, p. 419) nos lembra que, no exercício de ouvinte e agente de intervenções o brinquedista necessitará de “conhecimento teórico, um preparo técnico e condições emocionais adequadas”. No que tange o exercício do estágio-brinquedista, compreendemos a necessidade de estudos teórico-práticos, uma apoio e acompanhamento do estado psicoemocional do estagiário, bem como, na resolução dos fatores que corroboram para o desgaste emocional que, segundo relatório, ancora-se na inexistência de um apoio técnico, resultando em um acúmulo de funções.

Nossa análise nos leva a compreender que a Brinquedoteca do CE/UFPB é um importante espaço de formação dos graduandos, em específico do curso de Pedagogia, ao possibilitar o contato com a infância e o lúdico, assim como desenvolver habilidades necessárias para diferentes contextos educativos, porém, ao que se refere ao estágio encontramos fatores que fragilizam sua oferta e realização ao não possibilitar aos estagiários momentos reflexivos sobre as práticas desenvolvidas. A ausência de uma Equipe Técnica sobrecarrega os demais membros de equipe, em especial os estagiários-brinquedistas, provocando um funcionamento não orgânico.

Com isso, reivindicamos o espaço da Brinquedoteca enquanto laboratório, no que se refere ao desenvolvimento de pesquisa, não apenas dos projetos a ela vinculados, como também, para os estagiários que nela vivenciam o brincar com as crianças e constroem uma relação única de aprendizagem enquanto pesquisadores participantes. Os mesmos apresentam-se como fonte rica de informações e experiências ao trilhar um caminho conjunto às crianças que potencializa o desenvolvimento delas e a sua formação enquanto futuro profissional.

Os relatórios apresentaram-se como manifesto ao narrar a experiência e expor as fragilidades de um espaço grandioso, mas que não lhe é dado a devida atenção. O estagiário-brinquedista quis ecoar sua voz, relatar e refletir sobre as ricas experiências e aprendizagens adquiridas, pois como ressalta o ex-estagiário e agora autor deste trabalho, ao sobrevivermos aos desafios da cotidianidade na Brinquedoteca do CE/UFPB, o mínimo que desejamos, enquanto estudantes e humanos, é sermos ouvidos e dialogarmos com os nossos pares sobre os caminhos trilhados e outros caminhos que podemos trilhar.

Agradeço a cada um dos meus colegas estagiários, bolsistas e voluntários, assim como, cada uma das crianças das quais tive a honra e imenso prazer em contribuir no desenvolvimento, obrigado por terem possibilitando o contato com minha criança interior. Construimos memórias, momentos e afetos que ficaram para sempre registrados em nossos devaneios nostálgicos sobre esse espaço rico em aprendizagens e experiências.

A vivência na Brinquedoteca foi um momento único em minha formação inicial que, ao meu ver, deveria ser obrigatória a qualquer estudante do curso de Pedagogia. Nisto, revelo o quão ela foi importante para o desenvolvimento da escuta, do diálogo, da imaginação, construção de laços, afetos, reencontro com minha criança interior. Porém, como alguém que vivenciou e superou muitos desafios durante os quase dois anos de estágio, vejo por obrigação e importância lançar atenção para a necessidade de existência de uma Equipe Técnica, para garantir a melhoria do funcionamento da Brinquedoteca do Centro de Educação como laboratório para os cursos de graduação e espaço de política pública para mães estudantes da UFPB.

REFERÊNCIAS

ABBri, Associação Brasileira de Brinquedotecas. Disponível em: <https://www.brinquedoteca.org.br>. Acesso em 18 abr. 2025.

ALCÂNTARA, A; OSÓRIO, A.. Um caso lúdico: brincar no Facebook! In: PORTO, C.; SANTOS, E. (org.). **Facebook e educação**: publicar, curtir, compartilhar. Campina Grande: EDUEPB, 2014. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/c3h5q>. Acesso em: 24 de abr. 2025.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Tradução: Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro, São Paulo: Edições 70, 2016.

BRASIL. Lei nº 11,788, de 25 de setembro de 2008. **Dispõe sobre o estágio de estudantes**. **Diário Oficial da União**, Brasília, 25 set., 2008. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111788.htm. Acesso em: 18 de mar. 2025.

BRASIL. Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990. **Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências**. **Diário Oficial da União**, Brasília, 13 de jul., 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm. Acesso em: 23 de abr. 2025.

BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio**. São Paulo, Martins Fontes, 1988.

BARDELLA, Bruno. As reações do corpo humano utilizando jogos digitais. 2015, 55 f. Monografia (Graduação em Tecnologia em Jogos Digitais) – Faculdade de Tecnologia de Americana, Americana, 2015.

BOMTEMPO, E.. A brincadeira de faz de conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, Tizuko M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Editora Cortez. ed. 10. p. 57-72, 2007.

BOMTEMPO, E.. Brincar, fantasiar e aprender. **Temas em Psicologia**. Ribeirão Preto – São Paulo, v. 7, n. 1, p. 51-56, abr. 1999. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X1999000100005. Acesso em: 23 de abr. 2025.

BROUGÈRE, G.. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M.. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, p. 19-32, 1998.

CERISARA, A. B.. De como o papai do céu, o coelhinho da páscoa, os anjos e o papai noel foram viver juntos no céu! In: KISHIMOTO, T. M.. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, p. 123-138, 1998.

