

FAMÍLIA, A CRIANÇA E O ATO DE BRINCAR

ANA PAULA FARIAS

FRANCINE CARDOSO DA SILVA

MARIANE IRINEIA ALVES

RESUMO:

Este artigo apresenta uma reflexão sobre a brinquedoteca como um espaço lúdico-pedagógico que vai além do direito de brincar. Ele mostra como a brincadeira tem importante função para a criança, permitindo relacionar os interesses e as necessidades com a realidade a ser descoberta, como uma forma de expressão, reflexão, organização e construção do mundo em suas várias etapas de desenvolvimento. Através das brincadeiras é possível observar as interações das crianças com seus colegas como também, individualmente, a criatividade e as suas manifestações lúdicas. Além da observação, a atividade lúdica proporciona uma aprendizagem mais prazerosa, despertando maior interesse e promovendo melhores respostas às atividades socioeducativas. Será discutida também a possibilidade de trabalho socioeducativo junto às famílias das crianças atendidas na brinquedoteca.

PALAVRAS-CHAVE: brinquedoteca; criança; família.

DIREITO DE BRINCAR E A BRINQUEDOTECA¹

A compreensão a cerca da infância e da adolescência remonta ao Brasil Colônia quando ainda não existiam políticas públicas voltadas para esta área. As primeiras atenções na área da infância foram vinculadas a instituições de cunho religioso e que continuamos a presenciar na atualidade.

Por influência da Igreja Católica a imagem e a maneira de se pensar a criança, foi mudada, no momento em que a Igreja começou a difundir a imagem do “menino Jesus”. Como nos conta Priore (2000, p.11), “mais importante, no que diz respeito à infância brasileira e aos jesuítas, foi a elaboração, também quinhentista e européia, dos primeiros modelos ideológicos sobre a criança”.

Os maus costumes dos índios adultos contribuíram para o interesse dos jesuítas em investir nos “culumins”², pois estas eram como um “papel em branco”, e tudo aceitavam. A infância é percebida como a ocasião propícia para a catequese, pois certos hábitos e costumes dos pais, os “gentios”³, ainda não teriam sedimentado.

Aos poucos foi se constituindo uma política de atenção referente às crianças. Surge o primeiro interesse por parte do Estado em proteger a infância, pois de acordo com Priore (2000 p.19):

Há uma carta de D. João III, rei de Portugal, datada de 1553 asseverando que: “Os meninos órfãos... possam resgatar em todos os portos do Brasil mantimentos e outras coisas necessárias para as casas dos ditos meninos”, denotando a já mencionada tendência dos Estados modernos em proteger menores carentes e órfãos.

Outro fator que contribui na influência do Estado e incomodava os padres era a nudez dos meninos. O gosto que os índios tinham pela música fez com que os jesuítas encomendassem à metrópole pandeiros, flautas, gaitas, com o intuito de seduzi-los por meio de instrumentos musicais e cantigas. Na puberdade, entretanto, os indiozinhos retomavam às suas origens, raízes, costumes, deixando os jesuítas nostálgicos em relação à fase da infância.

Segundo Priore (2000 p.24):

Na colônia, o que a Companhia percebia muito lentamente, é que o papel branco tinha caracteres impressos bem antes do desembarque da primeira missão capitaneada por Manuel da Nóbrega. Malgrado o relevante esforço dos inicianos, a cultura indígena já havia impregnado suas crianças com uma força de crenças e valores que as procissões, autos e capelas de flores não conseguiam apagar de todo.

No mundo da infância, independente da *época, cultura e classe social*, as crianças utilizavam-se de meios para brincar e se divertir, como se interessavam por música, coisas coloridas e alegres que remetem a ludicidade; qualidade intrínseca a este período da vida humana.

Por todos estes motivos podemos afirmar que na fase da infância todas as crianças possuem **“a arte da brincadeira e o direito de brincar”!**

¹ Seção e informações retiradas do Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em 2007/2 pela acadêmica A.S. Francine Cardoso da Silva.

² Nomenclatura utilizada pelos jesuítas para designar as crianças indígenas.

³ Modo como eram chamados e se referiam aos Índios, pais dos culumins.

De acordo com a história, observa-se que desde a Roda dos Expostos trazida para o Brasil no século XVIII (MOREIRA LEITE, 1991), até o Código de Menores de 1979 tivemos uma longa e árdua trajetória, pois o que predominava era uma visão punitiva, repressiva, que condenava crianças e adolescentes. Tivemos também a visão assistencialista, os Códigos Menoristas, Doutrina do Direito Penal do Menor e Doutrina da Situação Irregular, que pouco contribuíram para o futuro da criança e do adolescente brasileiro, tratando-os como objetos de intervenção, tutelados pelo Estado e não como sujeitos de direitos, como cidadãos.

Somente na década de 1980, a Criança e o Adolescente começaram a ser pensados e considerados como sujeitos de direitos, destacando-se alguns marcos importantes como: a Constituição Federal de 1988 e a Convenção Internacional dos Direitos da Criança e do Adolescente.

Desta forma, pela primeira vez na história constitucional brasileira, foi conferida à criança e ao adolescente a condição de sujeito de direitos e de prioridade absoluta, responsabilizando pela sua proteção: a família, a sociedade e o Estado.

Toda criança precisa e tem direito ao lazer, garantido pelo Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA, o qual deverá ser efetivado pela família, comunidade, sociedade e pelo Poder Público. É uma lei ordinária federal que regulamenta os direitos das crianças e dos adolescentes inspirado pelas diretrizes fornecidas pela Constituição Federal de 1988.

A Constituição de 1988 e o ECA consagram a Doutrina da Proteção Integral, e reconhece a criança como um ser dotado de direitos que precisam ser concretizados. Por esta doutrina todas as crianças e adolescentes devem ter especial atenção para que obtenham proteção integral contra a violação de seus direitos, passando a serem vistos como sujeitos de direitos, ou cidadãos inteiramente. É direito da criança e do adolescente o conjunto de ações por parte do Estado, da sociedade civil organizada e das pessoas em geral destinado a garantir proteção integral a sua condição de pessoa humana, compreendendo todas as oportunidades e possibilidades que lhe facultem o pleno desenvolvimento integral.

