



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ALTAMIRA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

THAINA NEVES DA COSTA

**A BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO
PARÁ, *CAMPUS* ALTAMIRA COMO ESPAÇO DE INCLUSÃO SOCIAL DE
CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA**

ALTAMIRA, PARÁ

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com
ISBD Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

N511 Neves da Costa, Thaina.

A BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA DA
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ, CAMPUS
ALTAMIRA COMO ESPAÇO DE INCLUSÃO SOCIAL
DE CRIANÇAS
COM DEFICIÊNCIA / Thaina Neves da Costa. — 2023.
26 f.: il. color.

Orientador(a): Prof. Me. Marconde Ávila Bandeira
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Universidade Federal do Pará, Campus Universitário de
Altamira, Faculdade de Educação, Altamira, 2023.

1. Estágio Supervisionado. 2. Brinquedoteca Universitária.
3. Educação Inclusiva. 4. Ludicidade. 5.
Aprendizagem. I. Título.

CDD 370

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ALTAMIRA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

Thaina Neves da Costa

**A BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO
PARÁ, *CAMPUS* ALTAMIRA COMO ESPAÇO DE INCLUSÃO SOCIAL DE
CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação, do *Campus* Universitário de Altamira, da Universidade Federal do Pará como requisito para obtenção de grau de Licenciatura em Pedagogia.

Professor orientador: MSC. Marconde Ávila
Bandeira

ALTAMIRA, PARÁ

2023

**A BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO
PARÁ, *CAMPUS* ALTAMIRA COMO ESPAÇO DE INCLUSÃO SOCIAL DE
CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA**

Elaborado por

THAINA NEVES DA COSTA

Como requisito para obtenção do grau de
Licenciada em Pedagogia

Apresentado em 29 / 06 / 2023

BANCA EXAMINADORA

Prof. MSC. Marconde Ávila Bandeira (Orientador)

Prof.^a Dr.^a. Léia Gonçalves de Freitas (Membro da Banca Examinadora)

Prof.^a MSC. Dayse Leite Pereira (Membro da Banca Examinadora)

DEDICATÓRIA

Dedico esta obra aos meus pais que incentivaram na minha formação.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Deus, por ter me guiado e permitido chegar até aqui. Enfrentei meus medos, dificuldades e nunca pensei em desistir. Me dediquei em dobro e permanece firme. Agradeço a minha família. Aos meus pais, Adeladio Gomes e Jeanne Gomes, obrigado por não ter medido esforços para me oferecer o maior luxo da vida, a minha educação. Ao meu orientador, não apenas agradecer, mas minha gratidão por confiar em mim e contribuir para a aprendizagem. Agradeço a minha turma de Pedagogia 2019 – Matutina. Aos docentes que deixaram suas marcas e muito conhecimento. Agradeço a todos que contribuíram para a conclusão do curso. Agradeço a minha filha, Sophia Neves de Lima, que esteve comigo na Universidade e estudou juntamente com meus colegas de classe. Esses momentos proporcionaram o meu crescimento.

“Salmo 23, versículo 1 - O Senhor é o meu pastor, nada me faltará”
(BIBLÍA, 2014, p.746)

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
2. CAMINHOS METODOLÓGICOS.....	13
3. A BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA E A INCLUSÃO DE CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA.....	13
4. A BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA COMO LABORATÓRIO DE PESQUISA PARA EDUCAÇÃO INCLUSIVA.....	15
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	23
REFERÊNCIAS.....	24

A BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ, *CAMPUS* ALTAMIRA COMO ESPAÇO DE INCLUSÃO SOCIAL DE CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA

THAINA NEVES DA COSTA

Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia (2019).

Faculdade de Educação, Campus Universitário de Altamira, Universidade Federal do Pará.

E-mail: thainaneves860@gmail.com

Resumo: O presente artigo teve como finalidade compreender a importância do espaço da Brinquedoteca Universitária para o desenvolvimento do processo de aprendizagem de crianças com deficiência. A abordagem metodológica foi qualitativa, na modalidade de pesquisa de campo. A investigação iniciou-se com o questionamento: Quais ações na brinquedoteca universitária possibilitam para a inclusão social de crianças com deficiência? Os instrumentos metodológicos da pesquisa foram: anotações no diário de campo, recursos fotográficos e a observação participante. Teve como local de investigação a Brinquedoteca Universitária da Faculdade de Educação, Campus de Altamira-PA. A Brinquedoteca Universitária possibilita a inclusão social de crianças com deficiência pela sua importância do espaço, pois por meio do brincar, a criança se desenvolve e de forma lúdica potencializa o desenvolvimento das habilidades e o processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Estágio Supervisionado; Brinquedoteca Universitária; Educação Inclusiva; Ludicidade; Aprendizagem.

Abstract: This article aimed to understand the importance of the space of the University Toy Library for the development of the learning process of children with disabilities. The methodological approach was qualitative, in the form of field research. The investigation began with the question: What actions in the university toy library allow for the social inclusion of children with disabilities? The methodological instruments of the research were: notes in the field diary, photographic resources and participant observation. The research site was the University Toy Library of the Faculty of Education, Campus of Altamira-PA. The University Toy Library enables the social inclusion of children with disabilities due to the importance of space, because through play, the child develops and, in a playful way, enhances the development of skills and the teaching and learning process.

Keywords: Supervised Internship; University Toy Library; Inclusive education; Playfulness; Learning.