COCCE/UFPB. Resolução no 01/2019. Estabelece as diretrizes e aprova o Regimento da Brinquedoteca do Centro de Educação e dá outras providências. Boletim de Serviço. Universidade Federal da Paraíba, nº 38. Disponível em: <https://sig->

arq.ufpb.br/arquivos/2019210217db7f154188041d47836f802/BS_38-2019.pdf. Acesso em 26 de abr. 2025.

COTONHOTO, L. A., ROSSETTI, C. B. Prática de jogos eletrônicos por crianças pequenas: o que dizem as pesquisas recentes?. Revista Psicopedagogia. São Paulo, vol.33, n.102, 2016. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862016000300012. Acesso em: 20 de abr. 2025.

CASTRO, A. A.; OLIVEIRA, N. M. F.; CAMARGO, D.. Caminhos e contextos da Brinquedoteca: do empréstimo de brinquedos até a brinquedoteca na escola pesquisa em educação. Revista Humanidades e Inovação v.6, n.15, p. 338-350, 2019. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/1545>. Acesso em 23 de abr. 2025.

COELHO, Teresa Barros Falcão Coelho. MEDEIROS, Blenda Carine Dantas de. SOUZA, Thaís Oliveira de. Entre pares construindo contextos para promover o brincar e a formação docente. João Pessoa: UFPB, 2021. Disponível em: <http://www.editora.ufpb.br/sistema/press5/index.php/UFPB/catalog/book/863>. Acesso em 22 de abr. 2025

DANTAS, H.. Brincar e Trabalhar. In: KISHIMOTO, T. M.. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, p. 111-121, 1998.

DIAS, L. M. B.. O brincar no desenvolvimento infantil: um olhar sobre brinquedoteca do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba. 2019, 53 f. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso da Graduação em Pedagogia) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2019.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, T. M.. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Editora Cortez. ed. 10. p. 13-43. 2007.

KISHIMOTO, T. M.. Froebel e a concepção de jogo infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, p. 57-78, 1998.

LIBÂNEO, José Carlos. Pedagogia e pedagogos: inquietações e buscas. **Educ. Rev.** [online], n.17, p.153-176, 2001. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S0104-40602001000100012&script=sci_abstract. Acesso em: 03 de mar. 2025.

LIMA, G. M.; SOUSA, F. N. T.. O uso excessivo de telas por adolescentes: uma análise do contexto da covid-19. Revista Livre de Sustentabilidade e Empreendedorismo, v. 8, n.2, p. 90-108, mar-abr, 2023. ISSN: 2448-2889. Disponível em: <https://www.relise.eco.br/index.php/relise/article/view/673>. Acesso em: 10 de abr. 2025.

MAIA, Nataiane Silva; SILVA, Maria Ivone da. Brinquedoteca: um espaço lúdico e pedagógico. Revista FECRA, v. 1, n. 1, p. 1-10, 2012. Disponível em:

<https://docplayer.com.br/4160439-Brinquedoteca-um-espaco-ludico-e-pedagogico-resumo.html>. Acesso em 21 de abr. 2025.

MAGALHÃES, C. M. C.; PONTES, F. A. R. Criação e manutenção de brinquedotecas: reflexões acerca do desenvolvimento de parcerias. **Psicol. Reflex. Crit.**, Porto Alegre, v. 15, n. 1, p. 235-24, 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prc/a/CSJkFZxVnsDfK3zvYJyfTTw/?lang=pt>. Acesso em 30 de abr. 2025.

NEGRINE, A.. O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância a terceira idade. In: SANTOS, M (org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, p. 15-28, 2011.

PIMENTA, Selma Garrido. **Estágio e Docência**. 7. Cortez, 2012.

REIS, F. S.; ARAÚJO, P. do S. C. de; BAPTISTA, T. J. R. Brinquedoteca Universitária e formação de professores: [in] visibilidades acadêmicas. *Revista Brasileira de Estudos do Lazer*. Belo Horizonte, v. 4, n. 3, p. 96-115, set./dez., 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/567>. Acesso em 27 de dez. 2024.

ROSSO, J. R. M.. Brinquedoteca: uma forma lúdica de aprender. 2013, 38 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, Modalidade de Ensino a Distância) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013

SAKAMOTO, S. K; BOMTEMPO, E.. Brinquedista: reflexões sobre sua função mediadora na abordagem do imaginário infantil. **Boletim Academia Paulista de Psicologia**. São Paulo - SP, v. 30, n. 79, p. 415-423, jul./dez., 2010. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/002145251>. Acesso em 29 de abr. 2024.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes: formação profissional**. 1. Cortez, 2014.

VASCONCELOS, T. G.. Revisitando o brincar no período remoto emergencial: relato de experiência na brinquedoteca do CE/UFPA. 2022, 46 f. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Graduação de Pedagogia) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2022.

VELÁZQUEZ, A. A.. Brincar de internet: a vivência lúdica infantil em ambiente virtual. 2013, 278 f. Tese de Doutorado em Ciências da Educação (Especialidade em Tecnologia Educativa) – Universidade do Minho Instituto de Educação, Braga, 2014.

VYGOTSKY, L. S.. **A formação social da mente**. Tradução de Neto, J. C. e col.. São Paulo, Martins Fontes, 1994.

ZABALZA, Miguel. **O estágio e as práticas em contextos profissionais na formação universitária**. 1. Cortez, 2014.