Na Constituição encontramos respaldo da importância da educação, do lazer, da cultura, entre outros. Na Constituição da República Federativa do Brasil, no artigo 227, destaca-se:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda a forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

As crianças têm a necessidade de vivenciar as suas idéias em nível simbólico, para se aproximar e compreender a vida real. Cada criança escolhe o modo que irá se divertir, com fantoches, música, joguinhos, livros, fantasias, vídeos, amarelinha, perna-de-pau, mas se a criança ficar perdida em meio a tantas opções, esta é orientada com sugestões para participar das atividades que são desenvolvidas pelos familiares, professores, por recreacionistas, etc.

Dentre os direitos destaca-se o direito de brincar, o qual tem um papel importante, pois a criança, quando brinca, está descobrindo e se relacionando com o mundo.

Deste modo, a brinquedoteca é um espaço destinado ao aprimoramento de atividades lúdicas e não deve ser vista como um modismo, mas como uma inovação capaz de criar um lugar de aprendizado, adotando princípios que visam o desenvolvimento humano, bem como a renovação de métodos que estimulam a educação. O intuito de oportunizar a criança neste espaço deve ser compreendido de forma a privilegiar o infante ao estímulo e a aprendizagem por meio da brincadeira.

BRINQUEDOTECA – O LUGAR DIVERTIDO DA CRIANÇA

Imagina um lugar onde somente brincar seja permitido? Estamos falando de um espaço lúdico e pedagógico, onde brincadeira é tratada como uma coisa séria. Esse espaço tem sido definido como “brinquedoteca”.

A brinquedoteca é, portanto, falar sobre os mais diferentes espaços que se destinam à ludicidade, ao prazer, às emoções, às vivências corporais, ao desenvolvimento da imaginação, da criatividade, da auto-estima, do autoconhecimento positivo, da resiliência, do desenvolvimento do pensamento, da ação, da sensibilidade, da construção do conhecimento e das habilidades (SANTOS, 2000, p. 58).

A brincadeira constitui-se basicamente de um sistema que se integra a vida social da criança e caracteriza-se por ser transmitida de forma expressiva de uma geração a outra ou aprendida nos grupos infantis, na rua, nos parques, escolas etc. (FRIEDMAN et al 1998, p.30)

Brincando a criança aprende através da fantasia o significado das adversidades da vida e aprende o manejo para melhor conduzi-la. A brinquedoteca é um espaço que valoriza o ato de brincar estimulando o desenvolvimento intelectual da criança enriquecendo as relações sociais.

ORIGEM DA BRINQUEDOTECA

A brinquedoteca tem sua origem nos Estados Unidos em Los Angeles, num período de grande depressão econômica americana, por volta de 1934, onde o dono de uma loja de brinquedos constatou e queixou-se para um diretor de uma escola municipal que os brinquedos estavam sendo roubados por crianças. O diretor por sua vez chegou à conclusão que as crianças não tinham com o que brincar, e começou a emprestar brinquedos como um recurso comunitário. Porém, foi na Suécia, em 1963, que a ideia foi aprimorada por duas professoras mães de filhos excepcionais que fundaram a primeira “ludoteca”, onde além de emprestar os brinquedos, eram dadas orientações de como estimular os filhos. A brinquedoteca estendeu-se para a Inglaterra a partir de 1967. Em 1976, em Londres, aconteceu o Primeiro Congresso Internacional abordando este assunto (Cunha, 1998).

No Brasil, as brinquedotecas começaram a aparecer nos anos de 1980. Surge como uma ideia nova, que causa encantamento, mas também encontra barreiras econômicas e até mesmo para ser reconhecida e inserir-se como instituição educacional. A princípio, a preocupação foi de trabalhar com crianças deficientes, uma característica de quase todos os países, pensando em estimular a aprendizagem por meio dos brinquedos. Entretanto, as brinquedotecas brasileiras não seguem a mesma linha das *Toy Libraries*⁴. “O ano de 1981 foi totalmente dedicado a divulgação da recém-criada brinquedoteca, que diferencia-se das toy libraries por priorizar a brincadeira e não o empréstimo de brinquedos” (Cunha, 1998, p.50). Contudo Friedman afirma que

O problema do crescimento das crianças na sociedade contemporânea sobrevém do fato de que as próprias crianças estão seriamente ameaçadas pelo avanço tecnológico. Inúmeros estudos mostram que a socialização é tão necessária no desenvolvimento infantil quanto a nutrição, cuidados e outros fatores que satisfazem as necessidades vitais (FRIEDMANN, 1998, p. 29).

⁴ Toy libraries refere-se às bibliotecas de brinquedos, onde as crianças podem pegar os brinquedos que quiser e levar para casa. Empréstimo de brinquedos.

Possibilitar que as crianças desfrutem deste lugar significa colaborar com a evolução do cidadão em desenvolvimento, pois brincando a criança tem contato com outras crianças, aprende a viver socialmente, a interagir, portanto trata-se de uma função social.

Cabe aqui ressaltar a importância deste espaço segundo Friedmann (1998, p. 34):

A brinquedoteca é um espaço privilegiado que reúne a possibilidade e o potencial para desenvolver as características lúdicas... É, hoje, um dos caminhos mais interessantes que pode ser oferecido às crianças de qualquer idade e faixa sócio-econômica. O intuito é de resgatar, na vida dessas crianças, o espaço fundamental da brincadeira, que vem progressivamente se perdendo e comprometendo de forma preocupante o desenvolvimento infantil como um todo.

As brinquedotecas ao iniciarem as suas práticas, advêm com o intuito o desenvolvimento humano, pois todas as crianças precisam brincar e usufruir de espaço lúdico-pedagógico, com condições de brincar num espaço assistido; oportunizando e visando o crescimento intelectual e cultural. Desta forma, estaremos promovendo o incentivo a leitura e o contato com a biblioteca por meio do lúdico.