INTRODUÇÃO

A Brinquedoteca é compreendida como um espaço social e educativo, na qual contribui para a inclusão social, a cultura e a pesquisa. Desse modo, a educação não necessariamente deve ocorrer na sala de aula, mas em qualquer ambiente que ocorra o diálogo e a interação. É imprescindível que as famílias entendam a importância de propiciar um espaço de convivência e aprendizado, que estimulam condições para o desenvolvimento infantil.

Para a Associação Brasileira de Brinquedoteca (s./d., n.p):

A brinquedoteca é uma proposta que privilegia o brincar em si mesmo, por acreditar no seu potencial criador, desafiador, provocador de descobertas do mundo e de cada um. Por isso, ela oferece liberdade, acolhimento, diversidade e segurança.

Neste aspecto, a Associação Brasileira de Brinquedoteca conceitua a brinquedoteca como um espaço que visa o desenvolvimento infantil. Por meio das diversas maneiras de brincar, conhecer o outro e descobrir o mundo, da liberdade de ser criança, da diversão, da interação com o meio, do mundo de fantasia que a criança pode criar com a diversidades de brinquedos.

A brinquedoteca proporciona um acervo de brinquedos, jogos e outros materiais não estruturados que permitem à invenção, a inovação, a criação. Ela costuma ser organizada por cantos temáticos, voltados a promover a brincadeira e outras expressões lúdicas da criança e de seus familiares, portanto seu caráter é cultural e social e seu funcionamento não se confunde com o de creches e outros serviços de caráter educacional. (ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE BRINQUEDOTECA, s./d., n.p)

A organização do espaço da brinquedoteca, por cantos temático se aplica segundo a Associação Brasileira de Brinquedotecas como uma orientação cuja finalidade é o estímulo às aprendizagens a partir de uma proposição que privilegia os interesses das crianças, ao mesmo tempo em que vislumbra possibilidade de planejamento didático, seja ele projetos de ensino e aprendizagens, planos de aula, sequência didática e a ludoterapia guiada, pois é ambiente específico para experimentar metodologias lúdicas, explorar a autonomia, criação e senso crítico da criança, favorecendo o desenvolvimento de suas potencialidades.

Além dessas possibilidades, a organização por cantos temáticos proporciona às crianças ambientes prazerosos, alegres, divertidos. É um convite à diversão, ao brincar, às interações, brincades individuais, coletivas, por cultura de pares e cultura lúdica, tal como se expressa

Corsaro (2011).

A cultura de pares definida de acordo com Corsaro (2011, p. 128) “[...] como um conjunto estável de atividades ou rotinas, artefatos, valores e preocupações que as crianças produzem e compartilham em interação com as demais”. Para o autor, as crianças é produtora de cultura lúdica, pois “[...] criam e participam de suas próprias e exclusivas culturas de pares quando selecionam ou se apropriam criativamente de informações do mundo adulto para lidar com suas próprias e exclusivas preocupações” (CORSARO, 2011, p. 31).

A brinquedoteca se destina à ludicidade e à alegria, ao encanto, aos sorrisos, às vivências e às experiências lúdicas. Segundo Santos (2000, p.58):

Falar sobre brinquedoteca é 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 autoestima, do autoconceito positivo, da resiliência, do desenvolvimento do pensamento, da ação, da sensibilidade, da construção do conhecimento e das habilidades.

A brinquedoteca é a liberdade da manifestação das crianças, é o universo do “faz-de-conta” é o local onde a criança sente livre para se expressar, brincar, interagir. Para Kishimoto (2005, p. 39):

O faz-de-conta permite não só a entrada do imaginário, mas a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras. É importante registrar que o conteúdo do imaginário provém de experiências anteriores adquiridas pelas crianças, em diferentes contextos.

Para o autor o “faz-de-conta” é a porta de entrada para que as crianças possam compreender e assimilar as situações através de brincadeiras. Entender como funciona a sociedade, as regras, descoberta do mundo, socialização e adquirir novos conhecimentos a cada brincadeira.

Nessa perspectiva, é uma ferramenta importante em que a criança no ato de uma simples brincadeira ocorre o aprendizado, interação, potencializa suas habilidades e seu desenvolvimento. Pois, “O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo” (MALUF, 2003, p.9).

Os tipos de brinquedotecas para Costa, Silva e Francatto (2020, p. 733) podem ser caracterizados como:

ESCOLARES E CRECHES: com propósito pedagógico, auxiliam na prática de docentes, propiciando a dezenas de crianças um exercício diário em que se apontam princípios de aprendizagem ao ensino educacional.

- COMUNIDADE OU BAIRRO: incentiva os laços entre vizinhos, possibilitando acesso às crianças carentes a brinquedos aos quais não tem acesso além de convívio saudável.
- TERAPÊUTICAS: instaladas em clínicas, onde encontramos um espaço destinado à socialização que ajudam no tratamento de crianças portadoras de necessidades especiais, e assim, muitas vezes fazendo uso de brinquedos adaptados e sendo utilizadas como laboratórios de observação para o desenvolvimento de brinquedos adaptados.
- HOSPITALARES: com o objetivo de promover a saúde e fortalecimento da autoestima, principalmente no tratamento dos que passam muito tempo nestas unidades. O espaço busca amenizar o sofrimento das crianças internadas quanto a seus traumas psicológicos, criar rotinas prazerosas de atividades que as aproximam de rotinas comuns realizadas fora do hospital.
- UNIVERSIDADES: proporcionar um espaço de pesquisa em relação ao desenvolvimento infantil, fazer teste em novos brinquedos e brincadeiras, realizar análise e adequação do espaço para seu melhor aproveitamento junto às atividades em suas diferentes modalidades.
- CIRCULANTES: passam temporadas em determinados lugares, geralmente em épocas comemorativas, geralmente vistas em Shoppings ou lugares parecidos que a cidade possibilita ter. Podem ser instaladas em salas ou espaços comerciais ou ainda, em trailers e até vans.

