

**OLHARES SOBRE O ESPAÇO DA LUDOTECA UFG/RC 2011-2013**

**PAULO ROGÉRIO SANTOS E SILVA**

**PAULO ROGÉRIO SANTOS E SILVA**

**OLHARES SOBRE O ESPAÇO DA LUDOTECA UFG/RC 2011-2013**

Universidade Federal de Goiás  
Regional Catalão  
Unidade Acadêmica Especial de Educação  
Programa de Pós-Graduação em Educação  
2016

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR AS TESES E DISSERTAÇÕES ELETRÔNICAS (TEDE) NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

**1. Identificação do material bibliográfico:**     **Dissertação**     **Tese**

**2. Identificação da Tese ou Dissertação**

Autor (a):	Paulo Rogério Santos e Silva		
E-mail:	ppaullao@hotmail.com		
	m		
Seu e-mail pode ser disponibilizado na página? <input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não			
Vínculo empregatício do autor	Professor PII na Rede Municipal de Educação de Cristalina-Go		
Agência de fomento: -	-	Sigla:	-
País: -	UF: -	CNPJ: -	-
Título:	Olhares sobre o espaço da Ludoteca UFG/RC 2011-2013		
Palavras-chave:	Ludoteca; Espaço; Narrativas.		
Título em outra língua:	Looks over the space of toy library 2011-2013		
Palavras-chave em outra língua:	Toy Library; Space; Narratives.		
Área de concentração:	Educação		
Data defesa:	04/03/2016		
Programa de Pós-Graduação:	Programa de Pós-Graduação em Educação – PPGEDUC/UFG/RC		
Orientador (a):	Dra. Juliana Pereira de Araújo		
E-mail:	juliana.barrado@gmail.com		
Co-orientador (a):*			
E-mail:			

\*Necessita do CPF quando não constar no SisPG

**3. Informações de acesso ao documento:**

Concorda com a liberação total do documento  SIM     NÃO\*

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF ou DOC da tese ou dissertação.

O sistema da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações garante aos autores, que os arquivos contendo eletronicamente as teses e ou dissertações, antes de sua disponibilização, receberão procedimentos de segurança, criptografia (para não permitir cópia e extração de conteúdo, permitindo apenas impressão fraca) usando o padrão do Acrobat.

\_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_  
Assinatura do (a) autor (a)

\* Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados durante o período de embargo.

**PAULO ROGÉRIO SANTOS E SILVA**

**OLHARES SOBRE O ESPAÇO DA LUDOTECA UFG/RC 2011-2013**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação, à comissão examinadora do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Goiás/Regional Catalão.

Orientador: Prof. Dra. Juliana Pereira de Araújo

Linha de Pesquisa: História e Culturas Educacionais

Ficha catalográfica elaborada automaticamente  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a), sob orientação do Sibi/UFG.

Rogério Santos e Silva, Paulo  
Olhares sobre o espaço da Ludoteca UFG/RC 2011-2013  
[manuscrito] / Paulo Rogério Santos e Silva. - 2016.  
CLII, 152 f.: il.

Orientador: Profa. Dra. Juliana Pereira de Araújo.  
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Regional  
Catalão, Programa de Pós-Graduação em Educação, Catalão, 2016.  
Bibliografia. Apêndice.  
Inclui fotografias.

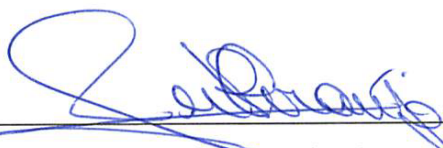
1. Ludoteca. 2. Espaço. 3. Narrativas. I. Pereira de Araújo, Juliana,  
orient. II. Título.

PAULO ROGÉRIO SANTOS E SILVA

**OLHARES SOBRE O ESPAÇO DA LUDOTECA UFG/RC 2011-2013**

Dissertação de Mestrado apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação. Defendida e aprovada em 04/03/2016.

BANCA EXAMINADORA

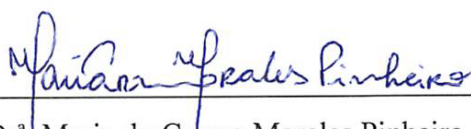


---

Prof.ª. Dr.ª. Juliana Pereira de Araújo – PPGEDUC/UFG/Regional Catalão.

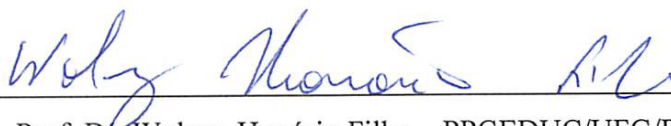
Orientadora

Presidente da Banca



---

Prof.ª. Dr.ª. Maria do Carmo Morales Pinheiro – IBIOTEC/UFG/Regional Catalão.



---

Prof. Dr. Wolney Honório Filho – PPGEDUC/UFG/Regional Catalão.

## **DEDICATÓRIA**

*Ao Tio Vlade, meu Padrinho Luiz e meu Irmão Tião sei e sinto o quanto estamos juntos,  
a presença de vocês em minha vida transcende a materialidade.*

## AGRADEÇO

A Minha Querida orientadora **Juliana Pereira de Araújo**, pela amizade, diálogos, atenção, estímulos e por acreditar na pesquisa, é o “nós” do trabalho. O nosso convívio me possibilitou apaixonar pela pessoa que você é. Nunca te esquecerei, cada momento ao seu lado eu ganhei luz, força e sabedoria. Obrigado por me acolher e possibilitar as várias experiências. Você é uma orientadora “GIGANTE” e um Anjo em minha vida.

À amada **família**, pelo ensinamento poético da vida. Obrigado por andarem de mãos dadas comigo.  
Papai **Carlos**, Mamãe **Sueli**, Mana **Ana**, como diria o poeta, “sonho que se sonha junto é realidade”. Amo vocês!  
Especialmente a **Cíntia, Helena, Mary Jane e Mado**, minhas paixões, meus sorrisos e diversão. Obrigado pelos abraços fortes quando tudo parecia cair. Amo muito!

Aos colegas de mestrado: **Timóteo** (o ouvido, a voz, a doçura e a diversão – um cúmplice), **Priscilla** (a emoção poética na graciosidade gigante).

Aos amigos do peito: **Leidy** (a parceira de descobertas, carinho, amizades, estéticas do nosso cotidiano e do novo olhar que encontramos para nossas vias), **Coelho** (o parceiro de muitos rendez-vous de tranquilidade, diversão e trocas), **Edinho** (a sua irreverência divertida e sublime), **Brunão** (a seriedade, alegria e tranquilidade), **Zé** (a presença e o diálogo de diversão e informação), **Luciana** (os inúmeros cafés psico-filosóficos, a atenção, a superamizade e as gargalhadas calorosas), **Rodrigo** (a música e a nossa história), **Maria e seus Malucos** (nas mãos de vocês sinto calor e conforto), **Leo, Kiko, Renato Mundin, Daniel, Ganzeba, Davis, Vinissão, Dani Loira, Jú, Talita, Joy** (família não é sangue é sintonia).

Aos professores: **Ismar** (pelos comentários, abraços, doçuras e a firmeza que me inspira; antes, durante e depois do mestrado), **Andreia Peixoto** (mais do que uma visão de mundo, uma forma gostosa de refletir o indecifrável!), **Maristela** (as narrativas do carisma), **Carine Caetano** (que me presenteou com a revelação do sagrado), **Neila** (o sorriso da sabedoria), **Tina** (os comentários e os incentivos), **Wolney** (a simpatia, o conhecimento e a abertura para pensar a estrutura desse trabalho).

Em especial, a mestre, amiga e guru **Carminha**, (o incentivo desde antes de começar, a cada encontro e a cada oportunidade me oferecida; uma companheira espiritual, do conhecimento, da poética e do amor. Esse trabalho foi escrito para ser lido por ela).

*Diante da vida eu jamais tenho o prazer dum espetáculo, EU VIVO.*

*Mário de Andrade*

## RESUMO

O surgimento das Ludotecas ocorreu na primeira metade do século passado e desde então assistimos sua expansão por várias partes do mundo. Entretanto, sua compreensão mostra-se tarefa complexa pois estes espaços recebem influência direta da sociedade e suas culturas que deixam nelas suas especificidades tanto no direcionamento do público que a frequenta quanto em seus objetivos fazendo com que uma variedade de leituras seja produzida. No Brasil as Ludotecas têm se consolidado como espaços educativos e lúdicos e as universidades paulatinamente criam suas representantes na categoria maior das ludotecas universitárias. A presente dissertação socializa percurso e resultados de uma pesquisa que na observação desse cenário assumiu como objeto a Ludoteca da Universidade Federal de Goiás - Regional Catalão tendo como objetivo uma maior compreensão deste espaço. A sustentação teórica da pesquisa foi dada por um campo que congregou a produção acumulada sobre o objeto nos trabalhos de autores como Santos (1995, 1997, 2000, 2001, 2008), Silva (2000), Kishimoto (1997, 1998, 2011), Brougère (1995, 1996, 2002, 2004) e Cunha (1997, 2001, 2005, 2010, 2014), as contribuições de Lefebvre (2006) sobre o espaço, sua produção-reprodução e análise, de Certeau (1994) para análise do objeto no prisma do cotidiano e outros como Leite (1998) e Kossoy (1989, 1999, 2001, 2002) que amparou a utilização das fotografias. Em relação a metodologia, pela admissão de um olhar e de uma escuta sensível típicos das narrativas ela se estruturou a partir da realização de uma pesquisa de campo que utilizou duas ferramentas de coleta de dados. A primeira, uma pesquisa documental nos arquivos da Ludoteca UFG\RC (para acesso do projeto, do regimento e das rotinas organizacionais e dados como frequência e público) e no acervo fotográfico do pesquisador (ex ludotecário) para seleção de fotografias referentes aos anos de 2011 a 2013. A segunda, a realização de entrevistas roteirizadas com dois sujeitos que atuam na Ludoteca: dois (2) ludotecários e a coordenadora. Além disso foi acessada também ao longo de toda a pesquisa a memória do próprio pesquisador. Os dados receberam tratamento seguindo as orientações da análise de conteúdo de Bardin (1977) adida da utilização de software para análise de dados qualitativos. Os resultados nos permitem apontar que a Ludoteca UFG\RC é compreendida como espaço atravessado por inúmeros olhares e concepções de mundo, de infância, de ludicidade que colocam em sua cotidianidade tanto o aspecto reprodutivo/transmissivo da cultura quanto o aspecto transgressor da produção de novos sentidos não apenas para aqueles elementos mas também para a própria formação, para a pesquisa, para a extensão que são elementos próprios da universidade.

**Palavras-chave:** Ludoteca; Espaço; Narrativas.

## ABSTRACT

The toy library emerged in the middle of the last century since then we could see its expansion around the world. However, its understanding appears to be a complex task because these spaces receive direct influence of society and its cultures that leave them their specificity both the public and the direction that attends as on its goals by having a variety of readings and thoughts that is produced. In Brazil, Toy libraries have been established as educational and recreational spaces and universities have created representatives in the highest category of university toy libraries. This thesis socializes the course and results of a research that the observation of this scenario took as its object of the Federal University of Goiás`toy library - Catalão regional aiming a better understanding of this space. The theoretical research support was given by a field which brought together the accumulated production of the object in the work of authors such as Santos (1995, 1997, 2000, 2001, 2008), Silva (2000), Kishimoto (1997, 1998, 2011), Brougère (1995, 1996, 2002, 2004) e Cunha (1997, 2001, 2005, 2010, 2014), such the contributions about Lefebvre (2006) about space, production , reproduction and analysis, Certeau (1994 ) for analysis of the object in the daily prism and others like Leite (1998) and Kossoy (1989 , 1999, 2001 , 2002) that uses photographs as support. Regarding the methodology for the admission of a look and a typical sensitive listening to the narratives it was structured from the realization of a field research that used two data collection tools. The first , a documentary research in the archives of Ludoteca UFG/RC (for project access, regulations and organizational routines and data as frequency and public) and the photographic collection of the researcher (ex librarian) for selection of photographs for the years 2011-2013 . The second, performing scripted interviews with two guys working in the toy library: two (2) toy librarians and the coordinator. In addition it was also accessed over the entire search the memory of the researcher. The data were treated following the guidelines of the Bardin (1977) content analysis adding the use of software for analyzing qualitative data. The results allow us to point out that Ludoteca UFG/RC is understood as space traversed by numerous looks and conceptions of the world, of childhood, of playfulness posing in their daily lives both reproductive behavior/transmissive culture as the offender aspect of the production of new way not only for those elements but also to the training itself, to research, to the extent that they are proper elements of the university.

**Keywords:** Toy library; Space; Narratives.

## Resumen

La aparición de Ludotecas se produjo en la primera mitad del siglo pasado y desde entonces fue testigo de su expansión en todo el mundo. Sin embargo, su comprensión se muestra tarea compleja debido a que estos espacios reciben la influencia directa de la sociedad y sus culturas que les dejan sus especificidades, tanto en la dirección pública que asiste como en sus objetivos haciendo que se produce una variedad de lecturas. En Brasil, las bibliotecas de juguetes se han establecido como espacios y universidades educativas y recreativas crear gradualmente sus representantes en la categoría más alta de las bibliotecas universitarias de juguete. Esta tesis socializa desarrollo y resultados de una encuesta que la observación de este escenario tuvo como objeto la Ludoteca de la Universidad Federal de Goiás - Catalán regional cuyo objetivo es una mayor comprensión de esta área. El apoyo a la investigación teórica fue dada por un campo que reunió a la producción acumulada del objeto en la obra de autores como Santos (1995, 1997, 2000, 2001, 2008), Silva (2000), Kishimoto (1997, 1998, 2011), Brougère (1995, 1996, 2002, 2004) y Cunha (1997, 2001, 2005, 2010, 2014), las contribuciones de Lefebvre (2006) sobre el espacio, la producción, la reproducción y análisis, Certeau (1994) para el análisis objeto en prisma cotidiana y otros como la leche (1998) y Kossoy (1989, 1999, 2001, 2002), que reforzó el uso de fotografías. En cuanto a la metodología para la admisión de un vistazo y una escucha sensible típica de su narración se estructura a partir de la realización de una investigación de campo que utiliza dos herramientas de recolección de datos. La primera investigación documental en los archivos de Ludoteca UFG\RC (para el acceso de proyectos, reglamentos y rutinas organizacionales y datos como la frecuencia y el público) y la colección fotográfica del investigador (por ejemplo ludotecario) para la selección de fotografías de los años dos (2) ludotecarios y coordinador: 2011 y 2013. la segunda, la realización de entrevistas con dos chicos que trabajan en la Ludoteca con guión. Por otra parte, también se accede a través de toda la búsqueda de la memoria del investigador. Los datos fueron tratados siguiendo las directrices del análisis de contenido de Bardin (1977) adida el uso de software para el análisis de datos cualitativos. Los resultados permiten señalar que Ludoteca UFG\RC se entiende como el espacio atravesado por numerosas miradas y concepciones del mundo, de la infancia, de la alegría que presentan en su vida cotidiana tanto en el comportamiento reproductivo/cultura transmisiva como el aspecto transgresor de la producción de nuevo camino no sólo para esos elementos, sino también a la propia formación, a la investigación, en la medida en que son elementos propios de la universidad.

**Palabras clave:** Ludoteca; El espacio; Narrativas.

## LISTA DE FOTOGRAFIAS

Fotografia 01 – Fantasiando .....	18
Fotografia 02 – Pode pintar! .....	20
Fotografia 03 – Mais cor por favor! .....	22
Fotografia 04 – Tô terminando .....	23
Fotografia 05 – Perfil fantasiado .....	25
Fotografia 06 – Incorporando .....	28
Fotografia 07 – Homem Lúdico .....	31
Fotografia 08 – Pipa .....	34
Fotografia 09 – Arquetando .....	35
Fotografia 10 – Preparando para o baile .....	36
Fotografia 11 – Bom para a cabeça .....	37
Fotografia 12 – menina ou bolinha? .....	38
Fotografia 13 – O quê que eu quero? .....	39
Fotografia 14 – Livre para experimentar .....	40
Fotografia 15 – Puxa! .....	41
Fotografia 16 – Pé de moleque .....	42
Fotografia 17 – Voa imaginação .....	43
Fotografia 18 – Esse prédio vai lá no alto .....	44
Fotografia 19 – Golzinho .....	45
Fotografia 20 – Meu mundo .....	46
Fotografia 21 – Bambolê .....	47
Fotografia 22 – Feliz .....	48
Fotografia 23 – Menino gol .....	50
Fotografia 24 – Balança mas não cai .....	50
Fotografia 25 – Experimente! .....	51
Fotografia 26 – Tudo ao mesmo tempo agora .....	54
Fotografia 27 – Menino, jacaré ou meninojacaré? .....	56
Fotografia 28 – Estou de portas abertas .....	57

Fotografia 29 – Menino pintado .....	58
Fotografia 30 – Olhos .....	59
Fotografia 31 – Carro compartilhado .....	60
Fotografia 32 – Sou eu .....	62
Fotografia 33 – Lá dentro .....	66
Fotografia 34 – Cores e valores .....	67
Fotografia 35 – Com o outro .....	69
Fotografia 36 – Formação .....	70
Fotografia 37 – Tudo junto e misturado .....	73
Fotografia 38 – Um por todos e todos por um .....	75
Fotografia 39 – Fruição .....	76
Fotografia 40 – Nós .....	77
Fotografia 41 – Eu + você .....	78
Fotografia 42 – Fluído .....	80
Fotografia 43 – Brincantes .....	81
Fotografia 44 – Parceiros .....	81
Fotografia 45 – Livre, leve e solta .....	82
Fotografia 46 – Mãos .....	83
Fotografia 47 – Pebolim .....	83
Fotografia 48 – Túnel sanfonado .....	84
Fotografia 49 – Arara de fantasias .....	84
Fotografia 50 – Cozinha .....	85
Fotografia 51 – Banda ludoteca .....	86
Fotografia 52 – Casinha .....	86
Fotografia 53 – Carro do Batman .....	87
Fotografia 54 – Perna de pau .....	88
Fotografia 55 – Piscina de bolinhas .....	88
Fotografia 56 – Arte dos brincantes .....	89
Fotografia 57 – No pé do outro conforto .....	90
Fotografia 58 – Explorar .....	91

Fotografia 59 – Sorrisos .....	91
Fotografia 60 – As marcas na parede .....	94
Fotografia 61 – Pés na parede .....	96
Fotografia 62 – Pés na parede II .....	96
Fotografia 63 – Nossas mãos .....	97
Fotografia 64 – Morada da criança ou ludoteca? .....	98
Fotografia 65 – Brincantes marcando a Morada da criança .....	98
Fotografia 66 – Tinta e corpo .....	99
Fotografia 67 – Gira guri .....	100
Fotografia 68 – Cambalhota .....	101
Fotografia 69 – Brincando de corpo .....	101
Fotografia 70 – Pulando corda .....	102
Fotografia 71 – Nadando com corpos .....	102
Fotografia 72 – Saci Pererê .....	102
Fotografia 73 – Menino no baú? .....	103
Fotografia 74 – Futebol .....	103
Fotografia 75 – Vira Maria cambota .....	104
Fotografia 76 – Cobrinha .....	104
Fotografia 77 – Além do que se ver .....	105
Fotografia 78 – Oi eu sou o Ludotecário! .....	106
Fotografia 79 – Beijo brincante .....	107
Fotografia 80 – Juntos estamos .....	109
Fotografia 81 – Brincantes em ação .....	110
Fotografia 82 – Mediando .....	110
Fotografia 83 – Resignificando .....	111
Fotografia 84 – Vermelho da paixão pelo brincar .....	112
Fotografia 85 – Conhecimentos e sentimentos .....	113
Fotografia 86 – Vamos transportar o que? .....	114
Fotografia 87 – Edificando .....	114
Fotografia 88 – Chicotinho queimado .....	115

Fotografia 89 – Vai e vem .....	115
Fotografia 90 – Mundos .....	116
Fotografia 91 – Batman o retorno .....	117
Fotografia 92 – Sai da frente que a carga tá pesada .....	117
Fotografia 93 – Você novamente? .....	118
Fotografia 94 – Copa pistão do nosso jeito .....	118
Fotografia 95 – Igual ao da minha mãe .....	119
Fotografia 96 – Princesa do reino do rosa .....	120
Fotografia 97 – Preparando uma comidinha .....	121
Fotografia 98 – Menina acelerando? .....	121
Fotografia 99 – Cuidados de mãe .....	122
Fotografia 100 – Bruxa .....	123
Fotografia 101 – Futebol das meninas .....	124
Fotografia 102 – Universo feminino? .....	125
Fotografia 103 – Sai desta pia menina! .....	125
Fotografia 104 – Uma boneca .....	126
Fotografia 105 – Uma casinha de bonecas .....	126
Fotografia 106 – Brinquedo de menina? .....	127
Fotografia 107 – Pipa para todos e todas .....	127
Fotografia 108 – Passe essa mensagem .....	129