A PERCEPÇÃO ATRAVÉS DAS ATIVIDADES LÚDICAS

Segundo Cunha (2007, p.114) a brinquedoteca não existe para distrair as crianças. Sua missão é bem maior, reportando-se a “formação do ser humano integral nos vários períodos da vida que ele atravessa”. Tem por objetivo estimular o desenvolvimento da capacidade de concentração e atenção, a operatividade, favorecer o equilíbrio emocional, a inteligência, a criatividade e a sociabilidade. Dentro desta perspectiva, valorizar os sentimentos afetivos e cultivar a sensibilidade.

São trabalhadas áreas de desenvolvimento como:

- a) Motricidade ampliada e fina;
- b) Coordenação viso-motora;
- c) Percepção sensorial, tátil, visual, gustativa, olfativa, auditiva, estereonóstica;
- d) Esquema corporal;
- e) Estrutura tempo-espacial;
- f) Pensamento;
- g) Linguagem;
- h) Sociabilidade.

Segundo Paula e Foltran (s/d, p.01) “é brincando que a criança desenvolve o reequilíbrio e a reciclagem das emoções vividas, da necessidade do conhecer e reinventar a realidade, desenvolvendo ao mesmo tempo a atenção, concentração e muitas outras habilidades”.

No espaço lúdico, a criança entra num mundo de possibilidades podendo recriar e enfrentar situações vividas diariamente. Enquanto a criança aprende por meio do brincar, estabelece novos laços sociais seja ele com os novos amigos, com o professor, o recreacionista, o estagiário e que o ajudarão posteriormente em sua vida.

No espaço lúdico-pedagógico, a criança aprende a compartilhar brinquedos, histórias, emoções, alegrias e tristezas. As atividades coletivas proporcionarão o desenvolvimento nos aspectos de socialização, desenvolvimento motor e cognitivo. A brinquedoteca, segundo Paula e Foltran (s/d, p.01), permite uma “aproximação entre pais e filhos e possui em várias representações: é um espaço lúdico, terapêutico e político, pois além de garantir o direito da criança brincar, se divertir, também é um espaço de formação de cidadania”. De acordo com Ciornai (1994), ao experienciar, significar e re-significar suas experiências, o ser humano entra em contato com a possibilidade de construir e ampliar sua consciência em relação ao mundo, tudo tem uma procedência e um sentido (FRANÇA, 1998 *apud* VALLADARES, 2008). Para tanto, é preciso conhecer os brinquedos e as respectivas faixas etárias em que estão divididos, para que se possa contribuir no processo de desenvolvimento cognitivo da criança e a relação que ela estabelece com os objetos, se apropria criando novas oportunidades.

A CLASSIFICAÇÃO DOS BRINQUEDOS E SUA AVALIAÇÃO

A classificação dos brinquedos e jogos é numerosa, mas devem ser consideradas quando se pensa no trabalho com crianças. Assim podemos observar que as classificações segundo Michelet (*apud* FRIEDMANN, 1998, p.161) seguem da seguinte forma:

- a) classificação etnológica ou sociológica: analisam os brinquedos em função do papel que lhes são atribuídos;
- b) classificação filogenética: analisam os brinquedos em função da humanidade, evolução esta reproduzida pela criança em seus jogos;

c) classificação psicológica: se fundamentam na explicação do desenvolvimento da criança e em função das quais se estabelece uma hierarquia dos jogos;

d) classificação pedagógica: que distribuem os brinquedos de acordo com os diferentes aspectos e opções dos métodos educativos;

Desta forma a classificação evita estabelecer como fundamento um esquema teórico que leva a criar categorias que ficariam vazias ou eliminar alguns brinquedos que não encontrariam seu lugar. Outro ponto a se considerar é o posicionamento do ICCP (International Council for Children's Play) que definiu critérios de avaliação relativos a quatro qualidades fundamentais em que o brinquedo deve ser analisado:

- a) O valor funcional – qualidades intrínsecas do brinquedo.
- b) O valor experimental – o que criança pode fazer ou aprender com o brinquedo.
- c) O valor da estruturação – relaciona-se com o desenvolvimento da personalidade da criança e abrange o conteúdo simbólico.
- d) O valor da relação – diz respeito a forma segundo o qual o jogo/brinquedo facilitam o estabelecimento de relações com outras crianças e adultos propondo o aprendizado de regras.

A versão atualizada desta classificação aponta dois aspectos complementares que implicam na classificação psicológica e na classificação de famílias por brinquedos.

Dentro desta perspectiva apresenta-se da seguinte forma:

QUADRO A
CLASSIFICAÇÃO PSICOLÓGICA

DESENVOLVIMENTO CORPORAL			
1. Motricidade Global 01. Andar 02. Equilíbrio 03. Coordenação geral 04. Balanceamento	05. Precisão 06. Rapidez 07. Habilidade 08. Aptidão	4. Organização espaço temporal 01. Esquema Corporal 02. Lateralidade 03. Orientação 04. Transposição 05. Escala 06. Registro Temporal 07. Cronologia	05. Movimento 01. Equilíbrio 02. Rapidez 03. Força 04. Resistência 05. Agilidade 06. Controle
2. Motricidade Fina 01. Preensão 02. Coordenação 03. Consciência 04. Controle	3. Experiência Sensorial 01. Tátil 02. Visual 03. Sonora 04. Olfativa 05. Gustativa 06. Sensações		

DESENVOLVIMENTO AFETIVO		
1. Identificação 01. Imitação 02. Repetição 03. Simulação	2. Auto-afirmação 01. Personalidade 02. Caráter 03. Consciência 04. Competência 05. Competição 06. Equilíbrio 07. Reequilíbrio 08. Expressão 09. Descrição 10. Fabulação	3. Sentimentos 01. Afeto 02. Ternura 03. Proteção 04. Generosidade 05. Agressividade 07. Senso Social