Destes tipos de brinquedotecas caracterizados por Costa, Silva e Francatto (2020), a universitária é destaque neste artigo, pois segundo Borges (2021, p.19):

A brinquedoteca universitária possibilita aos acadêmicos de diferentes cursos experiências educacionais voltadas para o lúdico, pesquisas científicas realizadas por meio de atividades e práticas que acontecem nesse espaço. Possibilita o aluno de um específico curso conhecer os métodos e formas de trabalho de um aluno de outro curso, favorecendo o trabalho interdisciplinar, entre outras experiências que podem acontecer na brinquedoteca universitária.

A brinquedoteca universitária é destaque nesta pesquisa para evidenciar a brinquedoteca como laboratório de pesquisa para os acadêmicos do Curso de Licenciatura em Pedagogia como incentivo e promoção de pesquisas científicas, aprendizagem, colocar em prática as atividades acadêmicas e estudo na referida área. Assim como qualquer outro espaço é imprescindível que esteja um responsável a todo momento para acompanhar e manter em funcionamento.

Nesta linha, se faz necessário o profissional com formação específica no ensino superior, para atuar na brinquedoteca uma vez que para Associação Brasileira de Brinquedoteca (s./d., n.p):

O brinquedista é o profissional que, parecendo estar “brincando apenas”,

investe na sua capacitação, elabora projetos, estuda a criança, o brincar, a história dos brinquedos, conhece cada item do acervo, procura entender como a ludicidade evolui ao longo da vida, o seu papel no envelhecimento, além de gerar empatia com o público de todas as idades, gerenciar a equipe, os materiais, o espaço, interagir com a comunidade, com a internet, com a mídia e... - Ufa! Ainda fazer parecer que está “só brincando”!

Portanto, o funcionamento da brinquedoteca requer profissional habilitado com formação específica em Pedagogia. A importância da formação no Curso de Licenciatura em Pedagogia pela sua relevância indispensável no seu componente curricular específicos na formação pedagógica e sua compreensão do processo de ensino e aprendizagem através do lúdico que considera a essência de ser criança.

O brinquedista não apenas “brinca” mais segue as diretrizes e ações sistematicamente planejadas e executadas, tem um plano de ação de que deve seguir, estuda sobre o processo de desenvolvimento infantil, compreende a importância do brincar, pois as ações pedagógicas são fundamentais para fazê-lo brincando. Para Borges (2021, p. 20):

O termo brinquedista se refere ao profissional responsável pela organização da brinquedoteca, bem como a recepção das pessoas no espaço, organização das atividades realizadas no local, catalogação dos brinquedos e materiais disponíveis no lugar, entre outras responsabilidades. O brinquedista pode se descobrir através de experiências durante o curso de pedagogia, quando tem a oportunidade de conhecer este espaço através da universidade, isso quando esta possibilita tal experiência aos alunos.

Sobretudo, o brinquedista é o profissional responsável por controlar o ambiente. Manter a organização e trabalhar de maneira eficiente para que as crianças possam ter um espaço de convivência que possibilite o processo de ensino e aprendizagem através do brincar. Para que a brinquedoteca universitária seja além de diversão, recreação e aprendizagens, seja um espaço de inclusão social de crianças com deficiência.

Para tanto, a brinquedoteca universitária pode se promover um ambiente de inclusão para crianças com deficiências, uma vez que conforme Brasil, (2015, art. 1), a inclusão da pessoa com deficiência: “[...] destinada a assegurar e a promover, em condições de igualdade, o exercício dos direitos e das liberdades fundamentais por pessoa com deficiência, visando à sua inclusão social e cidadania.”.

2. CAMINHOS METODOLÓGICOS

A investigação da pesquisa iniciou-se com um problema ou dificuldade encontrada pela pesquisadora, na qual buscou as respostas para os seus questionamentos. Para tanto, questionou-se: quais ações na brinquedoteca universitária possibilitam para a inclusão social de crianças com deficiência? Para isso, visou compreender a importância do espaço da Brinquedoteca Universitária para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem para crianças com deficiência. Contudo, buscou-se em específico:

- Identificar os brinquedos utilizados no espaço para crianças com deficiência;
- Evidenciar ações para o processo de ensino e aprendizagem na brinquedoteca;
- Analisar a perspectiva do lúdico para a inclusão social de crianças com deficiência.

A justificativa de discutir sobre a Brinquedoteca Universitária, surgiu através do estágio supervisionado em Ambientes Não Escolares, componente curricular obrigatório na graduação. Com o intuito de relatar as vivências realizadas na imersão do estágio.

A abordagem metodológica para o desenvolvimento deste estudo é a pesquisa qualitativa, que segundo Minayo (2016, p. 20): “[...] ocupa-se dentro das ciências sociais como universo dos significados, dos motivos, dos valores e das atitudes, logo é entendida como parte da realidade social”. A modalidade utilizada no estudo foi à pesquisa de campo que para Tozoni-Reis (2009, p. 28), “[...] caracteriza-se pela ida do pesquisador ao campo, aos espaços educativos para coleta de dados, com o objetivo de compreender os fenômenos que nele ocorrem”.