## **LISTA DE APÊNDICES**

**Apêndice A** – Transcrição da entrevista I ..... 141

**Apêndice B** – Escrita autobiográfica I ..... 151

**Apêndice C** – Escrita autobiográfica II ..... 153

## SUMÁRIO

<b>COMPOSIÇÃO .....</b>	<b>18</b>
<b>CAPÍTULO PRIMEIRO .....</b>	<b>34</b>
<b>EM UMA GRANDE ANGULAR: AS LUDOTECAS</b>	
1.1 Um enquadramento histórico para pensar as ludotecas .....	35
1.2 Um outro retrato: O Brasil.....	41
<b>1.3 Em busca de foco: As ludotecas e a questão do direito .....</b>	<b>55</b>
<b>ÂNGULOS E COMPOSIÇÕES .....</b>	<b>60</b>
<b>CAPÍTULO SEGUNDO .....</b>	<b>62</b>
<b>IDENTIFICANDO O CENÁRIO: UM ZOOM NA LUDOTECA UFG\RC</b>	
2.1 Calendoscópio de imagens: A Ludoteca UFG/RC - o concebido .....	63
2.2 Instantâneos do ensino .....	70
<b>2.3 Instantâneos da pesquisa .....</b>	<b>71</b>
2.4 Instantâneos da extensão .....	72
2.5 Os sujeitos da ludoteca em 3 x 4 .....	76
<b>2.6 Como é que é lá dentro? Imagens do espaço percebido .....</b>	<b>82</b>
<b>ÂNGULOS E COMPOSIÇÕES .....</b>	<b>91</b>
<b>CAPÍTULO TERCEIRO .....</b>	<b>93</b>
<b>SOB OS SIGNOS DOS “CLICS”: OCULTAÇÕES E REVELAÇÕES NO ESPAÇO LUDOTECA UFG/RC</b>	
3.1 Primeiro ensaio: As Mãos nas Paredes .....	94
3.2 Segundo Ensaio: O BrinquedoCorpo .....	100
<b>3.3 Terceiro ensaio: Ludoteca como lócus da Formação .....</b>	<b>106</b>
3.4 Quarto ensaio: Celeiro das desobediências, porão das fantasias, ninho de superpoderes ou meramente espaço das inversões possíveis no reino da cultura lúdica .....	113
3.5 Quinto ensaio: Meninos em fundo rosa, Meninas com fundo azul... a cor, o gênero e o lúdico .....	124
<b>ÂNGULOS E COMPOSIÇÕES.....</b>	<b>129</b>
<b>AMPLIAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>130</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>135</b>

## A COMPOSIÇÃO

*Nadando em um mar de gente  
Deixei lá atrás  
Meu passo à frente*

**Paulo Leminski**

Um questionamento inicial orientou o desenvolvimento da pesquisa que admitiu como objeto a Ludoteca do curso de Educação Física UFG/RC. O que é uma Ludoteca ou Brinquedoteca? Santos (1997, p. 13) responde:

A Brinquedoteca é uma nova instituição que nasceu neste século para garantir à criança um espaço destinado a facilitar o ato de brincar. É um espaço que caracteriza por possuir um conjunto de brinquedos, jogos e brincadeiras, sendo um ambiente agradável, alegre e colorido, onde mais importante que os brinquedos é a ludicidade que estes proporcionam.

Segundo Santos, (1997) a Ludoteca surgiu em meados de 1934, em Los Angeles,



**Fotografia 1: fantasiando**

a partir de uma tentativa de diminuir o roubo de brinquedos de uma loja localizada perto de uma escola. Mais tarde no ano de 1963 ela

surgiria em Estocolmo/Suécia, e além de emprestar brinquedos para crianças especiais, prestava um serviço de orientação para os pais destas.

No Brasil a pioneira surgiu em Indianápolis, em 1981, e tinha uma proposta diferente das Toy Libraries americanas, pois ao contrario delas, não tinha como finalidade principal o empréstimo de brinquedos mas a criação de um espaço onde a criança se sentisse estimulada e brincasse livremente. De modo geral, para a maioria, elas são por excelência o espaço privilegiado para a prática do brincar por isso têm como eixo norteador o aspecto lúdico, que tem diminuído não apenas no universo das classes trabalhadoras como também nas elites cada vez mais apegadas ao eletrônico e

virtual que destitui o repertório do brincar até aqui acumulado. Lúdico que diminui na mesma medida em que diminuem os territórios da ludicidade como a rua, a ciranda, o quintal e as famílias.

Muito em função deste rareamento nos territórios da infância ou da ludicidade - que não é exclusiva da infância - fervem hoje no Brasil, Ludotecas nos mais diversos lugares, como nos hospitais, nas comunidades ou bairros, nas escolas, nas clínicas, nos centros culturais e nas universidades. Nestas, as universidades, as Ludotecas se desafiam a desenvolver também as atividades do ensino, da pesquisa e da extensão. De acordo com Kishimoto (1992, p.56), os objetivos das Brinquedotecas Universitárias são:

Formar profissionais que valorizem brincadeiras; oferecer serviços de assessoria a profissionais, instituições infantis e empresas; desenvolver pesquisas que apontem a relevância do jogo para a educação; oferecer informações, organizar cursos e divulgar experiências; estimular ações lúdicas entre a criança; emprestar brinquedos e dispor de um acervo de materiais de jogo para colaborar com a função docente.

Na Universidade Federal de Goiás - Regional Catalão UFG/RC a Ludoteca surge no curso de Educação Física no ano de 2011 a partir da aprovação de seu projeto em edital externo, o PROEC (Pró-reitoria de extensão e cultura) 2011. Desde ali ela expunha como objetivo:

Integrar diferentes áreas de conhecimento numa proposta interdisciplinar de atuação, promovendo projetos de formação de educadores e discentes de diferentes níveis de ensino e possibilitar o acesso ao lúdico a diferentes faixas etárias e camadas sociais. (PINHEIRO, 2011, p.01)

Seu surgimento provem da constatação da necessidade de implementação de ambientes para experimentação do brinquedo, do jogo e da brincadeira, ou seja, de “ações e oportunidades que potencializem a garantia e a efetivação de um dos direitos da infância, que é à fruição cultural e artística desenvolvida por meio do brincar”. (PINHEIRO, 2012, p. 03)

De modo particular a escolha por torná-la objeto de pesquisa num Programa de Pós-Graduação em Educação advém das experiências que o pesquisador nela vivenciou e de modo concomitante a participação no grupo de estudo “Laboratório Ludoteca do Curso de Educação Física UFG/RC”. De modo amplo outros dois argumentos atuaram em prol da efetivação da pesquisa: a) a escassez de trabalhos sobre ludotecas universitárias e b) a possibilidade de contribuir com a compreensão deste espaço que



**Fotografia 2: Pode pintar!**

vem se fortalecendo na Universidade Federal de Goiás - Regional Catalão cuja trajetória merece ser registrada e compreendida.

Sobre o percurso da pesquisa ressaltamos que os ajustes primeiros ao foco e objeto foram feitos a partir de um

levantamento bibliográfico exploratório que mostrou que muito embora existam trabalhos sobre o tema Ludoteca como os de Roeder (2007), Rezende (2012), Barbosa (2010), eles derivam contribuições a temas como desenvolvimento infantil e suas implicações à aprendizagem ou para o entendimento de impactos das Ludotecas sobre o brincar e a socialização. Não encontramos textos que tomassem como objeto uma Ludoteca em si, especialmente uma Ludoteca Universitária, embora dados de pesquisa realizada pelo Portal de Cultura (Programa do Ministério da Cultura) em parceria com o Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos (LABRIMP) da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, indiquem que existam mais de 565 espaços denominados Brinquedoteca ou Ludoteca. (KISHIMOTO, 2011)

A partir desta constatação e já cursando as disciplinas do Programa de Pós-Graduação nos pautamos pelo objetivo central de compreender a Ludoteca da UFG\RC “em si” pelo intermédio dos olhares daqueles que nela atuam, a saber: o pesquisador/ludotecário, dois ludotecários e sua coordenadora. Nos desvencilhamos assim de um desenho que se coadunasse aos estudos da sociologia infância ou daqueles que originam estudos sobre as crianças, seu desenvolvimento ou sobre o brincar<sup>1</sup>. O que se configurou nestes primeiros passos foi uma premissa básica que considera a compreensão da Ludoteca UFG\RC (objeto) como objetivo central da pesquisa.

---

<sup>1</sup> Nem por isso deixamos de incorrer na leitura de autores deste campo como Brougère (1995, 1996, 2002, 2004, Ariès (1978), James, Jenks e Prout (2000), Kramer (2007), Sarmiento (2013), Abramovicz e Rodrigues (2014), entre outros, mas estes serviram como preâmbulo, como movimento de aproximação a um universo infantil que majoritariamente se liga às Ludotecas, mas nem sempre.

Algumas questões que se apresentaram neste íterim partiram da necessidade de responder ao básico como: Qual a origem das ludotecas? (Questão essa fundamental no alinhamento da pesquisa à Linha de História e Culturas Educacionais), Qual a trajetória da Ludoteca da UFG\RC? Quais concepções a fundamentam? A que ela se propõe? Como se organiza? Como foi institucionalizada? O que acontece nela? Como é significada?

De certo modo foram questões que orientaram a projeção de capítulos, já que deram origem à uma sequência de tarefas ou etapas que foram assim organizadas: a) Apresentação do histórico das Ludotecas e a produção acumulada sobre as mesmas, b) Apresentação do objeto e o percurso de sua institucionalização assim como sua organização (trajetória) e c) Apresentação dos dados empíricos (fotos, narrativas, trechos autobiográficos) que produzem significado e compreensões acerca do objeto Ludoteca UFG\RC.

Na finalização desta etapa de problematização/organização chegamos a um projeto de pesquisa, com ele demos andamento com mais vigor ao trabalho e iniciamos uma escrita primeira na qual uma inquietação se manifestou e dava pistas da percepção de que é possível um lugar ser estudado desde múltiplas abordagens e métodos. E essa inquietação sinalizou que necessitávamos, para a desconstrução (estranhamento) e construção de nosso objeto, admitir um ponto referencial, um termo concreto, tomado como âncora para dar a Ludoteca, um norte teórico, ou seja, situá-la ao menos numa categoria linguística ou terminológica básica.

Ora utilizando um termo ora outro - lugar, ambiente, território, entre outros - achávamos que havia algo de indefinido neste procedimento, fundamentalmente porque ela, sendo foco de uma pesquisa, obriga-nos a objetivamente pensa-la e até mesmo nominá-la para fugir ao escapismo, ao senso comum. Fosse assim, ela seria meramente definida como o lugar feito para crianças brincarem, algo que nos incorreria em superficialidade, desvio.

Dessa preocupação depreendeu segunda premissa: a de que a Ludoteca não é um lugar apenas e não pode ser tomada a partir da simplificação ainda que terminológica. Uma busca na literatura sobre os termos lugar e espaço, como ponto de partida (produzidas ora na sociologia ora na geografia), nos permitiu a adoção de uma forma conceitual de perceber e analisar a Ludoteca UFG/RC. Ela é um “*espaço*”. É este o termo. É este o conceito acima de tudo que nos permitiu uma primeira definição.

A adoção deste ancoradouro conceitual, foi como o ajuste de lentes que deu peso à compreensão do objeto, que fez com que ultrapassássemos uma questão aparentemente ordinária, questão de entendimento, mas que pautava questões fundamentais, como: Seria ela um ambiente? Um lugar? Um espaço? Afinal, de qual simples ponto deveríamos partir? A Ludoteca é o quê para início de conversa?

O conceito de espaço nos foi apresentado inicialmente por Zabalza e Fornero (1998) que primeiramente diferenciam “espaço” de “ambiente” ainda que se inter-relacionem de forma muito particular. Para eles o termo espaço refere-se aos locais onde as atividades são realizadas que são caracterizados pelos objetos, pelos móveis, pelos materiais didáticos e pela decoração. Já o ambiente diz respeito ao conjunto desse espaço físico e às relações que se estabelecem no mesmo, as quais envolvem os afetos e as relações interpessoais das pessoas envolvidas no processo:



**Fotografia 3: Mais cor por favor!**

adultos e crianças, ludotecários e infâncias.

Zabalza e Fornero (1998), afirmam que um espaço possui uma dimensão física - paredes, móveis, janelas - mas também uma dimensão funcional, já que o ambiente contemporiza significados relacionados à sua organização. Estes autores ainda pontuam que no “espaço” há uma dimensão temporal, que se distingue pela criação de rotinas, divisão de atividades em um tempo específico; por fim, a dimensão relacional que abrange as influências mútuas entre aqueles que desfrutam desse espaço.

Na mesma direção e, portanto, também enveredando no expediente de pensar um espaço como objeto complexo e multifacetado, encontramos Horn (2004, p.35) que salienta que “O espaço nunca é neutro. Ele poderá ser estimulante ou um limitador de aprendizagens, dependendo das estruturas espaciais dadas e das linguagens que estão sendo representadas”. O mesmo autor, aprofundando esta reflexão, sustenta que o espaço proporciona uma multiplicidade de experiências, pois transmite conceitos, valores culturais e as relações sociais e ainda, nele estão subentendidas as concepções

das pessoas que ali atuam. Neste sentido ele exige um entendimento que considere sua complexidade e sua relação com o tempo. Horn esclarece que:

A construção do espaço é eminentemente social e entrelaça-se com o tempo de forma indissolúvel, congregando, de modo simultâneo, diferentes influências mediatas e imediatas, advindas da cultura e do meio nos quais estão inseridos seus atores. (HORN, 2004, p. 115)

Mas o autor que tomamos como base para pensar a Ludoteca como espaço foi



Fotografia 4: Tô terminando!

Henri Lefebvre (2006), pois é este autor quem constrói uma teoria do espaço admitindo inicialmente que a questão não é o que é o espaço, mas a inserção deste “na prática social, econômica, política, industrial ou urbana” (p.39-40). Defende, portanto, que o

espaço social é um produto da sociedade, constatável na descrição empírica, resultante de uma certa história, de um passado. Lefebvre - e concordamos com ele - assim define espaço:

O espaço social resulta do trabalho e da divisão do trabalho; a esse título, ele é o lugar geral dos objetos produzidos, o conjunto das coisas que o ocupam e de seus subconjuntos, efetuado, objetivado, portanto, ‘funcional’. Este espaço é a objetivação do social, do mental, para conhecê-lo é preciso descrevê-lo (LEFEBVRE, 2006, p.44).

O autor avança, aprofunda sua reflexão a ponto de defender a compreensão dos territórios como sendo elementos não “neutros” (LEFEBVRE, 2006). De Lefebvre pinçamos também a inspiração por configurar um texto final que remeta à estrutura teórica pela qual para ele podemos pensar o espaço: pelas dimensões do percebido, do concebido e do vivido.

Quanto espaço concebido que ele define como o espaço conectado:

À ordem imposta, ligadas aos signos, aos códigos. É o espaço dos cientistas, dos planejadores, dos urbanistas, dos tecnocratas, é o espaço dominante numa sociedade. Suas concepções tendem para um sistema de signos verbais, elaborados intelectualmente. Trata-se da construção de um projeto se inserindo num contexto espacial, o que

exige representações que não se perdem no simbólico (LEFEBVRE, 2006, p.54).

Para nós ele pôde ser encontrado no olhar para o projeto da Ludoteca UFG/RC, documento que encerra a concepção inicial e a origem das escolhas que a projetaram, que sustenta a adoção de uma dada organização física, filosófica, de ritmos, sons, de modelos. Porque consideramos que é pelo concebido que uma organização pressupõe modos de falar, brincadeiras, enfim todo um arsenal que permite o acesso ao repositório cultural e simbólico de nossa sociedade. Pelo concebido a Ludoteca UFG/RC está mergulhada na cultura<sup>2</sup>, ou seja, são regras vagas e genéricas de comportamentos, de crenças, de valores, que possibilitam uma organização da vida cotidiana em uma sociedade - e em seus arranjos que espelham concepções de gênero, de profissão, de identidade e cultura afinal. A disposição dos móveis, as escolhas dos brinquedos contem a representação de nossa cultura. Representação de nosso espaço, portanto.

O espaço percebido é aquele que:

Engloba a produção e a reprodução, conjuntos espaciais próprios a cada formação social, que assegura a continuidade numa relativa coesão (o que não quer dizer uma coerência – concebida e lógica). A sociedade engendra seu espaço, numa interação dialética, dominando-o e dele se apropriando. A prática espacial associa a realidade cotidiana (emprego do tempo) e a realidade urbana (percursos, redes, ligação de lugares) (LEFEBVRE, 2006, p.53).

Enxergar na Ludoteca UFG/RC este percebido é visualizar aquilo que se apresenta aos olhos, porque inicialmente se destaca. Pelo percebido vimos que a Ludoteca é para nós a manifestação do modo como para nossa sociedade pensamos a infância. Manifesta no percebido o predomínio de uma geografia da infância marcada pelo lugar colorido, lúdico, do “infantil”. Perceber a conexão entre a Ludoteca UFG/RC e a sociedade como um todo é notar que de fato “a sociedade engendra seu espaço, numa interação dialética, dominando-o e dele se apropriando.” (LEFEBVRE, 2006, p.53).

E o terceiro ângulo na leitura tripla do espaço, os espaços de representações – espaço vivido – que se segundo Lefebvre (2006) é:

---

<sup>2</sup> Para fins desta pesquisa, por cultura entende-se: “organização estrutural de normas sociais, rituais, regras de conduta e sistema de significados compartilhados pelas pessoas que pertencem a certo grupo” (VALSINER, 1998 apud CONTI; SPERB, 2001)

O espaço dos habitantes, dos usuários. Trata-se do espaço dominado que a imaginação tenta modificar e se apropriar. Estes espaços tenderiam para sistemas mais ou menos coerentes de símbolos e signos não verbais. Ele tem por origem a história de um povo e cada indivíduo seu, contém os lugares das situações vividas, portanto, implica o tempo, ele é essencialmente qualitativo, fluido, dinamizado. Este espaço suscita uma série de expressões e incursões no imaginário. (p.55-56).

Vemos essa dimensão da Ludoteca UFG/RC quando a vemos tomada, dominada pela exploração por vezes subversiva das crianças, quando é tomada pelo instintivo, pelo subjetivo, pelo subterrâneo.



**Fotografia 5: Perfil Fantasiado**

Para Lefebvre esta triplicidade do espaço

intervém diretamente em seu espaço, segundo suas qualidades e propriedades, segundo as sociedades (modos de produção), segundo as épocas. A prática espacial realiza no terreno a projeção de todos os aspectos, elementos e momentos da prática social, a qual reagem sobre ela. Sua hipótese está no entendimento de que cada sociedade produz o seu espaço (LEFEBVRE, 2006).

Especialmente, as contribuições acima se mostraram a nós como úteis para organizar os dados do campo na intenção de compreender a Ludoteca UFG/RC. Passamos a prever que da pesquisa documental na Ludoteca teríamos o concebido, permeado pelos dados da literatura sobre as ludotecas e o percebido e o vivido viriam na caracterização do objeto, das narrativas da pesquisa de campo e das leituras das fotografias do acervo.

É importante ressaltar que Lefebvre (2006) percebe uma relação dialética nessa triplicidade, e considera imprescindível que sejam reunidos, de modo que o sujeito possa passar de um ao outro sem se perder. E orientar a visão do leitor desta dissertação que isso é perceptível no terceiro capítulo quando por vezes tornou-se complexo delinear o que é o percebido na experiência do pesquisador, o que é concebido, o que provem do vivido. Assim, com o passar das páginas poderão emergir uma leitura na

qual se destacam aspectos e momentos que aludem ao percebido, ao concebido e ao vivido.

Em síntese, a leitura de Lefebvre nos orientou a um modo de captar o objeto-Ludoteca UFG/RC como um espaço que é ao mesmo tempo abstrato-concreto, homogêneo e desarticulado. E em sendo espaço ela não é objeto, nem uma mercadoria, nem sequer um instrumento. Como espaço ela não é o lugar exclusivo da reprodução das relações sociais, mas também da produção de coisas. E é dinâmico.

Pelas leituras acima, a Ludoteca UFG/RC foi estranhada e desnaturalizada e tornou-se mais palpável ainda que contraditória e por isso ainda mais interessante, mais instigante já que se mostrou como espaço de contradições, as quais para Lefebvre (um teórico de caráter marxista) “advém do conteúdo prático e social, do conteúdo capitalista” (2006, p.78). Em suma o espaço possui estes entrecruzamentos múltiplos (LEFEBVRE, 2006).