DESENVOLVIMENTO CRIATIVO		
1. Iniciação 01. Transformação da Matéria 02. Atividades Artesanais 03. Trabalhos Manuais 04. Atividades Técnicas 05. Atividades Artísticas	2. Imaginação 01. Sonho 02. Fabulação 03. Ficção 04. Invenção 05. Criação	3. Expressão 01. Gráfica 02. Pictórica 03. Musical 04. Dramática 05. Lingüística

DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL			
1. Despertar 01. Descoberta 02. Atenção 03. Observação-Escuta 04. Registro 05. Manipulação 2. Aquisição 01. Aprendizado Prático 02. Aprendizado Didático	03. Cópia 04. Repetição 05. Imitação 06. Concentração 3. Memorização 01. Reconhecimento 02. Memória Visual 03. Memória Verbal	4. Raciocínio 01. Reconhecimento 02. Combinação 03. Experiências 04. Dedução 05. Comparação 06. Atividades Operatórias 07. Atividades Lógicas 08. Estratégia	5. Simbolização 01. Associações 02. Linguagem 03. Representações Complexas

DESENVOLVIMENTO SOCIAL			
1. Competição 01. Ultrapassagem 02. Desafio 03. Agressividade 04. Emulação 05. Tática	2. Comunicação 01. Trocas 02. Expressão 03. Colaboração	3. Regras 01. Elaboração 02. Aplicação 03. Paciência 04. Espírito de equipe	4. Solidariedade 01. Apoio 02. Associação 03. Espírito de equipe

QUADRO B

CLASSIFICAÇÃO PRÁTICA POR FAMÍLIAS DE BRINQUEDOS

1. Brinquedos para a primeira idade. Brinquedos para atividades sensório-motoras

01. *Chocalhos, mordedores*

03. *Móviles sonoros ou não* — brinquedos com figuras e formas diversas para colocar suspensas sobre o berço

05. *Brinquedos para berço e cercado* — esferas, figuras enfiadas em cordão para instalar no berço, no carrinho, no cercado

07. *Quadros de atividades* — quadros com peças coloridas, de formas diversas, espelhos inquebráveis, sinos, peças que correm em trilho, janelinhas que se abrem, para colocar no berço
09. *Animais, objetos em borracha* — material mano com ou sem guizo interno
11. *Brinquedos para o banho* — animais, barquinhos, peças flutuantes
13. *Bonecas e bichos Primeira Idade* — bonecas em tecido com roupas fixas, animais em tecido (não pelúcia), sem detalhes que possam ser arrancados
15. *Pelúcias de 20 a 50 cm*
17. *João-bobos sonoros ou não* — bonecos e animais com movimento de vai-e-vem, em plástico rígido ou inflável
19. *Brinquedos para empurrar, puxar, rolar* — com corda para puxar, com haste para empurrar, cavalinhos de pau
21. *Carrinhos de mão, veículos para encher e esvaziar*
23. *Caixas, arcas e baús* — para guardar brinquedos
25. *Bolas, de 8 a 10 cm de diâmetro, cubos em tecido*
27. *Brinquedos para areia e água* — baldes, pazinhas, formas, para brincar na areia e água
29. *Animais e cadeiras de balanço* — cavalinhos, no tamanho da criança, para cavalgar e balançar
31. *Carrinhos para os primeiros passos* — carrinhos com base sólida e alça, para a criança se apoiar ao começar a caminhar
33. *Veículos sem pedais* — tico-ticos, carrinho sem pedais que se movimentam pelo impulso dos pés da criança no chão
35. *Cubos, formas para empilhar* — peças que pelos seus tamanhos diferentes se encaixam umas nas outras e podem também sei empilhadas umas sobre as outras
37. *Contas, anéis, pirâmides com eixo central* — peças que são empilhadas enfiando-as em eixos, contas para enfiar em cordão
39. *Caixas de encaixe de formas e cores* - caixas, carrinhos com orifícios de formas geométricas diferentes para receber pecinhas que só passam pelas aberturas correspondentes para cair dentro deles
41. *Bancadas e brinquedos para martelar* - brinquedos imitando bancadas de marceneiro
43. *Brinquedos animados mecânicos* - figuras de animaizinhos de plástico ou metal, bichinhos de pelúcia, com movimentos a pilha ou bateria
45. *Esferas* - esferas transparentes ou com recortes cujo conteúdo é visível externamente
47. *Caixas de musica* - brinquedos de pendurar com alça para puxar e por em funcionamento o mecanismo musical interno

2. Brinquedos para atividades físicas

01. *Veículos com pedais, triciclos, patinetes, karts, tico-ticos* - carrinhos imitação do real, com pedais, motos e bicicletas com três rodas, patinetes, karts
02. *Veículos elétricos no tamanho da criança* - carrinhos para a criança dirigir, movidos a bateria ou pilha
03. *Bicicletas* - bicicletas com duas rodas e rodinhas provisórias na roda traseira, bicicletas com duas rodas de ar os crescentes
06. *Patins, skates* - brinquedos para o equilíbrio corporal e seus; acessórios
07. *Pipas, objetos voadores* - pipas, bumerangues, aviõezinhos simples (com elástico)
09. *Boliches, jogos tipo bocha, jogos de argolas* - boliches de plástico, madeira, argolas para

11. *Bolas, petecas, balões de ar* - bolas plásticas, bolas oficiais, petecas, balões infláveis
13. *Cordas de pular, obstáculos, percursos* - cordas, percurso tipo "amarelinha"
15. *Pingue-pongue, tênis, raquetes de praia, peças para atirar em alvo*
16. *Iô-iôs, piões, bolhas d'água*
17. *Pernas de pau, bambolês, aros para equilibrar com uma haste*
19. *Golfe miniatura, criquete, bilhar, pebolim, futebol de mesa*
21. *Equipamentos esportivos* — redes para bola-ao-cesto, voleibol, estilingues, arco-e flecha
23. *Equipamentos para playground ao ar livre e internos, tobogãs, balanços* — Escorregadores, gangorras, balanços
25. *Barcos, bóias, colchões infláveis, pranchas, flutuadores*