Os instrumentos metodológicos da pesquisa foram: anotações no diário de campo, recursos fotográficos e a observação participante. O desenvolvimento da pesquisa dividiu-se em três etapas: (1) delineamento da pesquisa; (2) coleta de dados; (3) organização e análise dos dados obtidos. O local da investigação foi a Brinquedoteca Universitária da Faculdade de Educação, do *Campus* de Altamira, da Universidade Federal do Pará.

3. A BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA E A INCLUSÃO DE CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA

Para Brasil (2007, p. 8, grifo nosso), a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva tem como objetivo:

[...] participação e a aprendizagem dos alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação nas escolas regulares, orientando os sistemas de ensino para promover respostas às necessidades educacionais especiais, garantindo:

- Transversalidade da educação especial desde a educação infantil até a educação superior;
- Atendimento educacional especializado;
- Continuidade da escolarização nos níveis mais elevados do ensino;
- **Formação de professores para o atendimento educacional especializado e demais profissionais da educação para a inclusão escolar;**
- Participação da família e da comunidade;
- Acessibilidade urbanística, arquitetônica, nos mobiliários e equipamentos, nos transportes, na comunicação e informação;
- Articulação intersetorial na implementação das políticas públicas.

A Política Nacional de Educação Especial na perspectiva da Educação Inclusiva, se configuram em apresentar os princípios fundamentais e garantidos por lei às necessidades da pessoa com deficiência. Então, no mesmo viés e com intuito de estabelecer uma educação inclusiva de direito para todos, estabelece a importância da formação dos profissionais da Educação Básica para o atendimento educacional especializado e na atuação como mediador do ensino-aprendizagem na Brinquedoteca Universitária.

Para Brasil (2020, p. 61), as Diretrizes da Política Nacional de Educação Especial: Equitativa, Inclusiva e com Aprendizado ao Longo da Vida, no Art. 6, prever:

I - Oferecer atendimento educacional especializado e de qualidade, em classes e escolas regulares inclusivas, classes e escolas especializadas ou classes e escolas bilíngues de surdos a todos que demandarem esse tipo de serviço, para que lhes seja assegurada a inclusão social, cultural, acadêmica e profissional, de forma equitativa e com a possibilidade de aprendizado ao longo da vida.

II – Garantir a viabilização da oferta de escolas ou classes bilíngues de surdos aos educandos surdos, surdocegos, com deficiência auditiva e com outras deficiências ou com altas habilidades e superdotação associadas.

III – Garantir, nas escolas ou classes bilíngues de surdos, a Libras como parte do currículo formal em todos os níveis e etapas de ensino e a organização do trabalho pedagógico para o ensino da língua portuguesa na modalidade escrita como segunda língua.

IV - Priorizar a participação do estudante e de sua família no processo de decisão sobre os serviços e os recursos do atendimento educacional especializado, considerados o impedimento de longo prazo e as barreiras a serem eliminadas ou minimizadas para que ele tenha as melhores condições de participação na sociedade, em igualdade de condições com as demais pessoas.

No que se refere as Diretrizes da Política Nacional de Educação Especial, constitui o processo de implantação da educação inclusiva, equitativa e com aprendizado ao longo da vida.

Pode-se perceber que as Diretrizes têm a finalidade de promover a escola para todos, assegurar o acesso regular de ensino, com direito ao atendimento educacional especializado e de qualidade, ofertas de escolas e classes bilíngues para surdos, surdocegueira e com deficiência auditiva e a inclusão do ensino de Libras no currículo formal.

Conforme, Brasil (2015, Art. 27):

A educação constitui direito da pessoa com deficiência, assegurados sistema educacional inclusivo em todos os níveis e aprendizado ao longo de toda a vida, de forma a alcançar o máximo desenvolvimento possível de seus talentos e habilidades físicas, sensoriais, intelectuais e sociais, segundo suas características, interesses e necessidades de aprendizagem.

Portanto, uma prática educativa inclusiva, necessita de ações diferenciadas que atenda às necessidades educacionais especializadas dos educandos. Para Gomes (2012, p.44): “[...] a proposta de educação inclusiva como remoção de barreiras para a aprendizagem e para a participação tem como pressuposto que todos são capazes de aprender. Todos”.

Neste aspecto, atividades lúdicas favorecem a aprendizagem contínua e possibilita a educação inclusiva, por meio da interação coletiva com o ambiente e social. Para Macedo, Petty e Passos (2005, p. 16): “[...] valorizar o lúdico nos processos de aprendizagem significativa, entre outras coisas, considerá-lo na perspectiva das crianças. Para elas, apenas o que é lúdico faz sentido”.

O lúdico inserido no ensino e aprendizagem torna-se uma ferramenta imprescindível à qual envolve brincadeiras, brinquedos, jogos, que incentivam a formação crítica e criativa das crianças, bem como o desenvolvimento cognitivo, físico e social. Segundo Cunha (2001, p.37): “[...] os jogos e os brinquedos expressam valores e proporcionam oportunidades para assimilação de ideias e formação de princípios.”.

4. A BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA COMO LABORATÓRIO DE PESQUISA PARA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

A Brinquedoteca Universitária como Laboratório de Aprendizagens com ensino, pesquisa e extensão para a formação de professores na Região da Transamazônica e Xingu, ofertam brinquedos que são instrumentos nas mãos das crianças e tornam-se mágicos. As brincadeiras que podem surgir apenas com uma simples boneca são variadas. Neste aspecto, para Macedo, Petty e Passos (2005, p.10):

A criança desenvolve brincadeiras e aprende jogos. Pode também aprender brincadeiras com seus pares ou cultura e, com isso, desenvolver habilidades, sentimentos ou pensamentos. O mesmo ocorre nos jogos: ao aprendê-los, desenvolvemos o respeito mútuo (modos de se relacionar entre iguais), o saber compartilhar uma tarefa ou um desafio em um contexto de regras e objetivos, a reciprocidade, as estratégias para o enfrentamento das situações-problema, os raciocínios.