Na adoção desta mirada, avançamos na conformação do campo teórico e admitimos, ainda muito precocemente, que nosso estudo se aproximaria também, tanto teórica quanto metodologicamente, das produções que compõem um movimento de “descolonização” das pesquisas com crianças - ainda que elas não sejam nosso objeto, mas sim a Ludoteca UFG/RC que é espaço a elas afeito. Abramovicz e Rodrigues (2014) encetaram tal admissão quando mostraram que:

Para introduzir a temática em relação a como descolonizar as pesquisas com crianças é preciso indicar que estamos entendendo o processo de descolonização no interior de uma das possibilidades de constituir-se de maneira singular, produzindo e criando novas/outras possibilidades de vida, de criança (s), de infância (s) e de pesquisa (s). Isso implica a necessidade de criar instrumentos, ferramentas teóricas, conceitos, afectos e perceptos que possibilitem a constituição social/individual de formas singulares de existências, coletivas ou não (p.02).

Também pela evolução da leitura, notamos que não nos aferráramos a propor um trabalho descolonizador, mas que a Ludoteca UFG/RC poderia ser apreendida, compreendida como espaço descolonizador, a depender das compreensões obtidas na pesquisa de campo, porque segundo Abramovicz e Rodrigues (2014):

Descolonizar é produzir uma processualidade na qual é possível constituir experiências sociais e individuais singulares, que descentalizem, ou façam fugir os modelos e lugares hegemônicos que centralizam sentidos, norma, estética, saúde, entre outros, dominantes e que se constituam para além da lógica do capital. (p.02)

Tendo avançado nesta problematização, percebemos que Lefebvre e a descolonização do olhar, nos guiavam ao modo que evocássemos como pano de fundo ou recorte do objeto, seu cotidiano. Consideramos que o próprio Lefebvre (2006) ao estruturar a tríade do concebido, percebido e vivido potencializa a compreensão e visão do espaço como lócus de acontecimentos cotidianos.

No Brasil, os estudos do ou sobre o cotidiano, se ancoram nos trabalhos de Agnes Heller (discípula direta de Lukács e da Escola de Budapeste<sup>3</sup>) e mais recentemente aos de Michel de Certeau, que nos exigiu uma atenção específica pela sua importância, sobretudo pela consolidação que tem tido nas produções do Programa de Pós-Graduação em Educação UFG/RC. Este autor aponta que o cotidiano:

É aquilo que nos é dado cada dia (ou que nos cabe em partilha), nos pressiona dia após dia, nos oprime, pois existe uma opressão no presente”. [...] “O cotidiano é aquilo que nos prende intimamente, a partir do interior”. [...] “É uma história a caminho de nós mesmos, quase em retirada, às vezes velada”. [...] Talvez não seja inútil sublinhar a importância do domínio desta história “irracional”, ou desta ‘não história’, como o diz ainda A. Dupont. “O que interessa ao historiador do cotidiano é o Invisível. (CERTEAU, 1994, p. 31).

Captar a Ludoteca UFG/RC num prisma que circunscreve o cotidiano, impôs a encontrar nela aquilo que Certeau (1994), buscando captar pelo invisível, definiu como “práticas comuns” que são para ele “muitas práticas cotidianas como falar, ler, circular, fazer compras ou preparar as refeições, etc. que são de modo mais geral, uma grande parte das maneiras de fazer”. (p. 44)

Certeau (1994) nos pareceu especialmente contributivo ao pensarmos que na Ludoteca UFG/RC o cotidiano é tomado por ações inusitadas, as “antidisciplinas” que a nosso ver expressam tudo aquilo que na escola ou em casa seria tido como subversão, burla ou desobediência. O autor nos auxiliou a sensibilizar em busca de narrativas que demonstrassem uma leitura de cotidiano da Ludoteca UFG/RC, na qual ela se resignificaria, como espaço que comporta a “antidisciplina”, as “táticas” e “estratégias”. Sendo que por táticas teríamos que “A tática só tem por lugar o outro. Ela

---

<sup>3</sup> Javier Amadeo descreve assim a Escola de Budapeste: Alunos, discípulos e colegas do velho Lukács continuaram com o interesse no projeto teórico do seu professor: Agnes Heller, Ferenc Fehér, György Márkus e István Mészáros, críticos do regime comunista, foram, em diferentes períodos, deslocados da Universidade de Budapeste. Esses filósofos, que seguiram caminhos diferentes, tinham em comum a vontade de participar daquilo que devia ser uma crítica, ou autocrítica, da ortodoxia marxista, e uma tentativa de reformá-la (AMADEO et. al. 2007, p. 76).

aí se insinua, fragmentariamente, sem aprendê-lo por inteiro, sem poder retê-lo à distância”. (p. 46)

Também pelo olhar sobre o cotidiano, passamos a buscar uma captura do objeto a partir das tensões das relações que na Ludoteca UFG/RC são geralmente permeadas pelo adultocentrismo e que, portanto, são chanceladas pelos resquícios de um pensamento ocidental e platônico,<sup>4</sup> que aprisiona a infância numa condição menor, que a colonializa quanto à aurora de um fenômeno de descolonialização, de mudança social,



na qual vemos a infantolatria ou o imperialismo infantil.

Em suma, Certeau (1994) nos ampara na análise das maneiras de fazer a Ludoteca UFG/RC. A partir dele

**Fotografia 6: incorporando!**

ampliamos a lente para ver as mil práticas, pois ela – a Ludoteca UFG/RC - é espaço apropriado por modos “quase microbianos”, que invadem suas estruturas, modificando seu funcionamento, mas também o deturpando, o ressignificando.

Este sobrevoo dos conceitos de espaço e do cotidiano, deve ser entendido como passo precursor, importante na apreensão do objeto da pesquisa e das facetas que o explicam, ainda que, como salienta Boaventura S. Santos (2010, p.69) em seu “Discurso sobre as Ciências não exista uma resposta concreta, mas inúmeras possibilidades de compreensão”. Em relação a dimensão metodológica da pesquisa, todo o exposto

<sup>4</sup> Sobre a Infância Platônica ver: KOHAN, Walter Omar. Infância e educação em Platão. Educação e Pesquisa. São Paulo, v.29, n.1, p. 11-26, jan./jun. 2003.

anteriormente, implicou em escolhas que foram difíceis de realizar desde a elaboração do projeto de pesquisa. Uma delas expressava o desejo de ancorar os instrumentos da pesquisa de campo contemplando nelas: a) o acúmulo experiencial do próprio pesquisador que é Ludotecário e seu acervo constituído de mais de 938 registros fotográficos produzidos naquele espaço, e b) as narrativas da coordenadora e de dois Ludotecários. – Vale ressaltar que para preservarmos os nomes verdadeiros dos sujeitos envolvidos na pesquisa, realizamos a substituição por nomes fictícios. Os sujeitos dessa pesquisa foram identificados por nomes de flores: Margarida, Girassol e Hortênciã. Suas falas registradas nas análises estarão sempre reconhecidas pela identificação do profissional. Vale destacar que os profissionais são todos do sexo feminino.

Pelo acervo fotográfico e pelo desejo de utilizá-lo na pesquisa de campo, na análise dos dados e na estética da dissertação, buscamos nos embasar em produções que assim como nós, lançam mão das fotografias e por esse estudo passamos a defender que o estudo da imagem é fundamental para o entendimento dos múltiplos pontos de vista que os homens constroem a respeito de si mesmos e dos outros, de seus comportamentos, seus pensamentos, seus sentimentos e suas emoções em diferentes experiências de tempo e espaço.

Isso porque como aponta Kossoy (2002) as imagens dialogam com a realidade e com a representação dessa realidade – as imagens também são observações estéticas e documentais da realidade, carregando significados transparentes de emoção, afetividade, ludicidade, entre outros. O processo de percepção ao fotografar assemelha-se ao observador na antropologia – perceber o outro, suas diferenças e registrá-las é a principal tarefa da fotografia.

Mesmo quando apenas ilustramos as falas dos entrevistados ou as ideias sobre a Ludoteca UFG\RC, as fotografias dessa ação ajudam a perceber este espaço, pois podem de fato reconstituir o “clima” das situações vivenciadas, nas cores que elas se apresentavam, criar um ambiente de verossimilhança e, por conseguinte, de persuasão analítica ou guia para teorizações e avanços compreensivos do pesquisador que são verdadeiramente o objeto da pesquisa. As imagens não devem ser entendidas para apenas “reviver” um estar lá, mas sedimentar os alicerces do caminho da descrição interpretativa e auxiliar na articulação das tramas da indução, ajudar na compreensão das interpretações, e não apenas distrair a atenção do leitor entre o folhear das páginas. Portanto, as fotografias caminham no conceito de fonte como expressa Mauad (1996, p.82):

A fotografia – para ser utilizada como fonte histórica, ultrapassando seu mero aspecto ilustrativo – deve compor uma série extensa e homogênea no sentido de dar conta das semelhanças e diferenças próprias ao conjunto de imagens que se escolheu analisar.

É com este olhar, que consideramos a fotografia como uma representação a partir do real, “em função da materialidade do registro” (KOSSOY, 1999, p.31), pois é parte de uma realidade concreta em um determinado espaço e tempo, assim é considerada um documento do real, uma fonte histórica.

Toda e qualquer fotografia, além de ser um resíduo do passado, é também um testemunho visual no qual se pode detectar – tal como ocorre nos documentos escritos – não apenas os elementos constitutivos que lhe deram origem do ponto de vista material. No que toca a imagem fotográfica, uma série de dados poderão ser reveladores, posto que jamais mencionados pela linguagem escrita da história. (KOSSOY, 2001, p.153-154).

Em síntese temos a fotografia como “instrumento de apoio à pesquisa, como meio de conhecimento visual da cena passada e, portanto, como uma possibilidade de descoberta”. (KOSSOY, 2001, p.53)

É o conflito entre a realidade que se vê: a segunda realidade (a que se insere no documento, a representação) – através de nossos filtros culturais, estético/ideológicos – e a realidade que se imagina: a primeira realidade (a do fato passado), recuperado apenas de maneira fragmentária por referências (pleno de hiatos) ou pelas lembranças pessoais (emocionais). (KOSSOY, 1999, p.47-48)

A confluência dos elementos do campo teórico e das escolhas metodológicas acima postas, finalmente confluíram ao ponto de chegarmos a um desenho de pesquisa, delineado pela valorização das marcas da subjetividade, da cotidianidade, das narrativas e autobiografias, imersas num campo teórico que discute essencialmente a produção e compreensão de um espaço que de certo modo é pautado pela infância.

Há que se garantir, portanto, uma alteridade na lida com o objeto - Ludoteca UFG\RC - que predispõe um entendimento histórico a partir da cultura desse espaço, seus sujeitos, suas rotinas, assim como a partir dos sentidos subjetivos sobre ele elaborados. Pensamos assim aproximar dos rigores que Rockwell e Ezpeleta (1986) que apontam como necessários na apreensão de uma instituição toda a sua complexidade já que isso requer "o manejo das grandes categorias sociais: classes, Estado, sociedade

civil etc.", mas requer também evitar a mera transferência desses conceitos que foram elaborados e definidos como objetos de análise pertencentes a outro nível. (p. 13-14).

E havendo admitido que esta pesquisa se sustenta e inspira no estudo do cotidiano, será necessário mergulharmos no interior da Ludoteca UFG/RC que é objeto central de nossa análise. Ludoteca como lugar (CERTEAU, 1998) complexo e emaranhado de elementos que se articulam formando redes de significados. Ludoteca como espaço utópico e emancipatório. Ludoteca aonde as táticas, os improvisos, são constantes. Ludoteca como espaço de coletividade, de vida, de fazeres e saberes.

Na nossa pesquisa, buscamos demonstrar que no cotidiano da Ludoteca UFG/RC, processa-se um processo de construção e transmissão de saberes culturais, considerados como tradições, princípios ou valores, que expressam as matrizes culturais, históricas e pedagógicas, que possibilitam a sobrevivência de espaços como este, dedicados a difusão da cultura lúdica. Algo de fantástico se esconde no cotidiano (CERTEAU, 1998)

e acrescentamos, no cotidiano da Ludoteca.

A metodologia se orientou pela realização preliminar de uma revisão teórica e pela realização de pesquisa de campo estruturada em duas etapas, sendo a



**Fotografia 7: Homem lúdico**

primeira ancorada em pesquisa documental realizada nos arquivos da Ludoteca UFG/RC, que permitiu compreendê-la em seu concebido, sua concepção enquanto instituição educacional, e no arquivo pessoal do pesquisador do qual foram selecionadas fotografias da Ludoteca UFG/RC e seu cotidiano, obtidas entre os anos de 2011 a 2013, que forneceram imagens âncora ou geradoras das narrativas subsequentes. Na etapa seguinte, foram realizadas entrevistas orientadas por um roteiro e pela visualização das fotografias para composição de um texto que “compreende a Ludoteca UFG/RC”. Ou seja, as fotografias agiram como potencializadoras de narrativas e como ilustradoras do cotidiano na Ludoteca UFG/RC.

O tratamento dos dados, seguiu as orientações do campo da análise do conteúdo de Bardin (1977), o método da AC, que segundo o autor consiste em tratar a informação a partir de um roteiro específico, iniciando com (a) pré-análise, na qual se escolhe os documentos, se formula hipóteses e objetivos para a pesquisa, (b) na exploração do material, na qual se aplicam as técnicas específicas segundo os objetivos e (c) no tratamento dos resultados e interpretações. Cada fase do roteiro segue regras bastante específicas, podendo ser utilizado tanto em pesquisas quantitativas quanto em pesquisas qualitativas. A (a) pré-análise possui subfases descritas por Bardin (1977), sendo elas:

- (i) Leitura flutuante;
- (ii) Escolha dos documentos;
  - a. Regra da exaustividade;
  - b. Regra da representatividade;
  - c. Regra da homogeneidade;
  - d. Regra da pertinência;
- (iii) Formulação de hipóteses e dos objetivos;
- (iv) Referenciação dos índices e a elaboração de indicadores;
- (v) Preparação do material;

A fase (b) exploração do material consiste “nas operações de codificação, desconto ou enumeração, em função de regras previamente formuladas”. A fase (c) tratamento dos resultados obtidos e interpretação liga os resultados obtidos ao escopo teórico, e permite avançar para conclusões que levem ao avanço da pesquisa.

Houve também utilização de software de análise dos dados qualitativos para comprovação de categorias e palavras mais citadas. As categorias emergidas nesta fase vieram de codificações textuais que permitiram chegar a: Mãos na parede (coletividade); O BrinquedoCorpo (corpo); Formação; Gênero; e por fim, Fantasias, Imitação e Desobediências (burlas, ações inesperadas, surpresas)

Ao final a dissertação foi elaborada tendo três (3) capítulos assim determinados:

a) O Capítulo 1 que apresenta as Ludotecas a partir de uma retomada em seu histórico que versa sobre seu surgimento e suas características tanto no plano mundial como no Brasil. É um capítulo cuja escrita se balizou pelas especificidades da linha que orienta a pesquisa no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Goiás – Regional Catalão e que expressa apreço fundamental à história e culturas dos espaços educativos. Daí que sua leitura deve ser compreendida como uma

etapa de aproximação histórica ao objeto cuja categoria maior é a das Ludotecas/Brinquedotecas.

b) O Capítulo 2 que objetiva a descrição criteriosa da Ludoteca UFG/RC que é objeto da pesquisa. Apresenta o histórico e descreve o espaço desde sua estrutura física até dados de organização-funcionamento, as pessoas que nela atuam e frequentam e como este espaço é percebido. O capítulo se origina na pesquisa de campo-documental.

c) O Capítulo 3 que apresenta dados da pesquisa de campo, mesclando a autobiografia, excertos das narrativas e fotografias.

A análise e discussão das informações nortearam-se por indicadores de que a Ludoteca UFG/RC, no que se refere as reflexões da experiência espacial, essa influencia o processo de aprendizagem, experiência, fruição dos sujeitos que nela permeiam. Assim, o espaço é fundamental na formação. Ele propicia a oportunidade de brincar, e o brincar livremente num determinado espaço possibilita a experiência das relações sociais e o reconhecimento e a conquista do espaço. Podendo se afirmar, desta forma, que na Ludoteca UFG/RC a experiência espacial contribui, de forma significativa, para uma educação de qualidade.

Diante do que foi apresentado, acreditamos que se este trabalho conseguir promover o debate e abrir novas perspectivas de estudo e de trabalhos, teremos alcançado nosso objetivo. Mas por ora, se fecha este ciclo, com a esperança de que um novo se reinicie, a partir de outros olhares, no qual o aprendiz seja compreendido em sua complexidade, num cenário de novas perspectivas educacionais, que não considere apenas os conceitos, mas também valorize o simbolismo, o onírico, o lúdico e o imaginário com os quais os espaços lúdicos tanto se identificam e pelos quais se comunicam. Fica aqui o convite para novas discursões.

## CAPÍTULO PRIMEIRO

*Isso de querer  
Ser exatamente aquilo  
Que a gente é  
Ainda vai  
Nos levar além*

**Paulo Leminski**

### EM UMA GRANDE ANGULAR: AS LUDOTECAS



**Fotografia 8: Pipa**

apreender sobre o próprio espaço. Optamos por trazer sua complexidade a partir de um sobrevoo histórico que demonstram os caminhos de sua criação, as leituras sobre ela, pistas sobre sua organização e valor. Também demonstramos como isso se dá no Brasil. Todo modo queremos nos aproximar do objeto partindo de uma lente maior (geral), antes de no capítulo seguinte, buscar um zoom na Ludoteca do curso de Educação Física UFG/RC.

Neste capítulo, temos o objetivo de propiciar um retrato amplo, de grande enquadramento da ludoteca<sup>5</sup> que é constructo social. As ludotecas são palcos para as práticas sociais dos brincantes, por isso compreender estas manifestações, significa

---

<sup>5</sup> Tratamos do nosso objeto como Ludoteca essencialmente porque ela é assim nominada na Universidade Federal de Goiás - Regional Catalão. Porém Silva (2000) pontua que existe uma distinção entre os dois conceitos sendo que ludoteca, da raiz ludus (lúdico, jogo) mais teca (casa), [...] diz respeito a uma instituição dedicada à preservação, ao cultivo e à proporcionalização do lúdico a pessoas de todas as idades, classes sociais, grupo étnico, etc. Já a brinquedoteca tem como cerne de sua proposta o brinquedo, o objeto [...]. (SILVA, 2000, p. 146).

## 1.1 UM ENQUADRAMENTO HISTÓRICO PARA PENSAR AS LUDOTECAS

Muito antes do surgimento das ludotecas já existia para a humanidade a valorização do lúdico, da brincadeira e do jogo. Friedmann (2006) aponta que na antiguidade diferentes filósofos, como Platão e Aristóteles, já ponderavam o jogo<sup>6</sup> na educação, integrando a ideia de conhecimento ao prazer. Surpreendentemente a atividade lúdica, naquele período não era vinculada excepcionalmente à infância, mas a todas às pessoas algo que nos tempos atuais tem sido retomado com alguma dificuldade. A autora salienta que Aristóteles (344 a.C.) considerava que o jogo é prática que apresenta um fim em si mesma. Na Idade Média, o jogo possuía a incumbência de

expressar princípios de moral, ética e conceitos de disciplinas escolares, no entanto, não era analisado de maneira séria, por estar conexo também ao azar. No



**Fotografia 9: Arquitetando**

Renascimento, que o jogo de modo mais direto, torna-se ferramenta auxiliar no estudo, na aprendizagem, pois favorecia o desenvolvimento da inteligência. Por isso, foi adotado como instrumento da aprendizagem de conteúdos escolares”. (p.33)

Em todo o caso, a brincadeira, o jogo e/ou os brinquedos eram vivenciados nos territórios da infância que até ali, tinham como limites a casa (quintal), a escola (como atividade tutelada e dirigida para fins educativos ou moralizantes) ou a rua.

<sup>6</sup> Autores como Kishimoto (1997) relatam que no Brasil os termos “jogo” e “brincadeira” são utilizados indistintamente pela falta de conceituação que este campo ainda apresenta. Para a autora “(...) brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte da brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogo infantil para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança (brinquedo e brincadeiras)”. (KISHIMOTO, 1998, p. 7)

Historicamente, a primeira iniciativa para criar um espaço em que a ludicidade/brincadeira fosse um elemento central, ocorreu, como esclarece Azevedo (2004), nos anos da grande depressão econômica norte-americana, em meados de 1934, em Los Angeles, no estado da Califórnia. Como enfatiza este autor, esta brinquedoteca não surgiu a partir de um planejamento da comunidade, mas sim a partir de uma eventualidade, já que o estopim de sua criação, foram os constantes roubos sofridos por uma loja de brinquedos que se situava nas proximidades de uma escola municipal. A brinquedoteca pioneira, portanto, nasceu como uma resposta ao ato infracional de crianças, já que surgiu após o dono da loja de brinquedos procurar o diretor da escola do bairro para solução de um ato tido como desordeiro.

O diretor ao criar aquela brinquedoteca, tomou como base a ideia de que havia uma necessidade advinda da falta de brinquedos para estas crianças, visto que o roubo seria originário desta necessidade.