3. Brinquedos para atividades intelectuais

01. *Puzzles fáceis* (de 40 a 150 peças)
03. *Baby puzzles e encaixes planos* — quebra-cabeças até 40 peças e encaixes de peças em bandejas
05. *Puzzles com mais de 150 peças*
07. *Brinquedos com peças para girar e parafusar*
09. *Brinquedos de construção por superposição de peças ou alinhamento lado a lado* — blocos de construção simples
11. *Brinquedos de construção por encaixe de peças* — blocos de construção com detalhes modulados para encaixar
13. *Brinquedos de mecânica simples* — planos inclinados por onde descem bolas, brinquedos em que água e areia fazem mover as pás de um moinho
15. *Brinquedos que representam modelos técnicos* — brinquedos que demonstram leis físicas elementares
17. *Caixas de experiência, caixas científicas* — caixas de química, corpo humano em detalhes, caixas de materiais orgânicos, cristais, herbários, microscópios, habitats
19. *Brinquedos e jogos de perguntas e respostas, enciclopédicos* — relógios, blocos de letras e números, jogos de alfabetização, brinquedos do tipo resposta mágica (ima)
21. *Brinquedos, jogos de observação e reflexão* — lotos, dominós, jogos de memória, solitários do tipo "resta um"
23. *Brinquedos didáticos* — blocos lógicos, noções de frações, noções de quantidade, tamanho, forma
25. *Brinquedos e jogos lógicos e matemáticos* — jogos com pareamento lógico, seqüências temporais, jogos com operações matemáticas
27. *Jogos informáticos* — jogos por computador: xadrez eletrônico, perguntas e respostas, línguas estrangeiras

4. Brinquedos que reproduzem o mundo técnico

01. *Walkie-talkies, telefones, meios de comunicação* — com funcionamento real
03. *Aparelhos audiovisuais com função real* rádios, toca-discos, karaokes, walkman, microfones
05. *Fogões, aparelhos eletrodomésticos reduzidos, função imitando o real* . maquina de costura, ferro de passar, liquidificadores, batedeira
07. *Veículos miniatura, reprodução em escala* autos, motos, caminhões

- 09. *Veículos mecânicos e elétricos* . carrinhos caminhões, aviões, barcos, movidos a fricção, pilha
- 11. *Veículos tele e radiocomandados* . carrinhos, caminhões, aviões, barcos movidos por controle remoto
- 12. *Veículos a energia solar*
- 13. *Guindastes e máquinas simples, mecânicos ou elétricos* . caminhões basculantes, guas, movidos a pilha, a fricção ou simples
- 15. *Pistas para autos, trens elétricos, acessórios* . autoramas, circuitos sofisticados
- 17. *Veículos e máquinas simples* . autos, caminhões, aviões, barcos de formas simples, leves, de plástico ou madeira
- 19. *Brinquedos, objetos transformáveis* . brinquedos representando figuras cujas partes ao serem movimentadas passam a representar outros objetos
- 21. *Robôs*.

5. Brinquedos para o desenvolvimento afetivo

- 01. *Pelúcia com mais de 50 cm*
- 02. *Bonecos, personagens imagináveis, zoomorfos*. bonecos que representam figuras de fiapo do tipo tartarugas Ninja, dragões com aparência humana
- 03. *Bonecas para vestir (não manequim)* . todas as bonecas com cabelo, olhos moveis, braços e pernas articuladas, atividades animadas como choro, fazer xixi, rir, falar
- 05. *Acessórios para bonecas*, roupas, bijuterias, maquiagem, chapéus
- 07. *Carrinhos, berços, móveis para boneca*
- 09. *Louças, panelinhas*
- 11. *Fogões, aparelhos domésticos, móveis no tamanho da criança*
- 13. *Aparelhos audiovisuais de imitação, telefones-baby*. aparelhos imitando rádios, TV, cassetes, telefones de plástico, relógios
- 15. *Miniaturas de figuras simples* . animais, personagens de plástico de tamanho reduzido para brincar de zoológico, faroeste, soldadinhos de chumbo
- 17. *Personagens articulados e acessório* - heróis, personagens com membros articulados, cabeça móvel, para simular histórias de ficção, de batalhas
- 19. *Veículos e objetos de simulação, quadros de bordo* — Veículos e volantes imitando atividades de direção de carros, barcos, naves
- 21. *Cartolas com objetos de imitação de personagens de lenda, fantasias* — espadas, capacetes, máscaras, fantasias no tamanho da criança
- 23. *Cartolas com objetos de imitação de atividades domésticas, de profissões* — apetrechos para limpeza da casa, ferramentas de marceneiro, mecânico, instrumentos de médicos, enfermeiros, capacetes de polícia, revólveres
- 25. *Acessórios de beleza para crianças* — materiais para maquiagem, bijuterias, sapatos de salto, bolsinhas 27 — *Brinquedos de profissões* — barracas de feira, loja, posto de correio, no tamanho da criança
- 29. *Cabanas, tendas, fortes, ranchos*
- 31. *Cidades, fazendas, zoológicos, arcas de Noé* — bloquinhos imitando imóveis de uma cidade, casas e componentes de uma fazenda, do zoológico
- 35. *Edifícios públicos* — brinquedos representando sala de aula, estação de trem, banco, correio, hospital

- 35. *Estacionamentos, postos de gasolina, circuitos simples* — bomba de gasolina, postos com carrinhos e detalhes, sinais de trânsito, circuitos para carrinhos e trenzinhos com funções simplificadas, em madeira ou plástico
- 37. *Tapetes de jogo, universo* — tapetes com circuitos, imitação de cidades com ruas para brincar no chão, universo de personagens com seus Acessórios
- 39. *Casa de bonecas e Acessórios* — casas com compartimentos, moveis na proporção, imitando cozinha, dormitório, sala de jantar
- 41. *Bonecas manequim e Acessórios* — bonecas articuladas com cabelo e detalhes anatômicos e seus Acessórios de moda e complementos de suas atividades, moveis, objetos pessoais, equipamentos esportivos
- 43. *Bonecas leves vestidas* — Bonecas plásticas ou de tecido, com olhos fixos, cabelos no próprio plástico ou de lã, roupas simples
- 45. *Bebês* — bonecos imitando bebês, podendo ser banhados, sem cabelos, olhos Pintados