No entanto, pensar em inclusão, é ofertar brinquedos adaptados e adequados para cada faixa etária e necessidades especiais. Considerando os inúmeros tipos de brinquedos, Michelet (1996, p.1, grifo do autor) define quatro classificações primordiais:

Classificações etnológicas ou sociológicas que analisam os brinquedos em função do papel que lhes é atribuído (ou que a classificação lhes atribui) nas diversas sociedades.

Classificações filogenéticas que analisam os brinquedos em função da evolução da humanidade, evolução esta reproduzida pela criança em seus jogos.

Classificações psicológicas que se fundamentam na explicação do desenvolvimento da criança e em função das quais se estabelece uma hierarquia dos jogos.

Classificações pedagógicas que distribuem os brinquedos segundo diferentes aspectos e opções dos métodos educativos.

Observando os brinquedos expostos na Brinquedoteca Universitária, identificamos alguns brinquedos sensoriais, brinquedos Montessorianos, brinquedos sociais que podem ser ferramentas para se trabalhar com crianças com deficiência. Utilizados na estimulação precoce, no desenvolvimento cognitivo, na aquisição linguística e integral. Visto que, para Kishimoto (2005, p.95): “[...] o jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral”.

A classificação dos brinquedos Kobayashi, Kishimoto e Santos (2009, p.7777, grifo das autoras) seguindo a categoria C.O.L são determinadas em:

Brinquedos para jogos de exercício (E) – esses objetos são utilizados para atividades sensoriais e motrizes para o prazer de obter os efeitos e resultados imediatos, e se apresentam em três subcategorias: **Brinquedos para o despertar sensorial** – são aqueles utilizados nas atividades sensoriais, sonoras, visuais, tátil, sinestésica repetidas pelo prazer de obter resultados imediatos, por exemplo, os tapetes de sensações nos quais o bebê toca vários objetos e está atento aos resultados. **Brinquedos de motricidade** - são aqueles utilizados nas atividades motrizes que implicam o corpo na sua totalidade, por exemplo, bola de tecido. **Brinquedos de manipulação** - são aqueles utilizados

nas atividades repetidas por prazer e implica as funções motrizes das mãos: agarrar, pegar, apertar, bater, lançar, enfileirar, empilhar, enfiar, como as bancadas para encaixar pinos, rosquear, encaixar etc. **Brinquedos para jogos simbólicos** são os objetos que possibilitam ao jogador reproduzir ou inventar ações, situações, eventos, cenas de acordo com sua imaginação e que ajudam no conhecimento e na compreensão da realidade. Apresentados em três subcategorias: **Brinquedos de papéis** - são aqueles objetos utilizados para imitar personagens, animais, situações, eventos e os quais são proporcionais ao tamanho do jogador, por exemplo, a maleta do doutor; **Brinquedos de faz-de-conta** – são aqueles que têm figuras e acessórios utilizados para produzir uma cena específica, ações, situações ou eventos, sem cenários estabelecidos, esses objetos colocam o jogador em situação de dirigir a cena, a brincadeira (Barbie e seus acessórios); **Brinquedos de representação** – são aqueles utilizados para representar os objetos, personagens, situações, eventos pelo desenho, modelagem, gravura (Massa de modelagem).

Diante das categorias citadas por Kobayashi, Kishimoto e Santos (2009, p.7777, grifo das autoras), na Figura 1, segue os brinquedos Montessorianos.

Figura 1 - Brinquedos montessorianos



Fonte: Acervo da autora (2022).

Para Silva e Pereira (2019, p.8) o método Montessoriano tem como finalidade:

[...] a educação da vontade e da atenção, com o qual a criança tem a liberdade de escolher o material a ser utilizado, além de proporcionar a cooperação. Esse método é especialmente voltado para a educação pré-escolar, tem como principais objetivos as atividades motoras e sensoriais da criança, num trabalho individual que abrange também o aspecto da socialização. Partindo do concreto para o abstrato, está baseado no fato de que as crianças aprendem melhor pela experiência direta de procura e descoberta do que pela imposição do conhecimento.

O método Montessoriano funciona como uma ferramenta de aprendizagem para crianças

com deficiência principalmente quando requer um plano de trabalho individual diante das especificidades exigidas. Os brinquedos são específicos para trabalhar as áreas motoras e sensoriais e conseqüentemente à autonomia das crianças.

Para Lima (2018, p. 131):

As ações envolvendo brinquedos e brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento infantil nos espaços escolares pelo estímulo que provocam nas crianças e oportunizam a elas, por meio dessas experimentações, transformações e produções de novos sentidos tendo um papel e colocando-as em um exercício ativo de seu próprio crescimento e desenvolvimento de novas habilidades.

Para tanto, na Brinquedoteca Universitária é primordial a promoção de cursos tanto de extensão, como de aperfeiçoamento e formação continuada para profissionais que atuarão e atuam na Educação Básica. Na Figura 2, podemos visualizar tipos de brinquedos sensoriais.

Figura 2 -Brinquedos sensoriais.



Fonte: Acervo da autora (2022).