Naquela primeira iniciativa o objetivo era o empréstimo de brinquedos, tendo como apoio o emprego de recursos comunitários, designado como *Toy Loan* - empréstimo de brinquedos. Essa brinquedoteca na



Fotografia 10: Preparando para o baile

cidade de Los Angeles, perpetua até os dias de hoje, mas a ideia ao se expandir pelos Estados Unidos, adotou o nome de Toys Libraries - Biblioteca de brinquedos - e o intento de emprestar brinquedos. (AZEVEDO, 2004)

Almeida (1997) nos mostra que apenas décadas mais tarde, em 1960, a UNESCO (Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura) lançou a



**Fotografia 11: Bom para a cabeça**

ideia em nível internacional, a partir do que foram surgindo diferentes iniciativas.

Em 1963, ocorreu o surgimento da ludoteca em Estocolmo na Suécia, tendo como precursoras duas professoras, ambas mães de filhos com deficiência. Estas constituíram as Lekoteks, que possuíam como função primordial, assim como em Los Angeles, o empréstimo de brinquedos. O diferencial na Lekoteks, é que objetivavam também, a constituição de conhecimentos para

instruir às famílias de crianças com deficiência a respeito da possibilidade que o brincar poderia trazer para seus filhos. Com estas finalidades instituídas as lekoteks possuíam uma funcionalidade que lembra a de uma clínica. Trabalhavam com agendamento de consulta e horário marcado, no qual especialistas brincavam com a criança e sua família, já que se tinha como princípio que as crianças desenvolvem com e por meio do brincar. (ALMEIDA, 1997)

Em 1967, na Inglaterra, foram constituídas as Toys Libraries, bibliotecas de brinquedos, tendo como função o empréstimo de brinquedos.

Quase 10 anos após sua constituição na Inglaterra, mais especificamente no ano de 1976, foi realizado o I Congresso sobre as Toy Libraries na cidade de Londres, com o intuito de difundir estes espaços para o brincar. E é pertinente destacar, que 1979, foi definido pela UNESCO (Organização das Nações Unidas para a educação, a ciência e a cultura) como o ano Internacional da Infância.

Abrimos aqui um parêntese, para destacar que houve entre as décadas de 1960 e 1970, uma viragem nos estudos sobre a infância, cujos marcos teóricos são as obras de Ariès (1978) com a “História social da criança e da família” e Charlot (1983) com “A mistificação pedagógica”. Para Kramer (2007), as obras em questão, marcam um redirecionamento ao modo de pensar e estudar a infância que se afastou do viés psicológico e passou a pensar num prisma histórico-sociológico. Entendemos, que esse movimento tenha influenciado na criação das ludotecas e ou brinquedotecas, já que muitas passam a ser apreendidas como criações culturais. Kramer (2007, p. 22) finaliza nosso parêntese sintetizando:

Se Ariès forneceu, então, parâmetros de pesquisa articulando infância, história e sociedade que fundamentaram minha posição contrária à miniaturização da criança, Charlot favoreceu a crítica à naturalização da criança e consolidou a análise de caráter histórico, ideológico e cultural. Assim, contra a ideia de criança ser da natureza (quanto menor a criança mais ela se assemelha e se aproxima de um bichinho?), foi possível delinear uma imagem de criança tomada com base em suas condições concretas de existência, social, cultural e historicamente determinada.



Fotografia 12: Menina ou bolinha?

Em 1987, foi realizado o Congresso Internacional de Toys Libraries na cidade de Toronto, Canadá, e nele foi discutido o ajustamento do nome Toys Libraries,

justamente pela ponderação de que as ações que ali perpetuavam, ultrapassavam o mero empréstimo de brinquedos. Por esta ocasião, as Toys Libraries, agregam novos papéis e é também neste período que há uma propagação dos espaços destinados a cultura lúdica na Europa. (AZEVEDO, 2004)

Em 1990, foi produzido na Itália intitulado, “Toys Libraries in Internacional Perspective”, documento que registra esse movimento de expansão e legitimação das ludotecas na Europa. Neste livro foram evidenciadas as propostas de brinquedotecas e ou ludotecas de trinta e sete países. A propósito, as Ludothechas, como são chamadas na Itália, possuem a cultura lúdica como foco e propõe sua disseminação, assim como a disseminação de valores humanos. (CUNHA, 1998, apud AZEVEDO, 2004, p.43)

Em 1993, ocorreu o I Encontro Mundial de Brinquedotecas, na cidade de Melbourne, na Austrália. Esta sequência de importantes eventos, evidencia o crescimento destes espaços na Europa e cooperaram para sua expansão em todo o mundo. (ALMEIDA, 1997)



**Fotografia 13: O quê que eu quero?**

Retornando à geografia das ludotecas pela contribuição de Santos (2001), temos que na África do Sul, muitas são as Toys Libraries em funcionamento, seja em hospitais, como também em universidades. Há também por lá as “circulantes”, que transitam com a finalidade de garantir, que crianças com deficiência, vivenciem o brincar e sejam estimuladas através deste. Em países como Austrália, Bélgica e Canadá, as Toys Libraries atuam em hospitais, centros de saúde, escolas, bibliotecas públicas, e

possuem a característica de serem nutridas com recursos estatais e particulares. O autor, avalia que nestes lugares elas passaram a ser como um Centro de Recursos para a Família, pois mães, tias, avôs e avós, acompanham as crianças e “aproveitam a oportunidade do encontro, para estabelecer um relacionamento proveitoso e adquirirem orientações sobre questões relativas a saúde, educação e melhor utilização dos recursos que a comunidade oferece”. (SANTOS, 2001, p.45)

Já em países como Noruega e Finlândia, as brinquedotecas possuem como finalidade, tanto o empréstimo de brinquedos como também o trabalho clínico com especialistas, situação que lembra as ações desenvolvidas nas lekoteks na Suécia. (CUNHA, 2001)

No Oriente, especificamente na China, o surgimento da brinquedoteca ocorreu no ano de 1988, e logo após a primeira, outros espaços com a mesma característica foram sendo criados. Ainda deste lado do mundo, no Japão, as brinquedotecas são



subsidiadas por ações do governo, e estas atuam tanto com crianças sem deficiência, como promovem trabalhos específicos para crianças com deficiência, além de efetivar pesquisas sobre o brincar. (SANTOS, 2001)

Retornando para a Europa, vimos que as Ludothèques, na França, são incorporadas ao Ministério da Educação, sendo assim, o Estado proporciona formação acadêmica universitária para os ludotecários/brinquedistas.

(CUNHA, 2001)

Cunha (2001) evidencia que as ludotecas em Portugal

**Fotografia 14: Livre para experimentar**

são tidas como espaços destinados

para o lazer, são designados como centros de lazer comunitário. O que deve ser

ressaltado na experiência de Portugal, é o alcance que este trabalho possui, abrangendo às populações rurais e aldeias, tendo como foco a demanda do resgate da cultura. Muitas funcionam junto a universidades. Ao caracterizar as ludotecas em Portugal a autora explicita que lá “algumas ludotecas são frequentadas por idosos; eles ajudam a consertar os brinquedos, as avós fazem bonecas de pano e roupinhas, os avós constroem pipas, trens, caminhões e outros brinquedos tradicionais.” ( p.45)

Azevedo (2004), aponta que as Toys Libraries também demarcam seu espaço na República da Irlanda, e chama atenção para o Professor Roy McConkey, por desenvolver trabalhos em conjunto a UNESCO, a fim de apontar e disseminar a importância e as contribuições do brincar para potencializar o desenvolvimento da criança em um plano maior.

Na América Latina, as brinquedotecas tiveram suas primeiras experiências iniciadas na década de 1970, com atividades sendo desenvolvidas em países como, Brasil, Uruguai, Argentina, Cuba e Costa Rica, sendo que tais conhecimentos, foram disseminados para outros como Colômbia, Equador, Paraguai, Bolívia, México, Panamá, Venezuela e Honduras. (CELY apud ALMEIDA 1997, p. 135)

## 1.2 UM OUTRO RETRATO: O BRASIL

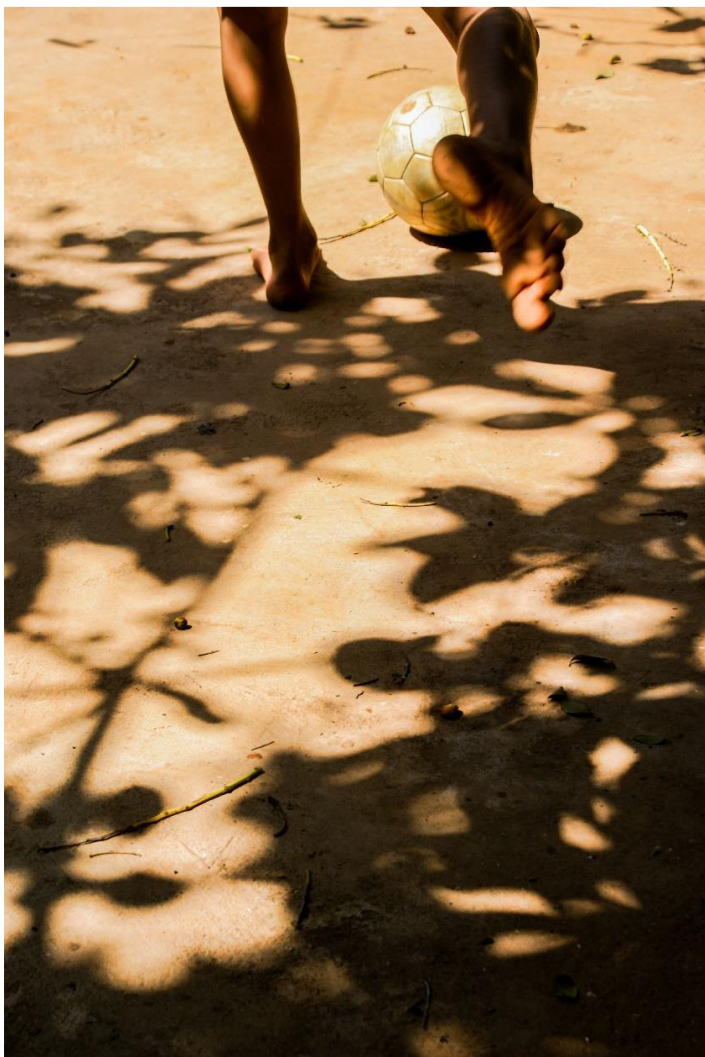


**Fotografia 15: Puxa!**

Especificamente no Brasil, o processo de introdução de espaços destinados ao brincar, se inicia na década de 1920 ecoado pelos avanços da Psicologia, e naquela

época o brincar era o cerne dela, valorizado como ferramenta para ampliação das possibilidades de trabalho pedagógico.

Como informa Kishimoto, este “primeiro protótipo de brinquedoteca” surgiu no nordeste, mais precisamente em Pernambuco no ano de 1929, através do diretor José Ribeiro Escobar, que procurava utilizar os brinquedos como suporte pedagógico. Para a autora, “este dado abre uma perspectiva histórica da utilização de um espaço, no qual o



**Fotografia 16: Pé de moleque**

objeto brinquedo, seria utilizado para desenvolver momentos de brincadeiras com o intuito de ampliar as possibilidades pedagógicas”. (KISHIMOTO apud ALMEIDA 1997, p. 135)

Outro marco histórico datado de 1971, foi a ocasião da inauguração do Centro de Reabilitação da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) de São Paulo, na qual aconteceu uma exposição de brinquedos pedagógicos. O interesse despertado pelo evento fez com que fosse criado um Setor de Recursos Pedagógicos dentro da APAE. Em 1973, foi implantado o sistema de

rodízios de brinquedos e materiais pedagógicos, reflexo do movimento na Europa. Todos os brinquedos do Setor Educacional da APAE foram centralizados e passaram a ser utilizados nos moldes de uma biblioteca circulante.

Entretanto, pela literatura, vemos que de modo concreto a primeira brinquedoteca do Brasil foi idealizada em 1981, na cidade de Indianópolis (São Paulo), pela pedagoga Nylse Helena da Silva Cunha que foi a criadora do termo “*brinquedoteca*” em nosso país. A proposta de trabalho da brinquedoteca de

Indianópolis, acompanha os modelos europeus, no que tange o empréstimo de brinquedos, mas se diferencia, ao ter também como um de seus elementos as questões educacionais. (CUNHA, 2001)

Nylse H. da S. Cunha também criou em 1984 a Associação Brasileira de Brinquedoteca (ABB) para assessorar novos projetos e promover o intercâmbio entre as estas. O noticiário “O Brinquedista” era principal canal de comunicação. Segundo Azevedo (apud SANTOS, 1995), a partir do surgimento da Associação Brasileira de Brinquedotecas, pode-se registrar uma expansão de brinquedotecas no Brasil. Nos anos 1990, estavam em pleno funcionamento cerca de cento e oitenta (180) brinquedotecas de diversos tipos e funções.

A ludoteca universitária pioneira no país, foi inaugurada em 1985, e é a Brinquedoteca da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. Em 1985, também foi criada a Associação



**Fotografia 17: Voa imaginação**

Brasileira de Brinquedotecas (ABBri), isso devido ao aumento de reflexões em torno da importância do brincar. Assim, criou-se uma associação que agregava professores, técnicos e profissionais que comungam da área da educação, estes compunham o corpo técnico, aonde contribuíam com assessoramento, implantação e parceria de brinquedotecas e pesquisadores que buscam conhecimento nas representações que ocorrem no brincar.



**Fotografia 18: Esse prédio vai lá no alto!**

Alguns autores têm se dedicado a pesquisar as Ludotecas e existe já um certo acúmulo na produção, que nos permite aprofundar a compreensão conceitual destes espaços.

Cunha (2001), a define como um espaço designado para possibilitar, para as crianças, oportunidade de brincar de modo enriquecedor. Destaca que a brinquedoteca é um espaço no qual as crianças vão para brincar livremente, com todo estímulo às manifestações e necessidades lúdicas que permitem a expressão da criatividade. (p. 15)

Para ele ela é valiosa porque atua na construção e na reconstrução do conhecimento socialmente produzido e historicamente acumulado. Assim sendo, é um ambiente de compreensão da realidade como um todo, no qual as crianças trocam experiências vividas e são capazes de interagirem com o desconhecido, expondo a sua e conhecendo outras culturas. Em suas palavras ela deve ser:

Um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos, dentro de um ambiente especialmente lúdico. É um lugar onde tudo convida a explorar, a sentir, a experimentar. Quando uma criança entra na brinquedoteca deve ser tocada pela expressividade da decoração, porque a alegria, o afeto e a magia devem ser palpáveis. Se a atmosfera não for encantadora não será uma brinquedoteca. Uma sala cheia de estantes com brinquedos pode ser fria, como são algumas bibliotecas. Sendo um ambiente para estimular a criatividade, deve ser preparado de forma criativa, com espaços que incentivem a brincadeira de "faz de conta", a dramatização, a construção, a solução de problemas, a sociabilização e a vontade de inventar: um camarim

com fantasias e maquiagem, os bichinhos, jogos de montar, local para os quebra-cabeças e os jogos (CUNHA, 2010, p. 36-37).

Já Santos (1997) contribui ao explicitar os objetivos que seriam centrais às Ludotecas que são:

- a) Proporcionar um espaço onde a criança possa brincar sossegada, sem cobranças e sem sentir que está atrapalhando ou perdendo tempo;
- b) Estimular o desenvolvimento de uma vida interior rica e da capacidade de concentrar a atenção;
- c) Estimular a operatividade das crianças;
- d) Favorecer o equilíbrio emocional;
- e) Desenvolver a inteligência, criatividade e sociabilidade;
- f) Incentivar a valorização do brinquedo como atividade geradora de desenvolvimento intelectual, emocional, corporal e social;
- g) Enriquecer o relacionamento entre as crianças e suas famílias. (p. 14)

Desse modo, a brinquedoteca teria como premissa a de restituir os meios para que a criança possa brincar espontaneamente e sem cobranças, possa criar livremente e aprender através de suas brincadeiras, busca através do lúdico estimular as capacidades das crianças e ajudar no desenvolvimento pleno. Surge também para trazer a criança a ludicidade “roubada”, pelo consumismo acelerado, possibilitando a estimulação da criatividade. Estes espaços, lutam para resgatar o direito ao lúdico, para não deixar que todos esses entraves do cotidiano, nos faça extinguir algo tão importante para nossas vidas, e principalmente, tenta mudar este pensamento que já está sendo inculcado nas



**Fotografia 19: Golzinho**

crianças. Segundo Santos (1997) “além de resgatar o direito à infância, a brinquedoteca tenta salvar a criatividade e a espontaneidade da criança tão ameaçada pela tecnologia educacional de massa” (p. 14)

No

entendimento de Silva (2001) notamos a referência a realidade contemporânea caracterizada pelas restrições e pela falta de segurança para a criança brincar. Segundo Silva, a brinquedoteca é um

espaço constituído para a criança brincar com possibilidade a um grande número de brinquedos em um ambiente, sobretudo lúdico, onde possibilite a socialização, o desenvolvimento integral e outras habilidades, pois nos centros urbanos não há espaço lúdico seguro e atrativo que propicie tais questões.

É Silva (2001) quem coloca uma provocação na tentativa de compreensão do que possa ser um ambiente notadamente lúdico. Como é a organização de uma brinquedoteca como um ambiente especialmente lúdico? O que caracteriza uma brinquedoteca como um ambiente lúdico? Para ele a afirmação da brinquedoteca como ambiente lúdico, nos permite pensar na possibilidade da sua existência aliada a espaços apropriados para o brincar, que se caracterize não somente pela disposição de brinquedos e jogos, a dimensão física, mas pela dimensão funcional,



**Fotografia 20: Meu mundo**

relacional e temporal, aspectos fundamentais para o significado de uma brinquedoteca.

Cunha (2001), amplia as definições de Silva aprofundando a ideia de que brinquedoteca não é apenas brinquedo ou acesso a uma grande variedade de brinquedos. Ela diz que “a brinquedoteca pode existir até sem brinquedos, desde que outros estímulos às atividades lúdicas sejam proporcionados”. (CUNHA, 2001, p.15) Ou seja, a dimensão física, propriamente dita, no pensamento da autora, não é o que caracteriza



**Fotografia 21: Bambolê**

fundamentalmente uma ludoteca, mas as dimensões relacionais, temporais e funcionais são questões fundamentais.

Pensar a brinquedoteca, portanto, de acordo com essa última autora, não remete necessariamente à disposição de um espaço com muitos brinquedos, jogos variados, mas no planejamento de outros estímulos que às atividades lúdicas também permitem. Entretanto, a autora não deixa claro quais seriam os “outros estímulos”, o que pressupomos referenciar-se a brincadeiras em que a fantasia e o corpo são privilegiados, na confecção de brinquedos com materiais alternativos.

Bomtempo (1990, apud AZEVEDO, 2004, p. 55) marca posição distinta dos demais autores no que diz respeito à definição de brinquedoteca. Para a autora, a brinquedoteca, “como o próprio nome revela, é uma instituição que possui um conjunto organizado de brinquedos; ela é para o brinquedo o que a biblioteca é para o livro.”

Em concordância com Bomtempo, Santos concebe-a como uma instituição: “A brinquedoteca é uma nova instituição que nasceu neste século para garantir à criança um espaço destinado a facilitar o ato de brincar.” (SANTOS, 1995, p.07) A conceituação de instituição, para a autora, implica o estabelecimento da finalidade pragmática e filosófica da brinquedoteca, sendo concebida como o domínio e o lugar de um grupo com determinada identidade. Ela demarca que a brinquedoteca significa, sobretudo, uma mudança de postura em relação ao processo educativo e não apenas um ambiente que contém brinquedos, ou seja, um espaço criado para o brincar livre, lugar em que as crianças podem interagir de forma lúdica e prazerosa, desenvolvendo a criatividade, a imaginação, a interação e a expressão.

Quanto aos objetivos vemos que Cunha (2001) defende a diversificação, já que ele deve:

Proporcionar um espaço onde a criança possa brincar sossegada, sem cobranças e sem sentir que está atrapalhando perdendo tempo; Estimular o desenvolvimento de uma vida interior rica e da capacidade de concentrar a atenção; Estimular a operatividade das crianças; Favorecer o equilíbrio emocional; Dar oportunidade à expansão de potencialidades; Desenvolver a inteligência, a criatividade e a sociabilidade; Proporcionar acesso a um número maior de brinquedos, de experiências e de descobertas; Dar oportunidade para que a criança aprenda a jogar e a participar; Incentivar a valorização do brinquedo como atividade geradora de desenvolvimento intelectual, social e emocional; Enriquecer o relacionamento entre as crianças e suas famílias; Valorizar os sentimentos afetivos e cultivar a sensibilidade. E, obviamente, proporcionar aprendizagem, aquisição de conhecimentos e desenvolvimento de habilidades, de forma natural e agradável. (CUNHA, 2001, p.16 e 17).