6. Brinquedos para atividades criativas

- 01. *Mosaicos* — peças geométricas ou pinos, em madeira ou plástico, coloridos, para formar figuras
- 03. *Carimbos para impressão, letras e máquinas de imprensa*
- 05. *Adesivos, materiais de colagem* — adesivos de papel ou plásticos coloridos ou ilustrados para formar cenas ou figuras, peças com ímãs para formar cenários
- 07. *Tapeçaria em tear, tapeçaria bordada com agulha, trabalhos de costura, bordados, tecelagem*
- 09. *Trabalhos de furar, enfiar, amarrar, trançar, recortar*
- 11. *Gravuras e metal trabalhado em baixo e alto relevo*
- 13. *Trabalhos em barro, cerâmica*
- 15. *Dobraduras* — origami
- 17. *Maquetes, modelos técnicos* — aviões em madeira balsa, carros com partes para montar
- 19. *Caixas de pintura sobre tecido, pintura a dedo* — caixas com cenas para pintar com lápis de cor, aquarela, serigrafia
- 21. *Jogos de desenho, quadros-negros* — brinquedos com tela para desenhar e apagar, brinquedos para reproduzir (pantógrafo) e imitação de fotocópia
- 23. *Modelagem (manual), moldagem (com moldes)* — massa de modelar, peças em gesso para moldar, utensílios para trabalhar com massa de modelagem
- 25. *Brinquedos musicais* — pianos, violões, tambores, pandeiros
- 27. *Música eletrônica* — teclados eletrônicos, guitarras, baterias eletrônicas
- 29. *Marionetes, fantoches, teatrinhos*

7. Brinquedos para relações sociais

- 01. *Jogos de carta, jogos de famílias* — jogos de cartas comuns, baralhos de famílias (quartetos), mico-preto
- 03. *Jogos de sociedade para família* — jogos para vários participantes, com regras préfixadas
- 05. *Jogos de sorte* — jogos com dados, jogos tipo bingo

07. *Jogos de percurso* — jogos de tabuleiro com percurso a ser percorrido através da indicação por sorteio de dados
09. *Jogos de sociedade para crianças pequenas* — jogos para vários participantes envolvendo grau simples de dificuldade
11. *Jogos de habilidade e destreza* — jogos com peças para equilibrar, pegar rapidamente, jogos exigindo rapidez nos reflexos
13. *Jogos de habilidade e destreza eletrônicos* — videogames
15. *Jogos de estratégia e reflexão* — xadrez, damas, gamão, trilha, xadrez chinês
17. *Jogos de simulação, jogos de interpretação* — jogos em que são sugeridos, por exemplo, detalhes de uma determinada cidade e em que os participantes devem, analisando diversas situações, decidir onde construir um banco, uma farmácia, um cinema, um campo de futebol
19. *Jogos enciclopédicos, de conhecimentos* — jogos que envolvem o conhecimento de temas variados
21. *Jogos de números e letras* — jogos de palavras cruzadas, jogos de descoberta de palavra ocultas, jogos de descoberta de números ocultos
23. *Jogos de mágica*
25. *Coleções de jogos* — caixas com jogos variados

A fim de facilitar a identificação visual, tanto pelas crianças como pelos adultos, na brinquedoteca e nos espaços em que o brinquedo está presente, adota-se as seguintes cores para as sete categorias componentes da classificação por famílias de brinquedos:

1. Brinquedos para a primeira idade, brinquedos para atividades sensório-motora — *vermelho*
2. Brinquedos para atividades físicas — *azul escuro*
3. Brinquedos para atividades intelectuais — *amarelo*
4. Brinquedos que reproduzem o mundo técnico — *verde*
5. Brinquedos para o desenvolvimento afetivo — *rosa*
6. Brinquedos para atividades criativas — *azul claro*
7. Brinquedos para relações sociais — *laranja*

A AÇÃO PROFISSIONAL JUNTO ÀS FAMÍLIAS

A brinquedoteca como espaço de trabalho junto às famílias pode ser utilizado como recurso de intervenção socioeducativa porque possibilita e facilita a realização de um trabalho de grande abrangência com estes sujeitos. A linguagem lúdica facilita uma abordagem sistêmica e integradora, dentro do processo educativo de crianças, adolescentes e adultos.

O trabalho desenvolvido na brinquedoteca contribui na prevenção do risco social de crianças e adolescentes, diminuindo sua vulnerabilidade social por meio de ações preventivas que visam a sociabilização, o fortalecimento da autoestima, a integração familiar, a capacidade de expressão de intervenção social.

Com a sistematização destes trabalhos com as famílias, é possível observar as carências apresentadas por estes sujeitos e as questões que deverão ser trabalhadas.

Para Souza (2000), a observação pode ser definida como técnica de apreensão da realidade que exige que os profissionais tenham clareza a respeito dos objetivos pretendidos.

Uma das formas para intervenção junto a estas famílias se dá por meio de dinâmicas de grupos.

Souza (2008, p. 127) afirma que:

A dinâmica de grupo é uma ferramenta que pode ser utilizada em distintas ocasiões. Para instigar um debate sobre determinado tema com um número maior de usuários, bem como atender um maior número de pessoas que estejam vivenciando situações parecidas. E nunca é demais lembrar que é o instrumento que se adapta aos objetivos profissionais no caso, a dinâmica de grupo deve estar em consonância com as finalidades estabelecidas pelo profissional.