Os brinquedos sensoriais estimulam as áreas cognitivas, motoras e emocionais. Quando pensamos em sensações, remete-se ao toque, audição, visão e podem ser desenvolvidas em diversos aspectos para as ações do desenvolvimento e habilidades das crianças com deficiência. É pensar em novas estratégias de ensinar, focado nas necessidades educacionais de cada um.

Os brinquedos sensoriais tem o intuito de estimular e desenvolver as habilidades motoras, trabalhar a comunicação e a socialização, na exploração dos objetos e de si mesma. Destaca-se a ideia de Bazanella (2014, p. 29) sobre a brincadeira sensorial:

A Brincadeira Sensorial neste sentido é usada na educação das crianças para ajudá-las na exploração e no conhecimento de si mesma e do mundo ao seu redor. Entende-se com isto, que o primeiro ano de vida oferece ao indivíduo novas experiências em todos os sentidos, sendo um elemento essencial no desenvolvimento das crianças que se utilizam das brincadeiras, de jogos e até mesmo de brinquedos para explorar seu corpo e o ambiente.

Na Figura 3, podemos visualizar os brinquedos sociais.

Figura 3 -Brinquedos sociais.



Fonte: Acervo da autora (2022).

Os brinquedos ou jogos de sociedade representam os atores sociais através do modo que são fabricados, suas ideologias e práticas sociais. Representam os símbolos da sociedade e seus devidos papéis. Como os veículos, representados pelos carrinhos, moto, caminhão, as bonecas com a ideologia feminina, os bonecos de heróis para eliminar os “vilões” que praticam o mau.

Os aspectos simbólicos de sociabilidade, linguagem e cognição também são estimulados na brincadeira. O jogo é uma maneira de as crianças interagirem entre si, vivenciarem situações, manifestarem indagações, formularem estratégias e, ao verificarem seus erros e acertos, poderem reformular sem punição seu planejamento e suas novas ações (CORDAZZO; VIEIRA, 2007, p. 97).

Tanto nas brincadeiras e nos jogos, as crianças são estimuladas, no entanto apresentam uma diferença entre as brincadeiras e os jogos que para Macedo, Petty e Passos (2005, p.14) é:

O jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido. Jogar certo, segundo certas regras e objetivos, diferencia-se de jogar bem, ou

seja da qualidade e do efeito das decisões ou dos riscos. O brincar é um jogar com idéias, sentimentos, pessoas, situações e objetos em que as regulações e os objetivos não estão necessariamente predeterminados.

Para tanto, os jogos requerem sistematicamente regras com uma finalidade, objetivo definido e está inserido em um contexto social. A brincadeira é livre das referidas regras, representa o imaginário da criança. Mesmo que tenha um fim educativo, envolve o imaginário da criança que cria um cenário e diversas brincadeiras. Os jogos e brinquedos podem ter uma função lúdica ou educativa que depende como é empregado. Para Kishimoto (2005, p. 37, grifo nosso) conceitua-se em:

Ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo educativo merece algumas considerações:

1. **Função lúdica:** o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente; e
2. **Função educativa:** o brinquedo ensina qualquer coisa que compete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Os brinquedos e jogos podem ser utilizados em sala de aula ou em outro ambiente como ferramenta de aprendizagens. A função educativa são utilizados recursos que promovem a aprendizagem da criança, como por exemplo: jogo matemático, jogo da memória, entre outros. A função lúdica apresenta uma atividade prazerosa, onde é demonstrado a criatividade e o imaginário da criança.

Na Figura 4, são os jogos educativos.

Figura 4 – Jogos educativos.



Fonte: Acervo da autora (2022).

Considerando o pensamento de Kishimoto (2011, p. 22) os jogos educativos são:

Qualquer jogo empregado pela escola aparece sempre como um recurso para a realização das finalidades educativas e, ao mesmo tempo, um elemento indispensável ao desenvolvimento infantil. Se a criança age livremente no jogo de faz-de-conta dentro de uma sala de educação infantil, expressando relações que observa no seu cotidiano, a função pedagógica será garantida pela organização do espaço, pela disponibilidade de materiais e muitas vezes pela própria parceria do professor nas brincadeiras. Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

Em síntese, os jogos educativos são todos os jogos empregado pela escola com caráter educativo. Um recurso primordial para o desenvolvimento integral da criança que por meio do brincar adquire novos conhecimentos e aprendizagens. Os jogos possibilitam aprender a respeitar as regras, interagir em grupos, superarem dificuldades e aprender os conteúdos com maior facilidade.

Portanto, desde que seja planejado como meio para fins educativos, os jogos são recursos pedagógicos essenciais para o processo educativo para as crianças, incluindo as com deficiência. Nesse pensamento, Kishimoto (2005, p.36): “O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil”. Para isso, é fundamental a Brinquedoteca Universitária para a formação pedagógica com viés inclusivo.

O uso de jogos para crianças com necessidades especiais para Waksman e Harada (2005, p. 46, grifo nosso):

- **Jogos de tabuleiro:** excelentes para crianças com dificuldade de comunicação ou social.
- **Jogos eletrônicos:** úteis para construir habilidades de atenção. Alguns acrescentam dificuldades, se a criança for bem-sucedida nas diversas fases do jogo.
- **Jogos esportivos:** são empregados por adultos para crianças com dificuldades de coordenação. Aquelas com problemas de habilidades motoras podem se beneficiar de atividades esportivas, se estas forem bem escolhidas. Bolas macias são usadas para atirar e pegar, jogos de lançamento podem ser prazerosos e bons para a prática de exercícios musculares.
- **Fantasia:** marionetes e roupas podem ser usadas com criatividade, promovendo comunicação, experiências sociais, o “fingir que é” e, para aqueles que lidam com estas crianças, saber mais a respeito de seus sentimentos e pensamentos.
- **Brinquedos barulhentos:** indicados para crianças com problemas visuais

ou auditivos, no propósito de estimular.