A variedade de objetivos propostos por Cunha confere aos brinquedistas (aqui nós chamamos de ludotecários) responsabilidades no planejamento de uma brinquedoteca: conhecimento do conceito de brinquedoteca, da especificidade do contexto no qual se



**Fotografia 22: Feliz**

insere, de como deve acontecer o funcionamento, do espaço apropriado, o entendimento claro do processo do brincar e as contribuições para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. As exigências, refletem a necessidade de formação específica desse profissional. Sobre o aspecto formativo, Nylse Cunha, presidente da Associação Brasileira de Brinquedotecas, ressalta que o conteúdo dos cursos específicos para brinquedistas, devem abordar o desenvolvimento infantil, a valorização do brincar, o conhecimento da exploração de jogos e brincadeiras e noções sobre organização e manutenção de brinquedotecas. (CUNHA, 2001)

Concordamos com Cunha (2001) quanto aos conteúdos propostos para os cursos, porém consideramos que o brinquedista deve ser um profissional com nível superior, para uma prática efetiva de trabalho com a criança, pois temos clareza da complexidade do processo de aquisição dos conceitos e concepções relativas ao processo do brincar.

O brinquedista com nível superior, seja em Psicologia, Pedagogia, Educação Física ou áreas afins, acrescenta novos olhares em relação ao trabalho lúdico com a criança, conforme destaca Negrine que afirma:

Portanto, somos de opinião que os estudiosos envolvidos com o lúdico se deparam com a tarefa de ter que traçar o perfil de uma profissão emergente, o brinquedista (ludotecário), isto é, aquele que deve ser preparado, não apenas para atuar como animador, mas também como observador e investigador da demanda dos usuários no âmbito das brinquedotecas. Tarefas desta dimensão social requerem uma formação consistente que nos atrevemos perfilar num primeiro momento de forma genérica em três pilares: formação teórica – formação pedagógica – formação pessoal. (NEGRINE, 1997, p.87).

Apoiados na colocação anterior, ressaltamos a importância da inserção ou aproximação de brinquedotecas ao contexto Universitário, aproximação para possibilitar aprendizagens, e também para a contribuição para formação do educador brinquedista. Neste contexto, ela seria um laboratório, no qual segundo Schelee (2000):

Dois grupos de usuários heterogêneos desenvolvem inúmeras atividades numa relação dialética. Um laboratório onde um primeiro grupo de usuários estuda, cria, pesquisa, elabora e confecciona uma série de alternativas lúdicas; enquanto outro grupo (mesmo que sem saber) testa cada alternativa, aprovando-a ou não (independentemente dos objetivos buscados através do trabalho lúdico. (p. 62).



**Fotografia 23: Menino gol**

Neste laboratório, é o elemento lúdico que se estabelece como eixo das atividades desenvolvidas. Mas o lúdico não se impõe como domínio de adultos ou crianças. Pelo contrário, ele obriga o primeiro grupo a se

reapropriar e reinventar seu repertório lúdico para conectar-se ao segundo grupo que é o das crianças. Assim, é ingênua a ideia de que a participação do grupo que frequenta a ludoteca possa se dar “independentemente dos objetivos buscados através do trabalho lúdico”. Há sempre uma intenção nas relações, alguém sempre terá de sair de seu universo para concretizar um elo a partir do brincar. Nem sempre são as crianças e isso advém da desnaturalização que temos construído no processo de pensar a ludoteca: espaço x cotidiano.

O lúdico como elemento norteador os aspectos lúdicos, confere as especificidades do contexto no qual cada Brinquedoteca se insere, e dessa maneira, deve nortear as ações do grupo de profissionais.

O que se estabelece como uma base comum nas leituras sobre as brinquedotecas, é o fato de seu valor na formação e na



**Fotografia 3: Balança mas não cai!**

aprendizagem, derivarem das interações entre os indivíduos. Tal consideração está relacionada a Piaget (1986) e Vygotsky (2011), para os quais o conhecimento é construído através da interação do indivíduo com outros indivíduos e com o mundo ao seu redor, não apenas por reprodução do mundo, mas por vivência, significação e ressignificação, resultantes desta interação. O ato de brincar faz com que o indivíduo exercite sua imaginação,



**Fotografia 25: Experimente!**

relacionando seu mundo com o mundo que o cerca. Em consequência, adquire e constrói conhecimento a partir de suas próprias experiências. Portanto, é espaço ocupado pelo humano, por sua essência, por sua emoção. Nela há prazer, afetividade.

Santos diz que:

A brinquedoteca é o espaço certo da ludicidade, do prazer, do autoconhecimento, da afetividade, da empatia, a automotivação, da arte do relacionamento, da cooperação, da autonomia, do aprimoramento da comunicação, da criatividade, da imaginação, da sensibilidade e das vivências corporais. Portanto, a Brinquedoteca facilita o equilíbrio entre razão e emoção. (SANTOS, 2000, p. 61).

A Associação Brasileira de Brinquedotecas as definem como espaços designados ao brincar das crianças e chama atenção para que não se confunda com um complexo de brinquedos ou depósito de crianças, já que sua concepção está continuamente vinculada a objetivos específicos tais como sociais, terapêuticos, educacionais e de lazer.

No olhar explicitado pela ABBri, podemos ressaltar que para a sua criação, necessita-se levar em conta as peculiaridades dos diversos contextos nos quais a brinquedoteca pode estar implantada, compreendendo seus objetivos como subsídios norteadores da conceituação a ser determinada.

Também enfatizando as peculiaridades da brinquedoteca, Negrine (1997) alerta para o fato de que ao se propor seus objetivos, deve-se atentar para o fato de que ela não pode ser confundida com uma creche. A brinquedoteca tem suas especificidades voltadas para disponibilidade de jogos e brinquedos. O autor destaca que a criança deve frequentar a brinquedoteca por vontade própria, pelo prazer de encontrar amigos, de jogar e brincar.

Para Cunha (1997), a valorização do brincar nas brinquedotecas, no contexto social brasileiro, influencia diretamente seu papel no campo da educação, considerando-a como um agente de mudança do ponto de vista educacional. Nossa experiência profissional e acadêmica vai ao encontro desse ponto de vista: os anos dedicados ao trabalho na Ludoteca do curso de Educação Física UFG/RC demonstram que pode ser considerada como agente de mudanças, se pensarmos nela aliada ao processo educativo.

Nos aportes teóricos de Azevedo (2004) observamos a expansão do olhar em relação ao trabalho com brinquedotecas inserido no contexto educacional.

Objetivamos utilizar e comprovar a utilização da brinquedoteca como ambiente e espaço preventivo de problemas ou dificuldades escolares em crianças, estendendo as orientações à família e professores, confiantes de que a queixa não pode ser entendida fora do sistema escola-família e da qualidade de suas relações. (AZEVEDO, 2004, p.13)

Para Negrine (1997) o contexto no qual se insere definirá a função da brinquedoteca.

[...] a criação de uma brinquedoteca pode variar segundo o local, instituição mantenedora, faixa etária a que se destina ou até mesmo em relação às finalidades para as quais ela está sendo criada, considerando fundamentalmente o contexto sociocultural onde se insere". (p.85)

Para ancorar a compreensão da inserção das ludotecas em diferentes lugares temos a contribuição de Santos (1995) que avança ao classificar as diversas espécies de brinquedotecas:

Escolares: em geral as escolas que trabalham com a Educação Infantil e procuram suprir as necessidades de materiais para o desenvolvimento da aprendizagem. São montadas e utilizadas na a própria sala de aula como espaço para brincar;

De bairro: montadas com a participação da comunidade e/ou associações e frequentadas pelas crianças da comunidade;

De hospitais ou clínicas: colaboram no tratamento de crianças com problemas, para amenizar traumas da internação ou com a terapia;

De universidades: montada por profissionais da educação, com o objetivo de desenvolver a pesquisa e a formação de recursos humanos;

Circulantes: também chamadas de ambulantes, móveis, itinerantes. Podem ser adaptadas em ônibus ou instaladas dentro de um circo. A finalidade é de levar a brinquedoteca a diferentes lugares, sendo que o tempo em cada local varia, dependendo de cada situação;

Biblioteca: apenas com a função de empréstimo;

Rodízio: sem lugar definido, um grupo de crianças troca brinquedos sob forma de rodízio, levando para casa o brinquedo por empréstimo por tempo determinado. Depois um novo encontro é marcado e os brinquedos são novamente trocados;

Temporários: montados em locais onde acontecem grandes eventos, para oferecer um espaço para criança, enquanto os pais participam da programação. (SANTOS, 1995, p.48)

Podemos constatar, na classificação de Santos (1995) a existência de diferentes tipos de brinquedotecas que apresentam características distintas. De modo geral a brinquedoteca é vista como um ambiente que proporciona brincadeiras, jogos e possibilita à criança expressar-se por meio de atividades livres e voluntárias em que manifesta seus desejos e suas vontades, valendo-se de sua criatividade para elaborar as próprias regras de convivência. Ainda que a brincadeira esteja incluída nos currículos escolares, uma brinquedoteca pode incentivar as possibilidades das crianças explorarem as contradições e potencialidades do real e do imaginário, conforme nos esclarece a citação apresentada abaixo:

O espaço deve ter uma configuração visual e espacial que facilite o desenvolvimento da imaginação, espaços livres onde elas, as crianças, possam correr brincar, e construir casinhas, cabanas, lojas, castelos, espaço para roupeiro com espelhos e roupas, espaços para leitura, teatro, espaços para pintura e artes plásticas, espaços para jogos e espaços com móveis com mesas, bancos, cadeiras de fácil manipulação para permitir a reorganização constante do local pelas crianças. (SILVA, 2000, p. 3)



**Fotografia 26: Tudo ao mesmo tempo agora**

Cunha (1997) salienta que a brinquedoteca brasileira se diferencia das Toy Libraries, porque estas têm o trabalho voltado para o empréstimo de brinquedos, ao passo que, na brinquedoteca brasileira, o objetivo é que a criança brinque, entre em contato com uma diversidade de brinquedos que gerem desenvolvimento e aprendizagem. Ela assume que “dentro do contexto social brasileiro, a oportunidade de brincar assumiu, através da brinquedoteca, características próprias, voltadas para a necessidade de melhor atender as crianças e as famílias brasileiras”. (p.13)

Almeida (1997) aponta que o Brasil é o país com maior número de brinquedotecas implantadas, muitas registradas e supervisionadas pela ABBri e outras instituições. Destaca ainda, que atualmente, uma proposta com novas perspectivas vem sendo refletidas pela ABBri, na intenção de regionalizar as brinquedotecas, possibilitando uma relação sistemática do surgimento e evolução das brinquedotecas no Brasil.

A Associação Brasileira de Brinquedotecas – ABBri (2015), possui como objetivos:

- Divulgar o conceito de Brinquedoteca;
- Evidenciar a importância do brincar e das atividades lúdicas na infância;
- Fornecer subsídios e orientação para pessoas interessadas em montar Brinquedotecas;
- Promover cursos para a conscientização do valor do brinquedo no desenvolvimento infantil, para organização de Brinquedotecas, para

preparação de profissionais especializados e para a orientação educacional aos pais e familiares;  
 Manter um banco de dados e uma biblioteca sobre brinquedos e Brinquedotecas;  
 Estimular a criação de Brinquedotecas e o resgate da criatividade;  
 Realizar projetos que estendam a possibilidade de brincar a todas as crianças; e  
 Defender o direito das crianças a uma infância saudável e digna.

As ludotecas brasileiras enfrentaram e ainda enfrentam, várias dificuldades para se manterem, falta de profissionais especializados para fazer a mediação criança/brinquedo, além de problemas econômicos. Enfrentando ainda dificuldades em ser reconhecidas como uma instituição educacional que visa o desenvolvimento emocional, social, corporal e intelectual das crianças. Muitas encontram no campo do direito o esteio para sua existência.

### **1.3 EM BUSCA DE FOCO: AS LUDOTECAS E A QUESTÃO DO DIREITO**

Várias colocações foram apresentadas para dar historicidade ao objeto deste trabalho. Mas há ainda outro campo para cancelar a importância e a situação das ludotecas: o da legislação, que nos permite pensa-la como espaço de direito, como possibilidade de política para a infância.

Nesse contexto, destacamos a seguir, o papel especial do direito de brincar estabelecido na Convenção do Direitos da Criança (art.31), na Constituição Federal do Brasil de 1988 (art.227) e no Estatuto da Criança e do Adolescente (art.16, IV).

A relevância do brincar na vida da criança vem sendo, já há algum tempo, admitida na comunidade internacional, quão intensamente confirmado na Declaração dos Direitos da Criança de 1959 e consolidado pela Convenção dos Direitos da Criança de 1989 que, claramente, legitimam o direito da criança ao descanso, lazer, brincar, às atividades recreativas, livres e à plena participação na vida cultural e artística.

O Brasil constituiu-se em um precursor desta convenção, que ponderou a indignância de tornar oportuno a elas, as crianças, um amparo específico, estando o direito de brincar apontado no Artigo 31, cujo texto diz:

1. Os Estados Parte reconhecem o direito da criança ao descanso e ao lazer, a brincar e a participar de atividade se de recreação apropriada se à sua idade e de participar livremente da vida

cultural e das artes.

2. Os Estados Parte deverão respeitar e promover o direito da criança de participar integralmente da vida cultural e artística e deverão propiciar oportunidades iguais e apropriadas para a atividade cultural, artística, recreativa e de lazer.

Ainda que a nossa legislação assegure esses direitos, o pouco prestígio do seu significado na vida das crianças, exclusivamente pelos adultos, deriva muitas vezes, na ausência de investimentos em soluções apropriadas e na “invisibilidade” destas como protagonistas sociais na idealização e no implemento das ações, em grau nacional e local.

A infância significa na sociedade contemporânea, um espaço de direitos e liberdades aonde as crianças são apreciadas como sujeitos de direitos e não singelos artefatos de ingerência adulta. A infância sinaliza um passo da vida humana e, neste alcance, a criança é apreciada como ator social que reproduz e produz a si mesma. Ela

como sujeito de direitos e liberdades, é ponderada como um “outro” dentro da sociedade e isso implica na constituição e concretização das singularidades competentes desta fase. A alteridade arranja um universo de cultura que calha a ser apreciado pelo adulto. (ABRAMOVICZ, RODRIGUES, 2014; KRAMER, 2007)

Os estudos a respeito da infância conectam o público e o privado nos quais a família e o Estado brotam como panoramas institucionais a partir dos quais incidem as experiências infantis e a constituição de discursos que abonam as práticas direcionadas para



**Fotografia 27: Menino, jacaré ou meninojacaré?**

a criança. A constituição e a materialização dos seus direitos consolidam a compreensão de criança como sujeito de direitos e de liberdades, conforme um vagaroso processo

histórico e social que distinguiu e legitimou o surgimento dos direitos de proteção e os atuais direitos de participação.

A Convenção Internacional dos Direitos da Criança (1989) decorrente deste percurso histórico e social em favor dos seus direitos estampou marcas expressivas para o chamado processo de libertação das crianças. Até o advento desta Convenção, a trajetória contemplou dois textos declaratórios que a precederam (em 1924 e 1959). Estes textos indicavam a confirmação dos direitos da criança de acordo com princípios protecionistas e éticos.

O direito de brincar encontra seu fundamento dentro do ordenamento jurídico internacional de forma clara. Na Declaração Universal dos Direitos da Criança (DUDC) de 1959, no seu princípio 4, ela inova o termo “proteção” ao conceder à criança o seu direito de brincar. Isso é um avanço significativo, pois na Declaração de Genebra (1924) não era reconhecido este direito, pois apenas elencava os direitos de proteção. A partir da DUDC (1959), o brincar é uma vertente essencial dos chamados direitos de liberdade. Em consonância como o princípio 7 da DUDC (1959), segundo parágrafo, contempla-se o parâmetro de interpretação de todos os direitos da criança que é o princípio do



Fotografia 28: Estou de portas abertas

melhor interesse. Este princípio norteia todas as ações dos adultos e responsáveis pela sua educação e orientação. Da interpretação do seu terceiro parágrafo, subentende-se o papel relevante atribuído aos jogos e as atividades livres da criança.

Porém, apenas com a Convenção de 1989, a criança é idealizada como um verdadeiro sujeito de direitos, atribuindo-lhe um status jurídico e social de marco libertador. Isso sugere os empenhos e obrigações em não somente assegurar seus direitos, mas, além disso, em aferir um estatuto jurídico próprio, eficaz e libertador no qual ela é vista como cidadã. Assim, ela passa a ser apreciada não somente pela sua vulnerabilidade e necessidades biológicas e sociais, mas também por suas potencialidades anunciadas no seu modo de ser e estar no mundo. (SOARES, 1997)

Nesta conjuntura, evidenciamos o papel especial do direito de brincar



**Fotografia 29: Menino pintado**

estabelecido na Convenção dos Direitos da Criança (art.31), na Constituição Federal do Brasil de 1988 (art.227) e no Estatuto da Criança e do Adolescente (art.16, IV). O brincar é um direito fundamental de

liberdade que encontra respaldo nos princípios da dignidade e do valor inestimável da infância para a formação de pessoas cidadãs.

Os pontos norteadores desses direitos fundamentais são, o reconhecimento do valor intrínseco da criança como ser humano, do seu valor inestimável como pessoa em desenvolvimento e merecedora de proteção integral, por sua vulnerabilidade, merecedora de políticas específicas e prioritárias de promoção e defesa de seus direitos. (SOARES, 1997)

As ludotecas, escolas e outras instituições têm o dever de garantir os direitos da criança modelando os seus contextos na busca de efetivá-los por meio de ações concretas, de mudança de postura e de transformação. Estes espaços devem estar a favor

da condição da criança-cidadã e os seus atores devem ser considerados como agentes competentes e promotores desses direitos.

O brincar é um direito, liberdade fundamental para garantir o direito à infância e ao pleno desenvolvimento da criança, que está em condição peculiar de formação. É um



**Fotografia 30: Olhos**

direito de liberdade a ser exercido pela pessoa da criança nas suas manifestações singulares. O brincar é um direito de liberdade da criança que é reconhecida como pessoa com interesses, desejos e vontades muito singulares. Deve ser garantido, pois é sua realidade bem como um elemento indispensável para seu desenvolvimento pleno e saudável. O brincar é a manifestação da liberdade da criança, porque somente ela pode exercê-lo por si, contando com o apoio, o respeito e o estímulo do adulto. Dessa maneira, garantir e efetivar o direito de brincar – isso inclui os espaços - é promover o bem-estar da criança e a valorização de sua individualidade como pessoa e cidadã.

direito de liberdade a ser exercido pela pessoa da criança nas suas manifestações singulares. O brincar é um direito de liberdade da criança que é reconhecida como pessoa com interesses, desejos e vontades muito singulares. Deve ser garantido, pois é sua realidade bem como um elemento indispensável para seu desenvolvimento pleno e saudável. O brincar é a manifestação da liberdade da criança, porque somente ela pode exercê-lo por si, contando com o apoio, o respeito e o estímulo do adulto. Dessa maneira, garantir e efetivar o direito de brincar – isso

## ÂNGULOS E COMPOSIÇÕES

Ao analisar o panorama das ludotecas que apontamos até o momento, vemos que cada país tanto nomeia como propõem seus objetivos de acordo com a sua cultura, entretanto todos estes espaços comungam de um mesmo cerne que é a valorização da criança e de sua relação com o brincar. Outras observações depreenderam deste panorama histórico: as ludotecas ora se legitimam ao serem admitidas como um espaço para o trabalho clínico e socioeducativo para pessoas com deficiência, ora se legitimam por prover a pedagogia da ludicidade.

Pela literatura, percebemos que no Brasil e em outros países, as ludotecas são por excelência o espaço e tempo privilegiado para a prática do brincar. As ludotecas, em geral, têm como eixo norteador o aspecto lúdico. Este vem se dicotomizando cada vez mais das experiências infantis, principalmente no tocante ao universo das classes trabalhadoras, devido à exclusão vivida atualmente pela



**Fotografia 31: Carro compartilhado**

maioria da população infantil brasileira.

Até aqui, tivemos como anteparo a preocupação em historicizar cronologicamente a ludoteca, apresentando o que a literatura revela sobre seu surgimento no mundo e no Brasil. Buscamos apresentar contribuições que podem ampliar nosso entendimento quanto a este espaço, aonde o brincar é visto como o lugar de construção de uma cultura lúdica. São concepções, indicativos, classificações de autores, que tem nas ludotecas o foco de suas produções. Buscamos construir uma elaboração mais conceitual sobre ela.

Observamos, entretanto, que o brincar permanece como eixo norteador de todas as definições: algumas ressaltam com clareza a importância do brincar livre, do caráter

espontâneo e natural da atividade da criança; outras destacam a relação do brincar com o aprender, da atividade social do brincar e suas relações com o mundo adulto.

A inserção da ludoteca em diferentes contextos tem se revelado um movimento significativo para a reflexão e reelaboração de suas definições, considerando a inserção social, as filosofias adotadas, a prática realizada, a organização do espaço pressupondo-se as dimensões físicas, funcionais, temporais e relacionais, do contexto no qual se insere.

Nosso trabalho escolheu a compreensão de uma ludoteca universitária que é a Ludoteca do curso de Educação Física UFG/RC. Ela será protagonista do próximo capítulo.