A dinâmica de grupo é instrumento muito importante, pois é uma técnica que utiliza jogos, brincadeiras, simulações de determinadas situações, com vista a permitir que os membros do grupo produzam uma reflexão acerca de uma temática definida.

Neste espaço, o profissional tem o papel de facilitador, um agente que provoca situações que levem à reflexão do grupo. Isso requer tanto habilidades teóricas, como uma postura política democrática (que deixa o grupo produzir), mas também uma necessidade de controle do processo da dinâmica, guiando o grupo para este atinja o objetivo desejado.

Na brinquedoteca, terá um profissional encarregado de fazer o primeiro contato com as crianças e suas famílias. Este utilizará diversos instrumentos técnico-operativos, tais como:

- Fichas de cadastro: instrumento de registro de informação destinado a receber informes, a fim de armazenar e transmitir informações sobre o usuário. As fichas de cadastro servem para transformar dados em informações. Possibilita o agrupamento de dados e informações sobre o usuário do programa, por exemplo. A ficha de cadastro é composta de informações diversas desde dados pessoais, endereço, documentação, parecer técnico.

- Entrevistas: técnica utilizada pelos profissionais junto aos usuários para levantamento e registro de informações. Esta técnica visa compor a história de vida, definir procedimentos metodológicos, e colaborar no diagnóstico social. A entrevista é um instrumento de trabalho e por meio dele é possível produzir confrontos de conhecimento e objetivos a serem alcançados. É na entrevista que uma ou mais pessoas podem estabelecer uma relação profissional, e tanto quem entrevista quanto o que é entrevistado saem transformados por meio do intercambio de informações (LEWGOY, 2007).

- Folha de Produção Diária: é um instrumento no qual o profissional anota as demandas diárias, é uma folha que especifica a data e a ocorrência dos atendimentos para o controle do profissional. Nela constam as atividades e as providências que foram tomadas e a assinatura do profissional responsável no momento do atendimento. O uso destes instrumentos é de fundamental importância para a realização de uma ação na prática profissional, como nos revela MARTINELLI (1994, p.138), onde o instrumental e a técnica estão relacionados em uma unidade dialética, refletindo o uso criativo do instrumental com o uso da habilidade técnica. O instrumental abrange não só o campo das técnicas como também dos conhecimentos e habilidades.

A instrumentalidade permite a mediação para que o profissional exercite sua prática profissional de forma crítica e competente. Percebe-se então, que é possível trabalhar com diversas ferramentas técnico-operativas através de atividades lúdicas e/ou educativas e intervenções aplicadas no âmbito social.

Segundo Guerra (2000) a passagem da teoria à prática é possibilitada pelo caráter instrumental das ações profissionais. Para a autora a instrumentalidade fundamenta a razão de ser do profissional em seu campo de mediação e como referenciais de novos norteadores. A partir destes, os padrões de uma nova racionalidade e ações instrumentais passam a se estabelecer.

As ações profissionais constituem-se de um arsenal de conhecimentos, informações, técnicas e habilidades que estão subjacentes às práticas profissionais. Sem eu trabalho cotidiano, o profissional se relaciona com sujeitos que lhes contam suas dificuldades, seus conflitos, suas perspectivas, seus projetos, seus sonhos e até mesmo suas intimidades e, com efeito, seu trabalho é mediado pela relação humana, seja no plano individual ou coletivo.

Magalhães (2006, p. 9) enfatiza que:

O profissional não pode ser apenas um ombro amigo. Precisa demonstrar capacidade – e disso se orgulhar - de ter como um dos pontos de apoio o instrumental técnico-operativo concernente a sua profissão. Dessa forma, nossas relações com o usuário ganham um caráter de acolhimento, sem o perigo de resvalar para a pieguice ou para um paternalismo nada profissional. Afinal, trata-se de relações que se efetivam num ambiente de trabalho, o que pressupõe acolher, respeitar e compreender, num contexto em que ali estamos com nossa individualidade, mas também com a competência de um saber que nos legitimou para tanto.

Desta forma, é fundamental que a família reconheça o profissional da Brinquedoteca como um sujeito de escuta, respeito e acolhimento, o que faz dele um lugar qualificado para atender, intervir e encaminhar as demandas e necessidades que aí incidem.

Alguns temas como o trabalho, cidadania, sexualidade, drogas, violência, cultura, lazer, adolescência, entre outros podem ser trabalhados com as famílias no âmbito da brinquedoteca.

Desta forma, profissional frente às famílias da brinquedoteca executa uma função social de proteção dos direitos fundamentais da criança e do adolescente, pois os problemas sociais como evasão escolar, dificuldade econômica, desagregação familiar, envolvimento com drogas, dentre outras questões emergentes, serão trabalhados por uma equipe multidisciplinar.

Nesta perspectiva, é essencial que o profissional acompanhe as mudanças ocorridas na sociedade brasileira, o desenvolvimento das políticas sociais, a legislação e concepções presentes em cada época histórica para que possa ter sua atuação voltada de forma efetiva à viabilização e garantia dos direitos das famílias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste artigo foi iniciar o debate sobre a brinquedoteca como um espaço que vai além da brincadeira. É um espaço destinado ao aprimoramento de atividades lúdico-pedagógicas, que não deve ser vista como um modismo. A brinquedoteca pode ser um espaço de atividades socioeducativas, configurando-se assim como um espaço de direitos, que vai além do direito de brincar. É um espaço importante para o acesso aos direitos sociais.

As brincadeiras e atividades lúdicas são fundamentais para o desenvolvimento da criança no aspecto físico, social, emocional e intelectual. Na brincadeira, o conhecimento e observação às regras dentro de um contexto tornam as crianças iguais, tendo um potencial de uni-las e minimizar os preconceitos, promovendo a inclusão social, o respeito mútuo, a aceitação das diversidades e o desenvolvimento pessoal, proporcionando vivências que vão ao encontro da realidade social dessas crianças e adolescentes e criando um estímulo para a prática da cidadania e o fortalecimento do vínculo familiar.