Os jogos e brinquedos são objetos que despertam o interesse, curiosidades e a imaginação das crianças, como afirmam Costa, Silva e Francatto (2020, p. 729): “[...] o brincar torna-se uma ferramenta capaz de propiciar e, até mesmo ser, um agente facilitador do desenvolvimento de habilidades em diferentes campos de experiências.”.

Através de uma brincadeira, é possível conhecer novas aprendizagens, uma forma de desenvolver habilidades, e contribuir para que haja uma interação entre as crianças. Para Walter (1892-1940, p.102): “a essência do brincar não é um “fazer como se”, mas um “fazer sempre de novo”, transformação da experiência mais comovente em hábito”.

Na educação especial a ludicidade se faz presente em todos os termos, estimulando a imaginação, e fortalecendo um vínculo afetivo entre os envolvidos na brincadeira. Percebe-se que para Kishimoto (2005, p.120, grifo nosso):

A Educação Especial e a Psicopedagogia propiciam esta forma mais aprofundada de se trabalhar com o aluno. Elas levam em consideração as necessidades específicas de cada aluno, privilegiando-se a “escuta” do que está realmente acontecendo naquele momento. Isso porque o sistema simbólico e imaginário do aluno é único, não se devendo lidar com ele a partir de esquemas generalizadores.

A Brinquedoteca proporciona para as crianças e a comunidade acadêmica um espaço lúdico, momentos de diversão, contato com brinquedos especializados e pensados para o desenvolvimento infantil, além de potencializar a aprendizagem. Neste contexto, para Borges (2021, p. 30):

O espaço da brinquedoteca precisa permitir vivências de descobertas, revelar a importância do brincar, da imaginação, a valorização da infância. Dar acesso à brinquedoteca aos alunos de pedagogia significa levá-los aos caminhos de novos processos educativos, ajudando a construir profissionais que se importam com o pleno desenvolvimento de seus alunos.

Nesta característica, que a Brinquedoteca se apresenta como suporte pedagógico, potencializando as diretrizes e ações para a formação dos acadêmicos no Curso de Licenciatura em Pedagogia e demais licenciaturas, como meio necessário na sensibilidade de intervenção em outros espaços escolares ou não escolares, que necessitam de suplementação pedagógica.

Por meio das brinquedotecas torna-se fácil avaliar o desenvolvimento da criança, fazendo-se acompanhamento e observação diária, do que se refere à socialização, a iniciativa, a linguagem, ao desenvolvimento motor e ainda, buscar através das atividades lúdicas, o desenvolvimento das suas potencialidades. (ADUR; POLOMANEI, 2014, p. 32).

Contudo, potencializar espaços já existentes em instituição escolares e não escolares com atividades pedagógicas, como meios para fins educativos, não somente como espaços para passar o tempo enquanto esperam para qualquer outro fim. Sobretudo, a Brinquedoteca Universitária pode potencializar as diretrizes e ações pedagógicas das Políticas Educacionais Públicas e privadas numa perspectiva inclusiva.

Nesse sentido evidencia-se a importância da brinquedoteca universitária como espaço de inclusão social pela sua contribuição no desenvolvimento cognitivo, físico, social e emocional de crianças com deficiência. Visto que o brincar contribui para o processo de ensino e aprendizagem em que os envolvidos aprendem de forma lúdica, auxiliam nas relações sociais e proporciona o desenvolvimento integral da criança com deficiência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para tanto, concluiu-se que a Brinquedoteca Universitária como Laboratório de Aprendizagens com ensino, pesquisa e extensão para a formação de professores na Região da Transamazônica e Xingu, possibilita a inclusão social de crianças com deficiência pela sua importância do espaço, de forma lúdica potencializa o desenvolvimento das habilidades e o processo de aprendizagem. Em vista da possibilidade de promoção da política de formação inicial e continuada de profissionais da Educação Básica para a utilização de brinquedos, brincadeiras e jogos para crianças com deficiência na perspectiva do lúdico para a inclusão social de fato e de direito.

Buscando responder e refletir sobre o problema da pesquisa em questão, as ações na brinquedoteca universitária possibilitam a inclusão social de crianças com deficiência são: ações pedagógicas no espaço da brinquedoteca, a ação do brincar, brincadeiras, jogos educativos e brinquedos adaptados para atender as necessidades educacionais dos envolvidos. Portanto, Brinquedoteca Universitária é importante não apenas pelo ato do brincar, mas por ser facilitadora no processo educativo, inclusivo e no desenvolvimento cognitivo. Pois é pela brincadeira que as crianças aprendem e tornam cidadãos críticos, atuantes na sociedade.

Sobretudo, potencializar este espaço com a finalidade de suporte para a inclusão social

é fazer com que esse ambiente favoreça a inclusão de crianças com ou sem deficiência com o intuito de oferecer uma melhor qualidade de ensino e aprendizagem de todos os envolvidos.