## CAPÍTULO SEGUNDO

*Nem toda hora  
É obra  
Nem toda obra  
É prima  
Algumas são mães  
Outras irmãs  
Algumas  
Clima*

*Paulo Leminski*

### IDENTIFICANDO O CENÁRIO: UM ZOOM NA LUDOTECA UFG\RC

O presente capítulo pretende oferecer uma descrição profunda e pormenorizada do objeto desta pesquisa: a Ludoteca UFG/RC. Após um primeiro capítulo de tom generalista,

queremos que os dados e informações aqui apresentados, permitam que se conheça o objeto em sua aparência a partir da



**Fotografia 32: Sou eu**

visualização de seus sujeitos e práticas. O fio condutor, contudo, assim como no capítulo anterior, é a história, mas ela se prende a Ludoteca do curso de Educação Física UFG\RC (que é uma ludoteca universitária) evocando as premissas que a guiam, as escolhas que a caracterizam e personalizam. O caminho metodológico foi a pesquisa documental e também os retalhos memorialísticos do ludotecário, aqui pesquisador. Baseados na tríplice visão de espaço de Lefebvre, evoluímos textualmente no sentido de

apresenta-la como concebida, como percebida, para no próximo capítulo vê-la como vivida.

## **2.1 CALENDOSCÓPIO DE IMAGENS: A LUDOTECA UFG/RC - O CONCEBIDO**

A Ludoteca, na contemporaneidade, pode ser considerada um elemento da cultura lúdica. Brougère (2002) ressalta que “A cultura lúdica como toda cultura é o produto da interação social”. A Ludoteca UFG/RC, considerando as especificidades já elencadas é produto das interações sociais. Na instituição universitária, as interações dão-se em nível de formação, um processo de apropriação de conteúdos básicos para a atuação profissional. Nesse contexto, entendemos a Ludoteca Universitária como parte do processo de formação que alia estudos teóricos e práticos, tendo como eixo norteador, o trabalho pedagógico com o brincar como sinônimo de aprendizagem e desenvolvimento da criança.

Sendo uma Ludoteca universitária (Azevedo (2004); Cunha (1997); Negrine (2004)) a Ludoteca UFG/RC possui como especificidade a preocupação em fornecer subsídios ao conhecimento científico de muitos campos (infância, cultura corporal, cultura lúdica, etc.), mas também o desejo de estabelecer conexão entre a universidade e a comunidade local pela extensão, além de enriquecer o ensino nos cursos de Licenciatura.

A gênese universitária, imprime nela uma característica interdisciplinar e pluridisciplinar que se assenta na indissociabilidade das atividades de ensino, pesquisa e extensão. O nome com o qual a Ludoteca foi inscrita no Programa de Extensão Universitária - PROEXT-MEC (2011) “*Ludoteca: lugar-tempo de produção de subjetividade a partir do brincar*” nos mostra a amplitude de sua proposta, sua concepção.

Retomemos um pouco de sua história e daremos especial destaque ao modo como sua concepção universitária se manifesta desde os documentos iniciais que são o Projeto e o Regimento.

A Ludoteca do Curso de Educação Física UFG/RC, que tratamos como Ludoteca UFG/RC, começou a ser concebida em 2010 como proposta para um laboratório do curso de Educação Física.

A ideia de conceber uma Ludoteca Universitária em Catalão teve como anteparo a percepção de que nesta localidade “não há políticas públicas efetivas e contínuas no campo da cultura e do lazer, não há projetos de valorização desses elementos, nem espaços culturais nos quais a comunidade possa usufruir e participar ativamente”. (PINHEIRO, 2012, p. 03) Pelo mesmo texto observamos que essa necessidade de integração, de ação local baseia-a como espaço concebido (LEFEBVRE, 2006), a partir de um princípio extensionista, ou seja, pela busca de uma integração universidade-comunidade. O texto do projeto da Ludoteca UFG/RC, adensa essa compreensão, ao enfatizar que “as ações culturais e educativas desenvolvidas no âmbito da extensão universitária podem contribuir efetivamente na conquista do direito de cidadania ao acesso à produção cultural do nosso país e do mundo”. (PINHEIRO, 2012, p. 03) E além dela dá pistas de que a pensa como espaço de transmissão e apropriação dos bens culturais. Espaço educativo, portanto. Isso fica observável na leitura do seguinte trecho:

Nessa perspectiva é que se insere nosso projeto de Ludoteca: como ambiente aberto capaz de colocar a universidade em contato direto com a comunidade, proporcionando que esta usufrua de bens culturais e sociais que lhe são insistentemente negados. (PINHEIRO, 2012, p. 03)

Com a aprovação no PROEXT ela surgiu estando vinculada à Pró-Reitoria de Extensão e Cultura, como um projeto interdisciplinar desenvolvido pelo Curso de Educação Física. Em 2011, a Ludoteca UFG/RC foi estruturada na sala onde fica até hoje, a fim de dinamizar suas atividades e abranger um maior número de pessoas. Recepção de turmas de crianças de escolas públicas e privadas; realização de eventos recreativos, culturais e de lazer, e oficinas com crianças durante alguns eventos realizados na UFG/RC são algumas das suas ações.

Então vemos que mesmo antes de sua institucionalização em 2011, a partir da aprovação no Programa de Extensão Universitária (PROEXT) do MEC (Ministério da Educação), ela já existia porque um espaço não é necessariamente físico, como pontuou Lefebvre (2006), a Ludoteca mesmo não tendo uma sede oficializada e montada já atuava ao se fazer presente em espaços sociais distintos, “já que atividades com o corpo, com o movimento humano e brinquedos muito simples (como bolas, cordas, arcos, etc.) podem gerar muita brincadeira”. (PINHEIRO, 2011, p. 03) Havia, portanto, a noção de existência desse espaço que é abstrato e concreto, sobretudo porque havia para a Ludoteca UFG/RC, desde antes do Proext:

A oportunidade de estar presente em espaços públicos da cidade para fazer com que as práticas lúdicas aconteçam é de extrema riqueza formativa, tanto para os estudantes de Educação Física envolvidos no projeto quanto para as crianças que se tornarem parceiras nele. Nesse sentido, a própria cidade e seu espaço urbano se colocam como objetos de estudo e de experimentação das práticas lúdicas, incitando um pensar sobre as possibilidades que as brincadeiras possuem para ocorrer em seus interstícios. (PINHEIRO, 2011, p. 03)

O que o PROEXT trouxe foi a oportunidade de oficializar administrativamente a existência desse espaço chamado "Ludoteca", e com isso legitimar a criação de projetos não apenas de extensão que pudessem atender clientela diferenciadas, com objetivos também diferenciados, porém, sempre visando o acesso ou a inserção do lúdico como fator primordial para a experiência humana. Diferentemente da concepção inicial de transmissão e perpetuação cultural posta no projeto, aparece em seu regimento (portanto em documento posterior), um trecho que dá pistas de que na concretização a Ludoteca passa a ser assumida como espaço de criação, de produção e de pesquisa, não apenas de extensão. Esta ideia está em trecho:

Este projeto pretende fazer da sala destinada à Ludoteca do curso de Educação Física do RC/UFG um laboratório de ensino-pesquisa-extensão que promova o acesso e a experimentação do seu acervo a crianças oriundas de instituições educativas e assistenciais de Catalão e microrregião, e filhos/as dos servidores da UFG/RC. (PINHEIRO, 2012, p.01)

Esse modo de conceber a Ludoteca UFG/RC e de concretizá-la, se aproxima da proposta de Santos (2000), que defende uma completude para ela de modo que a mesma seja pensada e estruturada para possibilitar a experiência lúdica ao sujeito brincante.

A questão do direito a infância também permeia a concepção da Ludoteca UFG/RC. Conceitualmente há um alinhamento ao que pressupõe a



**Fotografia 33: Lá dentro**

legislação sobremaneira a Convenção do Direitos da Criança (art.31), a Constituição Federal do Brasil de 1988 (art.227) e o Estatuto da Criança e do Adolescente (art.16, IV) - que prevê que toda criança tem o direito ao brincar, sendo sua efetivação um dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do Poder Público. A faixa etária preferencial da Ludoteca UFG/RC são as crianças de 0 a 12 anos de idade, possibilitando a vivência de atividades lúdicas por meio de variados brinquedos, materializando o direito de brincar.

A miscelânea na concepção da Ludoteca UFG/RC a torna espaço complexo, multi-pensado e multi-vivido. Nem por isso essa pluralidade se perde ou confunde-se, pois vemos em seu regimento que há a atenção à essa questão que é potencializadora, mas também desafiadora, pois há objetivos vinculados a cada ponta do tripé que funda a universidade: ensino, pesquisa e extensão. Pelo seu regimento a Ludoteca UFG/RC possui os seguintes objetivos gerais:

- 1). Fortalecer as ações de extensão e cultura do Campus Catalão/UFG junto à comunidade local e à microrregião por meio da oportunização da vivência de um dos direitos essenciais da infância, que é o direito ao brincar e à brincadeira;
- 2). Contribuir para a consolidação do papel da Universidade como agente cultural no meio acadêmico e na comunidade;
- 3). Apoiar as políticas públicas culturais propostas no Plano Nacional de Cultura. (REGIMENTO INTERNO LUDOTECA, 2012, p.01)

A mesma concepção ampla se manifesta nos objetivos Específicos:

- 1) Possibilitar o acesso da comunidade infantil externa à UFG/CAC à produção lúdica contemporânea e tradicional por meio do acervo disponibilizado pela Ludoteca;
- 2) Criar, no Campus Catalão, um ambiente de lazer e de arte-educação para os/as filhos/as dos servidores e estudantes dessa instituição;
- 3) Tratar a Ludoteca como ambiente de formação de educadores, tanto aqueles que já trabalham com as crianças quanto aqueles que ainda cursam a universidade;
- 4) Fomentar debates, reflexões e investigações na e com a Ludoteca;
- 5) Articular ensino e pesquisa na formação acadêmica a partir das ações desenvolvidas na Ludoteca, atentando-se para a produção infantil como material de investigação e de produção de conhecimentos;
- 6) Fortalecer as ações extensionistas no campo do direito da criança ao lúdico, à cultura, à arte, à educação e ao lazer;
- 7) Possibilitar a realização de ações multidisciplinares e em parceria com a comunidade, tanto por meio da recepção de crianças na Ludoteca, quanto de visitas da Ludoteca a crianças em situação de vulnerabilidade social ou comprometimento de saúde, ligadas a entidades distintas, como Pastorais da Criança ou hospitais. (REGIMENTO INTERNO LUDOTECA, 2012, p.01)

O público-alvo da Ludoteca UFG/RC são os filhos dos servidores e estudantes da Regional Catalão/UFG, são as crianças matriculadas nas escolas públicas e privadas da Educação Infantil e das Séries Iniciais das Redes de Ensino de Catalão e Região e também, aquelas atendidas em abrigos e projetos de assistência social da cidade.

Essa estruturação inicial foi período marcado por dificuldades como a demora na aquisição de



**Fotografia 34: Cores e valores**

materiais que eram vitais ao funcionamento do espaço.

Estando em uma universidade, a montagem da Ludoteca UFG/RC, sofreu o reflexo da burocracia envolvida na aquisição dos bens públicos, o que torna morosos os processos que demandam alguma agilidade para que as ações possam ser efetivadas.

Outro elemento que prejudicou a conclusão da estrutura do projeto, foi a reforma da sala que sedia a Ludoteca UFG/RC, igualmente demorado por depender dos trâmites internos à universidade. Neste intervalo de tempo, o grupo envolvido com a Ludoteca

UFG/RC, desenvolveu a ação denominada “*A Ludoteca vai...: à praça, à escola, ao hospital*”<sup>7</sup> dinamizada a partir de objetivos relacionados ao Projeto maior “*Ludoteca: lugar-tempo de produção de subjetividade a partir do brincar*” que foram (PINHEIRO, 2011, p. 04):

1. Possibilitar a efetivação do acesso à brincadeira em espaços sociais e culturais diversificados, públicos ou não, como é o caso de praças com feiras, em que as crianças normalmente estão acompanhadas de seus pais e não esperam por encontrar pessoas que possam conduzir seu 'brincar' e as interações possíveis nessas oportunidades. Além disso, espaços como as escolas, os hospitais e a Pastoral de Criança também são alvos do presente projeto;
2. Provocar um encontro inusitado entre profissionais do brinquedo e crianças em espaços sociais diversificados;
3. Produzir oficinas de brinquedos feitos de materiais recicláveis, bem como oficinas de pipas, em que os brinquedos sejam construídos e depois experimentados;
4. Resgatar brincadeiras muito simples com as crianças, ensinando-as a brincar quando for necessário, como é o caso das brincadeiras com corda, arco, bola, elástico, carrinho de rolimã, dentre outros;
5. Produzir um acervo denominado "brinquedos e brincadeiras do baú", em que sejam sistematizados brincadeiras e brinquedos a partir das memórias de infância dos bolsistas e professores envolvidos no projeto, bem como de outras pessoas convidadas a colaborar com nosso baú;
6. Utilizar as brincadeiras populares do nosso baú para os dias nas praças, na comunidade e na escola.
7. Retomar a temática do circo como essencial ao trabalho lúdico com crianças;
8. Produzir registros escritos, fotográficos e audiovisuais que contribuam com a elaboração do grupo acerca do trabalho realizado com os diversos grupos infantis encontrados.

Dentre as várias atividades desenvolvidas a partir deste projeto, podemos citar as ações desenvolvidas na praça da feira de domingo, cuja temática foram as práticas circenses, com boa participação da comunidade que ali se encontrava; e as visitas realizadas na Pastoral da Criança<sup>8</sup>, que ao todo foram feitas cinco ações com as seguintes temáticas, dia da pipa, resgate de brincadeiras, práticas circenses, brincadeiras de roda e o natal, todas as ações desenvolvidas a fim de explorar as diversas

---

<sup>7</sup> Este projeto ainda acontece, mas com a finalização da etapa de estruturação física do espaço, grande parte das atividades passaram a ser desenvolvida na própria Ludoteca UFG/RC.

<sup>8</sup> Instituição não governamental que atende crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade e risco, contribuindo na sua proteção integral em conjunto com a família, promovendo o desenvolvimento de suas potencialidades, a partir de ações sócio educativas. Localiza-se na cidade de Catalão – Go no bairro Pontal Norte.

manifestações lúdicas e culturais em conjunto com crianças, adolescentes e por que não com os adultos.

Ali a Ludoteca UFG/RC, espaço abstrato e pulsante, atingiu seu objetivo de ser “um ponto de encontro e de passagem, em que os sujeitos que interagem, o fazem apenas porque brincar pode ser considerada uma atividade ontológica do humano”. (PINHEIRO, 2011, p. 03) Ali, ela é espaço educativo que pretende mostrar a diversidade de atividades lúdicas e culturais que podem ser desenvolvidas, tornando-se uma esfera de acontecimentos capazes de educar na contramão da indústria do divertimento, bem como da ausência de políticas públicas que efetivem o direito ao



**Fotografia 35: Com o outro**

brincar de  
crianças e  
adolescentes.

Pelo  
lúdico a  
Ludoteca  
UFG/RC se  
esgueira por  
outros espaços  
e os faz de  
modo  
consciente  
entendendo que  
seu projeto:

Na esfera da comunidade [...] além das esferas escolar e hospitalar também tem como princípio e desejo a produção de novos sentidos em torno da atividade lúdica, em que os aspectos da transmissão cultural, mas também o da produção cultural estejam presentes. Além disso, entendemos que a capacidade de brincar, seja de crianças seja de adultos, é um excelente indicador de saúde, o que faz com que educação e saúde andem de mãos dadas a partir do exercício do brincar. (PINHEIRO, 2011, p. 03)

Na universidade ela iniciou seguindo o modelo histórico das Ludotecas, ou seja, pelo empréstimo de brinquedos e outros materiais lúdicos, apenas ao público interno da Regional Catalão/UFG, ação esta que até a presente data é apreciada e considerada importante pelo prisma pedagógico, já que a Ludoteca UFG/RC, desta forma,

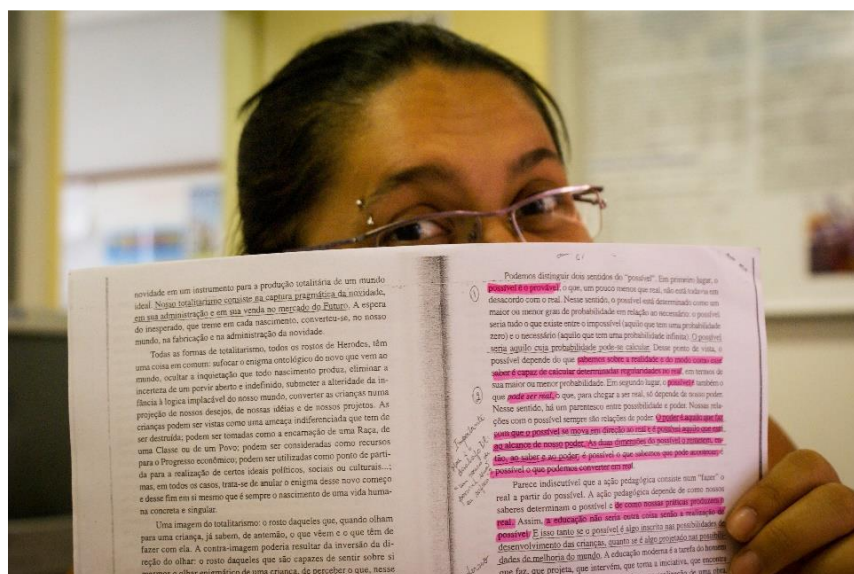
desempenhará a função de "biblioteca" de brinquedos. Mas ela avança na apreensão do tripé que subsidia a universidade: o ensino, a pesquisa e a extensão.

## 2.2 INSTANTÂNEOS DO ENSINO

Em relação ao ensino, a Ludoteca UFG/RC prioriza o atendimento aos acadêmicos por meio da formação de Grupos de estudos. Nesses encontros, que ocorrem semanalmente e são liderados pela coordenadora do projeto, busca-se consolidar, junto aos acadêmicos, uma formação técnico-científica e político-social que possibilite a compreensão das relações conflitantes, contraditórias e subjetivas que se manifestam no âmbito da sociedade, no que diz respeito às concepções, conceitos, metodologias que envolvem as atividades lúdicas. Este grupo absorve contribuições de autores como, Adriana Friedmann, Gisela Wajskop, Nylse Helena da S. Cunha, Tizuko M. Kishimoto, Airton Negrine, Carmem L. Soares, Sonia Kramer, Walter Benjamim, Gilles Deleuze, Félix Guattari, Walter Kohan, Gilles Brougère, entre outros.

Também de modo indireto, ela atua na formação dos alunos da universidade que estão em formação inicial nos cursos de Educação Física, Pedagogia e Enfermagem (a partir de seus estágios ou de outras atividades curriculares pertinentes como palestras e debates).

Pensando em suas atividades a dimensão do ensino da Ludoteca UFG/RC se acerca de uma fundamentação teórica conectada ao campo da educação, das artes, da sociologia, da antropologia, com ênfase em discussões relacionadas ao jogo, brinquedo e brincadeira; as



Fotografia 36: Formação

culturas da infância; ao corpo, como essência de sua constituição.

Enfim, é na Ludoteca UFG/RC, que muitos acadêmicos desenvolvem atividades de inclusão cultural, construindo e reconstruindo, juntamente com os alunos, situações de aprendizagens rumo à valorização e à formação da consciência cultural a partir de brinquedos e brincadeiras do cotidiano infantil. Avança assim, na construção de comunidades inclusivas que pensem nas pessoas e suas diferenças étnicas, raciais, intelectuais, psicologias e físicas configurando-se em uma grande chance de convivência mais saudável, em uma sociedade que valoriza o homem e seu potencial criador. Também atinge alguns professores das redes de ensino de Catalão e microrregião que estejam vinculados a projetos de formação continuada.

### **2.3 INSTANTÂNEOS DA PESQUISA**

Em relação à pesquisa, o que centraliza as ações da Ludoteca UFG/RC é a exploração do lúdico em vários sentidos, a saber: a) no sentido de valorização e reconhecimento desta área; b) no sentido da compreensão da experiência da infância; c) como elemento central da iniciação à pesquisa pelos acadêmicos e d) na inserção em programas disponibilizados pela UFG/RC. A leitura do regimento nos permite saber como estas atividades de pesquisa se organizam. O trecho abaixo oportuniza essa compreensão sobre a organização das atividades de pesquisa que ocorrem através de:

[...] reuniões de planejamento e avaliação, divulgação, recepção a grupos de crianças acompanhadas por seus responsáveis, exibição de filmes, desenhos animados e outras mídias que gerem diálogos e debates (com as crianças e com os adultos visitantes), visitação à grupos de crianças ligadas à Pastorais e também internadas em hospitais, além da realização de grupo de estudos, elaboração e apresentação de relatórios parciais e finais. (PINHEIRO, 2012, p. 04)

As atividades de pesquisa são desenvolvidas por docentes e discentes dos cursos dos departamentos envolvidos com o Laboratório Ludoteca UFG/RC. Estes têm oportunidades de desenvolver estudos visando à produção de conhecimentos na área da Educação e Educação Física e de divulgar seus trabalhos em eventos técnico-científicos. A Ludoteca UFG/RC oferece condições aos estudantes de planejarem, participarem, coordenarem, executarem e avaliarem as atividades desenvolvidas com a comunidade, contribuindo para a formação acadêmica dos mesmos. Por meio de estágios e do trabalho como bolsistas, os estudantes têm ainda a oportunidade de relacionar os

conhecimentos teóricos com as diferentes situações práticas vivenciadas na Ludoteca com o público infantil, suas famílias e os educadores.