A brinquedoteca tem o poder de resgatar, de maneira a atingir a consciência das crianças questões como respeito, higiene, sexualidade, certo e errado, violência, direitos e deveres, responsabilidade, entre outras.

Contudo, devemos ficar atentos para que a brinquedoteca não se torne um depósito de crianças, fugindo assim de sua missão que visa a “formação do ser humano integral nos vários períodos da vida que ele atravessa”.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Disponível em:

http://www.administradores.com.br/noticias/beneficio_aumenta_produtividade_diz_pesquisa/9523. Acessado em: 20/08/2009 às 17h00min.

Disponível em:

http://www.administradores.com.br/livros/50_gurus_da_gestao_para_o_sec_xxi/253/. Acessado em: 20/08/2009 às 17h20min.

Disponível em: <http://www.solucoesageis.com.br/Default.aspx?tabid=74>. Acessado em: 20/08/2009 às 17h45min.

Disponível

em:

<http://www.catho.com.br/dicas/lista2.php?fonte=1&qual=11&idi=299&titt=Tm8gVHJhYmFs aG8=&titulo=SW52ZXN0aXIgbmEgcXVhbGlkYWRIIGRIIHZpZGEgZG8gZnVuY2lvbuFy aW8gYXVtZW50YSBhIHByb2R1dGI2aWRhZGUgZGEgZW1wcmVzYQ%3D%3D>. Acessado em 20/08/2008 às 18h30min.

Disponível em : www.sebrae.com.br - **Para início de negócio**. Acessado em 24 de agosto de 2009.

Disponível em: <http://www.cress-sc.org.br/> Acessado em: 15 de outubro de 2009.

Disponível em: <http://www.pol.org.br/> Acessado em: 05 de novembro de 2009.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei Federal nº 8069. Rio de Janeiro. Auri-verde. 1990.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado, 1988.

BRASIL. **Subsídios para credenciamento e funcionamento de instituições de educação infantil**. Brasília, DF: MEC, 1998. 2 v.

CUNHA, Nylse Helena Silva Cunha. **Brinquedoteca – Um mergulho no brincar**. 4.^a Ed. São Paulo : Aquariana.2007.

DEMO, Pedro. **Introdução à metodologia da ciência**. 2^a. ed. São Paulo: Atlas, 1995.

FRIEDMANN, Adriana [ET AL]. **O Direito de brincar: a brinquedoteca**. 4.^a Edição. São Paulo. Edições Sociais: Abrinq.1998.

GUERRA, Yolanda. **Instrumentalidade do processo de trabalho e serviço social**. Serviço Social e Sociedade, São Paulo, ano 21, n. 62, p. 5-34. 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002. 172 p.

LEWGOY, Alzira Maria Baptista. SILVEIRA, Esalva Carvalho. **A entrevista no processo de trabalho do assistente social**. Revista Virtual Textos & Contextos. N. 8. Ano VI. Dezembro, 2007.

LIMA, T. C. S. **A intervenção do Serviço Social no contexto da cidadania e dos direitos: pensando as ações sócio-educativas**. Trabalho de Conclusão de Curso. Departamento de Serviço Social, Universidade Federal de Santa Catarina, 2004.

MAGALHÃES, Celina M. C, PONTES, Fernando A. R. **Criação e Manutenção de Brinquedotecas: Reflexões Acerca do Desenvolvimento de Parcerias**. 2002. Psicologia Reflexão e Crítica. Pág. 235-242.

MAGALHÃES, Selma Marques. **Avaliação e Linguagem: relatórios, laudos e pareceres**. São Paulo, Lisboa: VERAS, 2006.

MARTINELLI, Maria Lúcia. KOUMROUYAN, Elza. **Um novo olhar para a questão dos instrumentais técnico-operativos em serviço social**. Revista Serviço Social & Sociedade. N. 54. São Paulo: Cortez, 1994.

PAULA, Ercilia M.A.T, FOLTRAN, Elenice P. **Projeto Brilhar: Brinquedoteca, literatura e arte no ambiente hospitalar**. (s/d)

PRIORE, Mary Del. **Historia da criança no Brasil**. 4. ed. São Paulo: Contexto; 1996.

SANTOS, Catillin dos Santos. **A implantação de uma brinquedoteca no núcleo arte educação como instrumento de intervenção do trabalho do serviço social**. Palhoça, SC: UNI-

SUL, 2010. Trabalho de Conclusão de Curso. Departamento de Serviço Social. Universidade do Sul de Santa Catarina.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos. 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.**

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. 8. ed** Rio de Janeiro: Vozes, 2002. 140p.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. 3. ed** Rio de Janeiro: Vozes, 2002. 181p.

SILVA, Francine Cardoso. **A Rede de Defesa dos Direitos e a Situação de Abrigo para as Crianças e Adolescentes de Florianópolis.** Florianópolis, SC: UFSC, 2007. Trabalho de Conclusão de Curso. Departamento de Serviço Social. Universidade federal de Santa Catarina.

SOUSA, Charles Toniolo de. **A prática do assistente social: conhecimento, instrumentalidade e intervenção profissional.** Revista Emancipação, Ponta Grossa, v. 8, n. 2008. Disponível em <<http://www.uepg.br/emancipacao>>. Acesso em 15 de abril de 2010.

SOUZA, Maria Luiza de. **Desenvolvimento de Comunidade e Participação.** 8 ed. São Paulo: Cortez, 2000.

Trabalhos acadêmicos na Unisul: apresentação gráfica para TCC, monografia, dissertação e tese/Universidade do Sul de Santa Catarina. Pró-Reitoria Acadêmica. Programa de Bibliotecas. Organização: Cristiane Salvan Machado, Luciana Mara Silva, Sibeles Meneguel Bittencourt, Soraya Arruda Waltrick, Tatyane Barbosa Phillippi.2.^a ed.rev. e ampl.—Tubarão: ed. Unisul, 2008.

VALLADARES, A. C. A.; **A Arteterapia Humanizando os Espaços de Saúde.** São Paulo: Casapsi, 2008.