Por fim, este estudo vem complementar os já existentes e como incentivos a outros futuros, haja vista que fica a indicação da realização de relatos de experiências tanto em pesquisa ação como em pesquisa-formação de profissionais que atuarão e atuam na Educação Básica de nossa região.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE BRINQUEDOTECAS. **Brinquedoteca – O que é?** São Paulo – SP, s./d. Disponível em: <https://www.brinquedoteca.org.br/o-que%C3%A9brinquedoteca-e-brinquedista>. Acesso em: 04 maio de 2023.

ADUR, J. A. de L.; POLOMANEI, M. B. de P. e S. As relações de aprendizagem no ambiente da brinquedoteca universitária. **Ágora : revista de divulgação científica**, [S. l.], v. 19, n. 2, p. 24–39, 2014. DOI: 10.24302/agora.v19i2.633. Disponível em: <http://www.periodicos.unc.br/index.php/agora/article/view/633> Acesso em: 18 mai. 2023.

BENJAMIN. Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. 2. ed. Editora 34, 1892-1940.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Modalidades Especializadas de Educação. **Política Nacional de Educação Especial: Equitativa, Inclusiva e com Aprendizado ao Longo da Vida**/ Secretaria de Modalidades Especializadas de Educação – Brasília; MEC. SEMESP. 2020. 124p.

BRASIL. Ministério da Educação. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília; MEC/SEESP. 2007.

BRASIL. **Lei nº 9.394/1996**. Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, DF, 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm Acesso em: 05 mai. 2023.

BRASIL. **Lei nº 13.146/2015**. Inclusão de Pessoa com deficiência. Brasília, DF, 2015. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm Acesso em: 05 mai. 2023.

BAZANELLA, Juliana Lins. **Jogos e brincadeiras e suas contribuições para a integração sensorial das crianças da educação infantil**. 2014. 44 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

BORGES, Elianai Vinente. **A brinquedoteca como processo formativo de estudantes do curso de pedagogia da escola normal superior**: reflexões sobre a adoção do lúdico na sala de aula. 2021. 49 f. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Pedagogia) – Universidade do Estado do Amazonas, Manaus: AM, 2021.

COSTA, C. B.; SILVA, T. G. A.; FRANCATTO, R. M. Brinquedoteca uma ferra-

menta pedagógica. **Revista Faculdades do Saber**, v. 5, n. 11, p. 729-740, 2020. ISSN: 2448-3354. Disponível em: <https://rfs.emnuvens.com.br/rfs/article/view/110> Acesso em: 25 mai. 2023

CORSARO, William. Sociologia da Infância. Porto Alegre: Artmed, 2011.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, vol. 7, n. 1, abril, 2007, p. 92-104. ISSN: 808-4281. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/4518/451844613011.pdf> Acesso em: 11 jun. 2023

CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca**: um mergulho no brincar. São Paulo: vetor, 2001.

FREITAS, Leia Gonçalves. **A Brinquedoteca Universitária como Laboratório de Aprendizagens: Ensino, Pesquisa e Extensão na Formação de Professores na Transxingu**. Curso de Licenciatura em Pedagogia – Faculdade de Educação – *Campus* Universitário de Altamira – Universidade Federal do Pará. Altamira – Pará, 2022.

GOMES. Márcio (org). **Construindo as trilhas para a inclusão**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

KOBAYASHI, Maria do Carmo Monteiro; KISHIMOTO, Tizuko Morchida; SANTOS, Silvana Aparecida dos. Implantação de sistema de organização e classificação de brinquedos e jogos: a experiência do Laboratório de Brinquedos e de Materiais Pedagógicos - LABRIMP. **CONGRESSO ESTADUAL PAULISTA SOBRE FORMAÇÃO DE EDUCADORES, 10., 2009**, Águas de Lindóia. Formação de Professores e a Prática Docente: os dilemas contemporâneos. São Paulo: UNESP; PROGRAD, 2009. p. 7771-7783. Disponível em/ <http://hdl.handle.net/11449/139786> Acesso em: 25 mai. 2023

LIMA, Caroline C N.; LEON, Juliana M.; MOREIRA, Simone C.; e outros. **A ludicidade e a pedagogia do brincar**. Porto Alegre: SAGAH, 2018. E-book. ISBN 9788595024700. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595024700/> Acesso em: 16 mai. 2023.

MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MICHELET, André. Classificação de jogos e brinquedos- a classificação ICCP. In; FRIEDMANN, A. (org). **O direito de brincar**. São Paulo; Scritta, 1996.p. 159-172.

MINAYO, Maria Cecília de Souza; DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu.

Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade. Petrópolis, RJ: Vozes 2016.

SANTOS. Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca:** a criança, o adulto e o lúdico. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

SILVA, J. V.; PEREIRA, K. de P. Contribuições de Maria Montessori para as práticas pedagógicas na educação infantil. **Saberes Interdisciplinares**, [S. l.], v. 12, n. 24, p. 7–19, 2019. DOI: 10.2021/saberesinterdisciplinares. v12i24.322. Disponível em: <https://uniptan.emnuvens.com.br/SaberesInterdisciplinares/article/view/322>. Acesso em: 5 jun. 2023.

TOZONI-REIS, Marília Freitas de Campos. **Metodologia da Pesquisa**. 2. ed – Curitiba: IESDE, Brasil S.A., 2009.

WAKSMAN, Renata Dejtiar; HARADA, Maria de Jesus C. S. Escolha de brinquedos seguros e o desenvolvimento infantil. **Revista Paulista de Pediatria**, v. 23, n. 1, março, 2005, p. 41-48. ISSN: 0103-0582. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/4060/406038909008.pdf> Acesso em: 09 jun. 2023.