Nestes anos de funcionamento, algumas pesquisas foram desenvolvidas e relatadas em eventos de âmbito nacional e internacional, e outras se tornaram trabalhos de conclusão de curso, feito este que demonstra como tal espaço vem deixando suas marcas, não somente nas infâncias que por lá se encontram, mas também nos Ludotecários, sujeitos que possuem como anseio expandir as experiências lúdicas. Isso também demonstra que a relação com este espaço vem possibilitando a produção de conhecimento.

Um levantamento destas produções de pesquisa mostra a valorização de alguns eixos em especial, como: a) a ludicidade como elemento essencial na e para a formação profissional; b) sociologia da imagem como suporte teórico para compreender a Ludoteca; c) o brincar em espaços urbanos; experiências geradas na Ludoteca; d) formação do brinquedista/ludotecário; e) o atendimento à comunidade infantil que visita/frequenta a Ludoteca; f) gênero nas interações infantis; g) avaliação que os familiares ou responsáveis pelos usuários infantis fazem da Ludoteca.

## **2.4 INSTANTÂNEOS DA EXTENSÃO**

A Ludoteca UFG/RC, se transforma a cada semestre, em um projeto de extensão universitária e de inclusão sociocultural que contribui para a construção de habilidades necessárias aos educadores que atuam em contextos complexos e reais. A percepção é que pela extensão, os futuros professores integram-se a sua própria cultura, pensam e planejam sobre atividades de inclusão cultural, fortalecendo no âmbito local, o engajamento por uma atuação sensível às várias formas de inclusão sociocultural. As visitas à Ludoteca, para que as crianças vivenciem o brincar, são sempre acompanhadas pelos Ludotecários. Além disso a equipe da Ludoteca participa dos eventos de âmbito acadêmico; oferece assessoramento e estágio para acadêmicos na Ludoteca, realiza cursos e palestras.

Outras atividades desenvolvidas enquanto extensão pela Ludoteca são:

1 - Trabalho formativo com Grupos de Estudos para os acadêmicos do curso de Educação Física, Pedagogia, Psicologia, Enfermagem, entre outros;

2 - Utilização da Ludoteca para as diferentes disciplinas do curso de graduação de Educação Física, bem como para utilização por outros cursos da UFG/RC, com agendamento prévio e preenchimento do termo de compromisso;

3 - Empréstimo de jogos e brinquedos para crianças que possuam registro na Ludoteca, e professores e acadêmicos que desenvolvem pesquisas junto a universidade;

4 - Atendimento a comunidade através de visitas de escolas das diversas redes de ensino.

5 - Cursos extensivos sobre a temática que envolve a ludicidade destinados a profissionais da educação e outros;

6 - Visitas de alunos estagiários do Curso de Educação Física, com suas respectivas turmas.

As informações acima foram acessadas porque há na Ludoteca UFG/RC o registro de todas as visitas organizadas em três



**Fotografia 37: Tudo junto e misturado**

instrumentos: a) Registro de Visita que contém o nome da escola, turma, número de alunos, justificativa da visita e registro da expectativa das crianças; b) Registro pós-visita que contém o relato da turma sobre a visita na Ludoteca através de desenho ou escrita e, c) Registro de Uso de fotografia pelo qual as escolas encaminham para a família registro para autorização de fotografia, que fica arquivado na Ludoteca.

O projeto prevê um sistema de avaliação semanal de modo sistemático, desenvolvido pela coordenadora, que conduz o trabalho dos Ludotecários e propõe reuniões de planejamento e de avaliação das atividades realizadas com a equipe executora, para que assim, se possa realizar um feedback constante, o que possibilita o aperfeiçoamento das atividades desenvolvidas, a correção de possíveis falhas e a identificação de carências.

Para tal levantamento, algumas propostas de feedback são desenvolvidas, e logo estes levantamentos são analisados, avaliados e servem como base para a implementação de melhorias e aperfeiçoamentos dos processos desenvolvidos, tudo a fim de conhecer a percepção em relação às atividades desenvolvidas na Ludoteca do Curso de Educação Física UFG/RC. No sentido da organização lemos em seu regimento o seguinte:

Para sabermos a relevância e os impactos do projeto, contaremos com um livro-registro de assinaturas dos participantes, para documentar o quantitativo de pessoas que passam pela Ludoteca e elaboraremos fichas de avaliação a serem distribuídas aos usuários ao final das visitas e providenciaremos uma urna para serem depositadas avaliações e sugestões a respeito do projeto.

O envolvimento das crianças e demais visitantes com as atividades e materiais da Ludoteca é outro indicador de avaliação do trabalho. Além disso, a produção infantil por meio de desenhos, pinturas, pequenos textos e do registro de seus diálogos bem como da realização de rodas de conversas ao fim dos momentos lúdicos também devem ser considerados como índices avaliativos. (REGIMENTO INTERNO LUDOTECA, 2012, p. 03)

A variedade de ações faz com que sejam muito importantes as reuniões de planejamento e avaliação que corroboram e sustentam a efetivação das atividades e ações desenvolvidas pelo laboratório Ludoteca UFG/RC. As atividades e ações são planejadas e desenvolvidas sob coordenação da Professora Dr. Maria do Carmo Morales Pinheiro, Professora do curso de Educação Física UFG/RC, que ao longo de sua vida acadêmica vem desenvolvendo pesquisas no âmbito dos elementos que perpassam as Infâncias, como o direito ao brincar.

Essencialmente a coordenação do espaço tem como tarefas segundo o regimento da Ludoteca UFG/RC (2012, p. 04):

- I - Viabilizar, coordenar e fiscalizar o cumprimento dos objetivos propostos pela Ludoteca;
- II - Manter contato e desenvolver atividades com entidades públicas e/ou particulares para articulação em torno das atividades e projetos da Ludoteca;
- III - Elaborar projetos de extensão e de pesquisa com vistas à captação de recursos de financiamento dos materiais e atividades da Ludoteca;
- IV - Coordenar e orientar a elaboração dos planos de trabalho e dos orçamentos, incluindo os cronogramas;
- V - Orientar academicamente as tarefas a serem desenvolvidas pelos monitores-ludotecários, sejam eles alunos bolsistas ou voluntários, para que possam ser extraídos produtos acadêmicos e/ou artísticos do seu trabalho;
- VI - Submeter, anualmente, à apreciação do Conselho Departamental do curso de Educação Física, a prestação de contas e o relatório, correspondentes ao exercício anterior;

VII - Assinar a correspondência da Ludoteca;

VIII - Convocar e coordenar as reuniões da Ludoteca, que preveem planejamento e avaliação constante de suas atividades;

IX - Recrutar e orientar as atividades do ludotecário, dos monitores-ludotecários, estagiários, de colaboradores voluntários e de convidados;

X - Dedicar, no mínimo, 4 (quatro) horas semanais de trabalho à Ludoteca.

Estas reuniões ocorrem semanalmente e possuem o intuito de edificar o conhecimento que vem sendo experienciado na, pela e através da Ludoteca UFG/RC.

Esta reunião de equipe é um dispositivo diretamente relacionado ao coletivo institucional, e se refere não apenas ao conjunto de pessoas, mas a um coletivo compreendido no sentido da multiplicidade que se desenvolve para além do indivíduo. Consideramos esses espaços de muita importância, responsáveis mesmo pela criação da vida cotidiana da instituição.

Estabelecer o horário de reunião permitiu à equipe pensar sobre o trabalho realizado, problematizar a existência

do mesmo e se propor a criar formas de sustentar esse espaço de brincadeiras.

As temáticas destas reuniões caminham na intenção de fortificar o grupo que ali atua e fazer com que estes se construam enquanto pesquisadores da infância e da educação. De maneira resumida podemos citar que os estudos desenvolvidos buscam



**Fotografia 38: Um por todos e todos por um**

compreender as infâncias; as culturas lúdicas; o brinquedo, a brincadeira e os jogos; a ludicidade, o corpo e por fim, o espaço da Ludoteca.

## 2.5 OS SUJEITOS DA LUDOTECA EM 3 x 4

Além da coordenadora a Ludoteca UFG/RC vive na e da presença-experiência dos Ludotecários que também são fundamentais ao funcionamento do espaço. São eles que interagem e dialogam com a criança e que podem intervir favoravelmente nos



**Fotografia 39: Fruição**

processos subjetivos de construção e de expressão destes, portanto, o ofício do Ludotecário aqui seria a ludicidade que se assentaria em pressupostos que valorizam a criatividade, a imaginação, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, proporcionando vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem,

tendo no lúdico sua fonte dinamizadora. Ao propor uma prática pedagógica com estes princípios educativos, acreditamos contemplar uma educação transformadora que converta os conhecimentos em convicções internas do sujeito.

No ano de 2011 o grupo contava com seis bolsistas, sendo um permanente e que já estava atuava desde 2010, outros quatro bolsistas PROEXT e um PROBEC (Programa de Bolsas de Extensão e Cultura da UFG). Em 2012, foi possível garantir três bolsistas permanentes (dentre os quais, aquele que participava desde 2010), um PROVEC (Programa de Voluntários de Extensão e Cultura da UFG), um PROBEC, e uma estagiária emprestada de outro setor da Regional, o que totalizou seis bolsistas. No

ano de 2013, a Ludoteca UFG/RC passou a contar com um grupo de dez pessoas sendo: três bolsistas permanentes (um que vem desde 2010), quatro PROEXT, um PROBEC, uma estagiária que permanece desde 2012, e um voluntário. Desses, seis já participavam do laboratório desde 2012 e, com o novo financiamento do PROEXT, foi possível garantir a entrada de quatro novos integrantes.

Assim, já passaram pela Ludoteca UFG/RC aproximadamente 14 ludotecários em 3 anos de funcionamento. Eles são em geral estudantes do curso de Educação Física e/ou áreas afins como a Pedagogia, tanto podem ser selecionados como convidados pela Coordenadora da Ludoteca. Podem ainda ser voluntários ou bolsistas. São os responsáveis pela recepção e atendimento dos visitantes e usuários do espaço e fazem a apresentação dos recursos lúdicos, deste modo, disponibilizam o acervo, os tornam

acessíveis e motivam as atividades das crianças.

A primeira grande questão a ser resolvida para sua atuação é o entendimento de que o Ludotecário está



Fotografia 40: Nós

na tênue fronteira que contempla o brincar e o cuidar do grupo. E diferentemente do que ocorre na Educação Infantil, a ausência de currículos e programas permite que se brinque de cuidado, com cuidados, de cuidador e com cuidadores, de educar e com educação. Não há um muro entre papéis e ações e sujeitos ou ao menos não se alimenta a crise de identidades. A resposta é que o cuidado se expressa por meio do brincar compartilhado, do fazer junto, de estar disponível às necessidades do outro. Cuidar e brincar são sinônimos na composição desse ambiente.

A organização dos horários, se baseia em escalas que estabelecem os horários para agendamento, com antecedência, dos grupos interessados em compartilhar deste espaço. Essa dinâmica é voltada a comunidade externa da UFG/RC. Já para o

atendimento a comunidade interna da UFG/RC são divulgados horários e procedimentos de atendimento.

Em 2012 ocorriam no período matutino das 08h30min às 11h30min e no período vespertino as 14h00min às 17h00min, sendo que no ano de 2013 este passou a ocorrer em três períodos devido ao aumento significativo de bolsistas. Além disso, outro critério importante para alargar os períodos de atendimento, foi a procura dos usuários da Ludoteca, particularmente alunos que por vezes precisam trazer consigo os filhos pequenos, o que fez com que o atendimento ocorresse também no período noturno da 19h00min às 22h00min.

Os Ludotecários possuem um horário de supervisão semanal além da reunião de equipe, realizada no próprio espaço da Ludoteca UFG/RC junto com outros Ludotecários. Nesse horário de supervisão, a articulação teórico-prática orienta e para tal são utilizados textos, livros, artigos, dissertações e teses que buscam alicerçar a compreensão sobre o jogo, a brincadeira e o brinquedo, a criança enquanto sujeito de direitos e deveres, a ludicidade, entre outros assuntos pertinentes, como metodologias para documentação das experiências que se desenvolvem neste espaço destinado a experiência lúdica. É momento assegurado para a equipe como um todo e que dá unidade ao grupo de Ludotecários além de fundamentar o trabalho realizado no dia a dia.

A dinâmica da supervisão possui uma tônica estabelecida pelo diálogo igualitário. Nela cada experiência das crianças e da equipe é melhor compreendida à luz dos pressupostos teóricos dos quais o grupo vai se apropriando. Os ludotecários vão se formando com a experiência e a compreensão das atitudes tomadas e da assunção da responsabilidade



**Fotografia 41: Eu + você**

como profissional. Ao que tudo indica a supervisão permite a realimentação do projeto, na medida em que aponta o que é preciso modificar,

estabelecer e ainda criar coisas novas. E, principalmente, mostra a importância de os adultos também imergirem nas brincadeiras, compartilhá-las. Na verdade, essa não é uma ação importante para a lida com as crianças, mas uma ação que nasce da necessidade dada ao Ludotecário, cada adulto ressignificar a própria infância, retomá-la analiticamente, revisitar-se pequeno para compreender as crianças a partir de um si mesmo que é também criança porque busca-se livre de amarras, corporalmente solto, presente.

Vemos que a supervisão potencializa uma mescla dos olhares vindos da teoria e os do cotidiano, potencializando a compreensão da Ludoteca UFG/RC e de suas atribuições ou iniciativas, de seu público e de sua condição universitária. Auxilia o grupo a compreender a importância do adulto na relação com a criança e de como esta vai se solidificando ao longo das intervenções. Esse amadurecimento, torna-se perceptível na medida em que se verbaliza no grupo, a modificação da crença que os Ludotecários acreditavam ter como função central o cuidar do espaço físico, dos brinquedos e da segurança das crianças e pelos quais eles tendiam inicialmente a se retirar da brincadeira em muitos momentos. As falas mostram que com o tempo os membros do grupo paulatinamente percebiam a riqueza trazida pela oportunidade de brincar junto, sentiam necessidade de sentir e eles mesmo ressignificarem aquele ato cultural que é o brincar.

No processo de intervenção e na dialogicidade do grupo surgem outros problemas e pautas de estudo além dos práticos do dia a dia e da maneira de intervir com as crianças. Questões que costumeiramente surgiam quando eram trazidas para a supervisão: as leituras (percepções) sobre as crianças e suas histórias de vida, o conhecimento que cada um tinha dessas crianças e como poderiam produzir um conhecimento comum sobre elas, os cuidados com o corpo, dados sobre a experiência vivida, o acolhimento, a necessidade de cuidado e atenção. Temas que pautam ações e intervenções da equipe e que favorecem as crianças e foram importantes na própria ação dos Ludotecários. Subterrâneos (CERTEAU, 1994) eram encontrados, sentidos pouco explorados até ali, emergiam como outras possibilidades das relações entre criança-brinquedo, criança-criança, criança-adulto e as outras todas possíveis.

Neste sentido, as reuniões da supervisão ofereceram um espaço de acolhimento às angústias, aos sentimentos, aos conhecimentos que eram necessários ao crescimento do grupo, do projeto e de cada um. Procurava-se, nesse horário de conversa a respeito de si mesmo e do trabalho, que eles pudessem refletir sobre seu conhecimento, e sua

experiência anterior. A atenção despertada para o conhecimento, os aspectos do desenvolvimento, o trabalho em parceria, o brincar compartilhado, foi-se criando uma relação de confiança fundamental para o trabalho com as crianças.

Nas reuniões da equipe Ludoteca UFG/RC são acentuadas a necessidade de se apropriar do conhecimento sobre o fenômeno social da infância, sobre o corpo brincante, sobre aquele espaço para que as intervenções fizessem sentido, tivessem significado. Por meio de uma relação de confiança foi possível oferecer apoio e sustentação às demandas trazidas pelas crianças e pela equipe Ludoteca UFG/RC.

O aprimoramento da equipe é observado nas situações nas quais havia a alternância rápida entre os estados mais tranquilos e outros muito agitados, nas quais as crianças buscavam a liberdade sem deixar de lado a presença do Ludotecário, que

assumia a função do cuidar sem perder de vista a preocupação filosófica de construir na Ludoteca UFG/RC um lugar para Ser. Alternância de atividades, poderes, roteiros sociais que marcam o espaço da Ludoteca desenhando outras geografias para a



**Fotografia 42: Fluindo**

infância. Exercícios que possibilitam aos ludotecários a mágica de “aparecer e desaparecer” e que administra o estar junto nas atividades propostas, o acompanhar a singularidade de cada criança, o oferecer propostas e fazer a intermediação entre eles quando necessário. E o ato maior que é os soltar quando necessário, dar linha à pipa como poderíamos metaforicamente explicar.

Na interação entre Ludotecário e criança importava que o brincar mútuo pudesse oferecer o espaço de diálogo, de comunicação e experiência, permitindo favorecer o estabelecimento de um espaço potencial, decorrente da confiabilidade e (im)previsibilidade do ambiente oferecido. O papel dos Ludotecários é o de propiciar a experiência lúdica do brincar e isso se dá pela função de amparo e apoio exercido por

eles, tanto na dimensão da presença, de um estar junto, como na dimensão de uma sustentação metodológica.

Do público, podemos indicar que as atividades ofertadas pela Ludoteca UFG/RC envolvem a comunidade interna e externa a universidade – especificamente crianças de



0 a 12 anos. Segundo estudo desenvolvido por Silveira (2014) o espaço da Ludoteca já

**Fotografia 43: Brincantes**

recebeu 128 crianças visitantes, desse total 56 são meninas e 72 são meninos, o que aponta uma predominância de meninos já que eles foram 56,25% dos frequentadores em contrapartida aos 43,75% de meninas. Por idade, o mesmo estudo aponta que os grupos mais populosos estão na faixa etária dos 4 aos 10 anos de idade.

O mesmo estudo demonstra que há uma predominância de filhos de alunos entre os frequentadores da Ludoteca UFG/RC que são 37% dos usuários, são seguidos pelos 21,44% os não identificados, por 19,53% de frequentadores que são filhos/parentes de professores, sem vínculo com 15% da frequência, e por último, os filhos dos funcionários 7,03%, que são menor grupo de visitante do laboratório. Os dados permitem considerar a Ludoteca como opção concreta de política para permanência dos alunos na universidade e poderia ser melhor amparada para tal fim.

A faixa etária dessas crianças recebidas nesses grupos são de 4 a 9 anos de idade. As escolas visitantes da Ludoteca UFG/RC foram Escola Municipal Jardim de Infância Branca de Neve com 01 visitação, Escola



**Fotografia 44: Parceiros**

Municipal Cleonice Evangelista do Nascimento com 04 visitas, Escola Municipal Alba Matias da Silveira com 01 visita, Escola Municipal Francisco Santiago Clementino Dantas também com 01 visita e por último a Escola Municipal Professora Ediene da Silva Dias com 02 visitas. Dessas cinco escolas recebidas, três são de Catalão, e as outras duas são de cidades vizinhas: Nova Aurora e Ouidor.

Para registro dos visitantes ou de empréstimos, adota-se a ficha de cadastro das crianças, com informações dos usuários, informações sobre o brinquedo, sua numeração de identificação. É válido destacar que ao obter algum brinquedo por empréstimo a Ludoteca UFG/RC disponibiliza um termo de responsabilidade que propõem penalidades por atraso e estrago dos brinquedos.

## 2.6 COMO É QUE É LÁ DENTRO? IMAGENS DO ESPAÇO PERCEBIDO



**Fotografia 45: Livre, leve e solta**

Instalada no Bloco D da Universidade Federal de Goiás – Regional Catalão UFG/RC, aonde fica o curso de Licenciatura em Educação Física, a Ludoteca UFG/RC é composta por uma sala de tamanho razoável com materiais recicláveis (construídos manualmente) e industrializados (prontos). Ao adentrá-la sentimos o impacto imediato de um espaço tomado de cores e formas que logo provocam algumas reações aos sentidos.

A Ludoteca UFG/RC, trabalha com as duas possibilidades dadas por Negrine (1997) de organização do espaço, pois tanto permitir o acesso das crianças aos

brinquedos através de empréstimos, para brincar em casa, quanto oferece suas instalações para brincadeiras in loco. Para o empréstimo dos brinquedos que ali sem encontram é preciso realizar um cadastro na própria Ludoteca e possuir um responsável com vínculo na UFG/RC. E o mesmo serve para que possam usufruir do espaço da Ludoteca.

Nas  
paredes vemos  
cartazes com  
fotos de  
atividades  
desenvolvidas,



desenhos criados por crianças, banners das produções dos acadêmicos que ali atuam. Mas o que há de mais impactante aos olhos que correm por estas paredes são as marcas deixadas pelas pessoas que passam pela Ludoteca (elas são convidadas a deixarem suas mãos pintadas em tinta em uma parede específica). Parecem ter se constituído como um ritual, “as mãos na parede da Ludoteca”, e expressam, para muitos, uma relação firmada com aquele lugar, um pacto de mãos dadas, eu, as outras mãos que estão aqui marcadas e a Ludoteca.

**Fotografia 46: Mãos**

A distribuição dos brinquedos se dá de modo a formar “cantinhos” como comumente se costuma chamar, mas eles estão dispostos visualmente num todo agregador do espaço. Percebemos que há alinhamento ao que Kishimoto (1998) sugere que a Ludoteca possibilite a brincadeira, o faz de conta, a dramatização, a construção, a solução de problemas, a socialização e o desejo de inventar, isso pode ser percebido em pouco tempo dentro da Ludoteca do curso de Educação Física, este espaço emana tais experiências citadas



**Fotografia 47: Pebolim**

por Kishimoto.

Se destacam logo de início alguns elementos que nos conquistam o olhar tanto pelo tamanho como pela vontade de jogar. A mesa de pebolim imediatamente atira os apaixonados pelo futebol, seja jogando pelo time azul ou pelo amarelo – cores dos jogadores de cada time – logo os times são formados e os torneios criados. O engraçado, é que neste jogo, quem está jogando deve conduzir seu time apenas utilizando as mãos, mas não é incomum vermos crianças chutarem, fintarem, pularem para cabecear, ou seja, o jogo conecta com a fantasia que o brinquedo possibilita.

Falando de fantasia, temos outros elementos dos quais não poderíamos deixar de falar. Caso da centopeia, ou melhor do túnel sanfonado, que



**Fotografia 48: Túnel sanfonado**



**Fotografia 49: Arara de fantasias**

serpenteia no meio da Ludoteca UFG/RC e que serve tanto de passagem de um lado para o outro da Ludoteca, de passagem para carros, ou como um túnel do tempo como já vi acontecer.

Desse grupo temos também à arara de fantasias, que permite experimentar sensações e formas de agir diferentes do dia a dia. As fantasias permitem que as crianças (e por que não adultos?) sejam quem quiserem ou o que quiserem: uma mãe ou pai, uma modelo ou uma bruxa. Ali se pode ter cabelos lisos ou crespos, usar sapatos de salto alto, um vestido de noiva. Assistimos o ritual de se

preparar para um baile, seja de formatura ou de festa junina, nos emocionamos com um super-herói. Como diria Tim Maia, que talvez não entendesse de criança, mas sabia muito bem de ludicidade, “Vale tudo”.

Graças ao faz-de-conta, a criança pode imaginar, imitar, criar ou jogar simbolicamente e, assim, pouco a pouco, vai reconstruindo em esquemas verbais ou simbólicos tudo aquilo que desenvolveu em seu primeiro ano de vida. Com isso, pode ampliar seu mundo, estendendo ou aprofundando seus conhecimentos para além de seu próprio corpo; pode encurtar tempos, alargar espaços, substituir objetos, criar acontecimentos. Além disso, pode entrar no universo de sua cultura ou sociedade aprendendo costumes, regras e limites. (MACEDO, 2004, pg. 10).



**Fotografia 50: Cozinha**

Estas observações e lembranças nos remetem ao que Bomtempo (1986) coloca quando diz que o brinquedo é um material que deve possibilitar a exploração e encorajar a criança a fazer descobertas sendo, portanto, estabelecidas condições para serem livres em seu próprio ritmo de criança. Elas devem assim possibilitar uma representação de uma situação, por meio do uso de vestimentas, que dão a possibilidade de assumir o papel de outro indivíduo.

Outros espaços nos parecem bem familiares, como a casinha em tamanho reduzido, na qual os personagens são conduzidos por nossas mãos e expectativas, é claro. E também a cozinha em tamanho real... lá se faz bolo, torta, almoço, jantar, entre outras coisas, mas o importante é no final deixar toda a louça lavada, e o curioso é que estes ambientes, muitas vezes tão elencados ao feminino, extrapolam os gêneros e ampliam as expectativas.

A questão do gênero se manifesta quando olhamos o espaço da Ludoteca UFG/RC. É

inevitável perceber o modo como nela se reproduzem “coisas de menino e coisas de menina”, os “estereótipos provêm dos pais e das pessoas que cercam a criança” já que estes constroem o primeiro ambiente de brinquedos da criança, antes que ela comece a fazer



suas escolhas (BROUGERE, 2004). No nascimento, o quarto das meninas é rosa, com

**Fotografia 51: Banda Ludoteca**

bonecas, e o dos meninos é azul, com carros em miniatura. As meninas costumam brincar de “casinha” e representam o papel da mãe; os meninos, de “motorista”, que dirige o carro. É o contexto em que a criança vive, especialmente o meio familiar, que dirige inicialmente tais escolhas. Nem sempre elas são as mesmas na Ludoteca UFG/RC.

E há uma estante. Uma estante recheada de alternativas para se brincar. Nela há outras possibilidades para o sujeito brincante. Bonecas e bonecos dos mais variados tipos, carrinhos, inúmeros jogos de tabuleiro, quebra-cabeça, blocos de encaixe de diferentes formas



**Fotografia 4: Casinha**

e tamanhos, fantoches e dedoches, bolas de vários esportes,

cordas para pular, bambolês, entre tantos outros brinquedos. Se fossemos descrever todos, nos faltaria páginas nessa dissertação. Algo atrai as crianças para esta estante: os instrumentos musicais.

Eles podem até passarem despercebidos inicialmente, mas é somente o primeiro avistar que logo se forma uma banda. Temos triângulo, tambores, chocalho, pratos, entre outros, que



fazem da Ludoteca UFG/RC um lugar de batuque, **Fotografia 53: Carro do Batman** canto, dança aonde grandes shows dos mais variados estilos musicais acontecem.

Em outra estante temos eletrônicos. Um aparelho de som com vários CD's de cantigas de roda, músicas para as diversas idades e seleções com músicas para expandir e não para rotular. Este som abre a possibilidade para os corpos dançar, pular, curtir a música e o que ela nos faz sentir e transmitir. É raro tê-lo ligado e não ter ao menos um dançando, se deixando levar pelo o que a música permite.

Ao lado do aparelho de som se encontra a TV, o DVD e uma pasta com inúmeros filmes e desenhos, prontos para fantasiar as vidas daqueles que se entregam para as histórias de princesas, de monstros, as aventuras pelos mundos mais diversos e por aí vai. O tapete estendido, as almofadas abandonadas e a pipoca indicam que está formada a sessão pipoca, que costuma acontecer com certa frequência.

A televisão não se opõe à brincadeira, mas alimenta-a, influencia-a, estrutura-a na medida em que a brincadeira não nasceu do nada, mas sim daquilo com que a criança é confrontada. Reciprocamente, a brincadeira permite à criança apropriar-se de certos conteúdos da televisão. (2001, p.56-57)

Segundo Brougère (2004), a brincadeira de casinha, os brinquedos de guerra, os heróis da televisão ou a sandaliazinha da dançarina de axé consistem em informações que contêm em si significados e ideologias. Desta forma é que advém a bidirecionalidade da transmissão cultural, uma vez que a atividade de brincar da criança é constituída segundo os códigos de significado cultural do ambiente a que ela se reportar. Contudo, esta atividade é concomitantemente reestruturada na respectiva ação de brincar da criança, de acordo com o sentido particular por ela atribuído às suas



**Fotografia 54: Perna de pau**

ações, em interação com seus pares ou com os membros mais competentes de sua cultura. Nesse processo, tanto os significados coletivos quanto os sentidos pessoais são remodelados e redefinidos continuamente.

Contudo, o brinquedo mais utilizado na Ludoteca é a piscina de bolinhas. Azuis,



**Fotografia 5: Piscina de Bolinha**

amarelas, vermelhas, verdes. Uma piscina na qual invariavelmente não se sabe ao certo o que é bolinha e o que é criança. Nela as crianças nadam, se escondem e, dependendo da criatividade, viram bolinha também.

Os brinquedos “retrô” ou “vintage” estão ali. Lembram aos adultos, sua

própria infância, através de clássicos que fazem parte de uma história lúdica de tempos atrás. São pés de lata, pernas de pau, carrinhos de rolimã, pipas, peão, amarelinhas. Estão ali pela pergunta: Como não possibilitar estas experiências aos corpos que



**Fotografia 56: Arte dos brincantes**

vão a Ludoteca UFG/RC em busca dos desafios do brincar? Estes brinquedos fazem parte de nossas histórias são conhecimentos que devem ser expandidos, passados para outras gerações, pois eles contam sobre uma época, falam sobre outros tempos e possibilitam aos que vivem os tempos de hoje, a experiência do passado.

Autoras como Kishimoto (2011) e Cunha (2010) denotam a necessidade do “resgate coletivo dos valores deixados para trás, dos brinquedos tradicionais, autênticos, simples, que proporcionam infinitas possibilidades de brincar e sonhar, como bolas de gude, pipas de papel seda, carrinhos de madeira, cavalinho de pau, etc.

Temos também um armário destes de escritório, que na primeira vista nos assusta por ser cinza e formal, destoando do conjunto de tantas cores e formas que encontramos na Ludoteca UFG/RC. Porém ao abrir suas portas nos deparamos com os mais variados tipos de papéis, tintas, lápis de diversas cores, giz de cera, entre outros artefatos do tipo, cujo uso se volta às experiências artísticas. A Ludoteca possui uma grande mesa para que seja utilizada para estas práticas de pintura, recorte, colagem, etc, mas isso não exclui a possibilidade destas atividades serem desenvolvidas no chão ou no tapete de E.V.A. que se encontra no meio da sala.

Livros tem seu lugar neste espaço e estão prontos aos que os folheiam. Ler também é uma forma de experimentar, de comungar, de viajar, seja voando com “A menina que aprendeu a voar”, da Ruth Rocha, ou tentando compreender o mundo com o “Cabeça oca: elétrico, neurótico e sem juízo”, da Christie Queiroz, ou ainda, sendo o goleiro de “A bola e o goleiro”, do Jorge Amado. Basta pegar ou se juntar a um Ludotecário para possibilitar ser ou estar de acordo com a fantasia que você quer se jogar.

O espaço, deste modo, atende ao que Friedmann (1992) propõe para que a Ludoteca UFG/RC seja concebida como um mundo de brincadeiras, com diversos tipos, cores e formatos dos mais variados brinquedos, possibilitando um mundo de trocas, já que o brinquedo aproxima, convida, estimula laços afetivos, ensina, ajuda, compete em suma, desenvolve. Como sugere Bontempo (1992) permitir uma ampla variedade de jogos e brincadeiras.

A autonomia das crianças é estimulada constantemente, com independência na execução e escolha de seu brinquedo e brincadeira, como na organização da própria Ludoteca UFG/RC. Além desta sala, o espaço também se beneficia de salas do curso de Educação Física da UFG/RC, como os Laboratórios de Dança, de Lutas e também o complexo esportivo, que engloba a quadra poliesportiva, campo de futebol e piscina, aonde são desenvolvidas tanto atividades livres como direcionadas.

Os "cantos" – espaços - que vem sofrendo variadas transformações desde o seu surgimento, Canto da Fantasia, Canto da Imagem e do Som, Canto da Leitura, entre outros, são formas privilegiadas de interação, digo isso a partir da minha experiência neste espaço, observação e estudos. A Ludoteca do curso de Educação Física, ao propor a experimentação a partir de um espaço de cultura lúdica, se torna palco das ações sociais, das práticas sociais específicas dos grupos dos quais pertencem, o conhecimento é dialético neste espaço, ele tanto possibilita estas práticas como também é embebecido por elas. No espaço da Ludoteca UFG/RC, a ludicidade, por sua vez, é um simples e



**Fotografia 57: No pé do outro conforto**  
cultura, mas também a criamos”.

importante ato, como também assume importância fundamental como forma de participação social. Como bem exposto por Silverstone (2002, p.124-125) “na brincadeira, temos uma licença para explorar a nós mesmos e a nossa sociedade. Na brincadeira, investigamos a

Desta forma, considerando a importância do espaço como mais um elemento educador, do qual possui a necessidade de estar em conformidade com as especificidades da criança pequena e encarando-a como um ser competente, ativo e crítico para tomar suas próprias decisões, fazendo suas escolhas, faz-se necessário investigar como esses espaços



são experimentados, vivenciados pelos que dele se apropriam.

**Fotografia 58: Explorar**

## ÂNGULOS E COMPOSIÇÕES

Pelo concebido e pelo percebido (LEFEBVRE, 2006) a Ludoteca UFG/RC se representa enquanto perpetuadora da cultura da sociedade repetindo cores,



**Fotografia 59: Sorrisos**

cantigas, gestos e cultura, ela age na transmissão dessa nossa cultura, mas também a cria, a subverte, a destrói, reconstrói as próprias territorialidades da infância ao traçar novas geografias em suas relações e em nossas relações com elas e com o mundo.

Pelo concebido ela busca ser o tripé ensino, pesquisa e extensão, o espaço do brincar, da infância e pelo concebido “ela é” aquilo que a universidade ainda não sabe ser: completa e indissociável na tarefa de formar pessoas ainda que de modo brincante, errante. Pelo percebido ela “não é” porque não para, não assenta, não se conforma nem em projeto nem em lugar. Ela brinca de não ser porque não quer ser definida, mas sim vivida. E o que se vive nela? O próximo capítulo pode auxiliar-nos a descobrir.

## CAPÍTULO TERCEIRO

*Minha paixão nunca foi a fotografia “em si mesma”, mas pela possibilidade, ao esquecer de si mesmo, de registrar numa fração de segundos a emoção propiciada pelo tema e a beleza da forma, quer dizer, uma geometria despertada pelo que é oferecido.*

*O disparo fotográfico é um dos meus blocos de esboços.*

*Henri Cartier-Bresson*

### **SOB OS SIGNOS DOS “CLICS”: OCULTAÇÕES E REVELAÇÕES NO ESPAÇO LUDOTECA UFG/RC**

Os olhares que interpretam, sinalizam, elaboram a Ludoteca UFG/RC possibilitam compreender o espaço que é objeto da pesquisa. São olhares, narrativas, composições que mostram que a Ludoteca intensifica o pensar este espaço em múltiplas dimensões, olhares polioculares, mas sempre o compreendendo pelo viés histórico e social.

No desenvolvimento de registros fotográficos na e da Ludoteca UFG/RC desde 2011 obtivemos 938 fotografias que foram utilizadas na pesquisa e nesta dissertação. O ato de fotografar, surgiu naquele momento, como uma forma de integração ao grupo de Ludotecários, mas logo se tornou em ferramenta de registro do cotidiano, das artes de fazer produzidas pelas diversas relações desencadeadas naquele espaço. Com o tempo, vieram novos ângulos, as luzes, cores, flashes. A fotografia passou a ser ela mesmo dentro da Ludoteca UFG/RC, um brinquedo, arte, forma de olhar e pesquisar o cotidiano do espaço Ludoteca.

Durante a pesquisa de campo olhar/analisar/narrar estas imagens potencializou a projeção pelas narrativas dos elementos que explicam a Ludoteca UFG/RC. Pelos cliques foi sendo estruturada uma narrativa que expressa as formas pelas quais a Ludoteca é concebida, percebida e vivida.

As fotos, são também em si mesmo, uma narrativa fotográfica – uma maneira de compreender a Ludoteca UFG/RC, da imagem à palavra, e da palavra de volta à imagem, ampliam-se não só os modos de observação como as possibilidades de

interpretar uma mesma imagem. Desta forma, as imagens e suas (nossas) narrativas estão organizadas em cinco ensaios que são a) As Mãos na Parede; b) O BrinquedoCorpo; c) Ludoteca como lócus da Formação; d) Celeiro das desobediências, porão das fantasias, ninho de superpoderes ou meramente espaço das inversões possíveis no reino da cultura lúdica, por fim, e) Meninos em fundo rosa, Meninas com fundo azul... a cor, o gênero e o lúdico. Neste capítulo o vivido é o centro. O cotidiano e os olhares sobre ele ganham materialidade.

### 3.1 Primeiro ensaio: As Mãos nas Paredes

As pessoas - crianças e adultos - que frequentam a Ludoteca UFG\RC sempre são convidadas a deixarem suas marcas na parede. As mãos na parede (o ato de



imprimir as mãos na parede) é espécie de ritual que marca a Ludoteca e aparece em inúmeras fotografias, mostrando também nas narrativas algo unânime para a compreensão deste espaço que é a

**Fotografia 60: No fundo as "Marcas na Parede"** Ludoteca UFG/RC, a ideia de participação, de laço com a Ludoteca. Pelas mãos na parede os sujeitos manifestam a sua identidade e pertença a um grupo e, ao mesmo tempo, reivindica e institui essa pertença. Ao compartilhar as mãos no espaço da Ludoteca, o sujeito tanto é veículo como também é substância daquele espaço: é, ao mesmo tempo, o significante e o significado. (CERTEAU, 2005; LEFEBVRE, 2006) Há nestes momentos segundo a Ludotecária Hortência “ [...] a produção de subjetividades a partir das interações sociais com outros corpos”. De certo modo elas assinalam que ali ocorre uma conexão prazerosa, lúdica. As mãos nas paredes se consagraram como a forma com a qual se diz: “eu estive aqui, brinquei aqui! ”.

Esse ritual se iniciou, surpreendentemente, não com a ação de uma criança, mas com o pedido de uma das Ludotecárias feito à coordenadora do projeto logo no início das atividades do espaço: A coordenadora da Ludoteca, Professora Margarida, ao rememorar o pedido da Ludotecária por pintar as paredes reforça essa compreensão de que o espaço tem se constituído pelo coletivo e que assim como a quantidade de mãos aumenta gradativamente seu raio de ação, importância. Ela relembra:

Quando a gente pensou a Ludoteca, é lógico, eu fui pensando sozinha num primeiro momento, mas eu sempre estive acompanhada por um grupo, as vezes maior, outras vezes menor de bolsistas, mas nunca estive sozinha. Essas pessoas estão criando a Ludoteca também! Se a gente for pensar, só aquela parede de mãos e pés?! Como nasceu aquela parede?! Foi com o primeiro grupo, que simplesmente uma das bolsistas falou assim: - Mainha (ela me chamava de Mainha) a gente pode pintar a Ludoteca? E eu: - Claro! A parede é toda de vocês! E ela subiu na mesa, e como ela tem uma habilidade com o desenho, ela desenhou as letras LUDOTECA, depois pintou e nós arrematamos com as primeiras mãos e todas as pessoas que então entravam na Ludoteca foram deixando suas marcas, mãos, pés! Professores, estudantes, crianças, pais, mães! **Eu entendo que isso é produção, nós estamos significando o lugar, estamos produzindo sentidos.** (MARGARIDA, entrevista, 2015, grifo do autor)

Portanto, vemos que quando a Ludotecária pintou a palavra “LUDOTECA” em letras grandes e cheias de alegria, ela marcou o início da construção simbólica daquela sala situada na universidade pública até então asséptica, sem graça inicialmente, dominada pelo símbolo da escola e escolarização. O que era um grande quadrado branco, foi aos poucos sendo tomada mostrando que o espaço não é somente o lugar da reprodução de coisas, mas da produção das relações sociais. (LEFEBVRE, 2006)

A imagem das mãos na parede da Ludoteca UFG/RC expressa a ideia coletiva de que há o sentido de compartilhamento daquele pedaço de chão, somos parte da história do espaço construído, vivido. É um sentimento que lembra o aperto de mãos, algo como um símbolo de acordo pelo qual firmamos, estarmos de mãos dadas, compartilhando, pertencendo – àquele espaço.

Não bastasse as mãos, os pés também invadem as paredes antes alvas, mas são mais difíceis de projetar, o que explica as imagens que mostram a ajuda do outro. Mãos... pés... o cotidiano da Ludoteca UFG/RC se reinventa de mil maneiras não autorizadas (CERTEAU, 2008). Pelas não autorizadas ações, ficam expostas as



**Fotografia 61: Pés na parede**

reverso: transcendência  
(ação) significa  
movimento (histórico).  
Ao se apropria do  
espaço enquanto  
sujeito histórico, o  
brincante ou o adulto  
brincante, produz, cria  
aquele espaço.

As falas e  
colocações, nos autorizam a afirmar, que a Ludoteca

UFG/RC é tida enquanto espaço social, socialmente produzido e atado a realidade que “não existe em si mesmo” e que, portanto, jamais pode “servir como um ponto de partida epistemológico”. (LEFEBVRE, 2006, p136). Pensando na interpretação que as mãos na parede ganham no cotidiano, inferimos que tal ato, exprimindo certas *artes de*

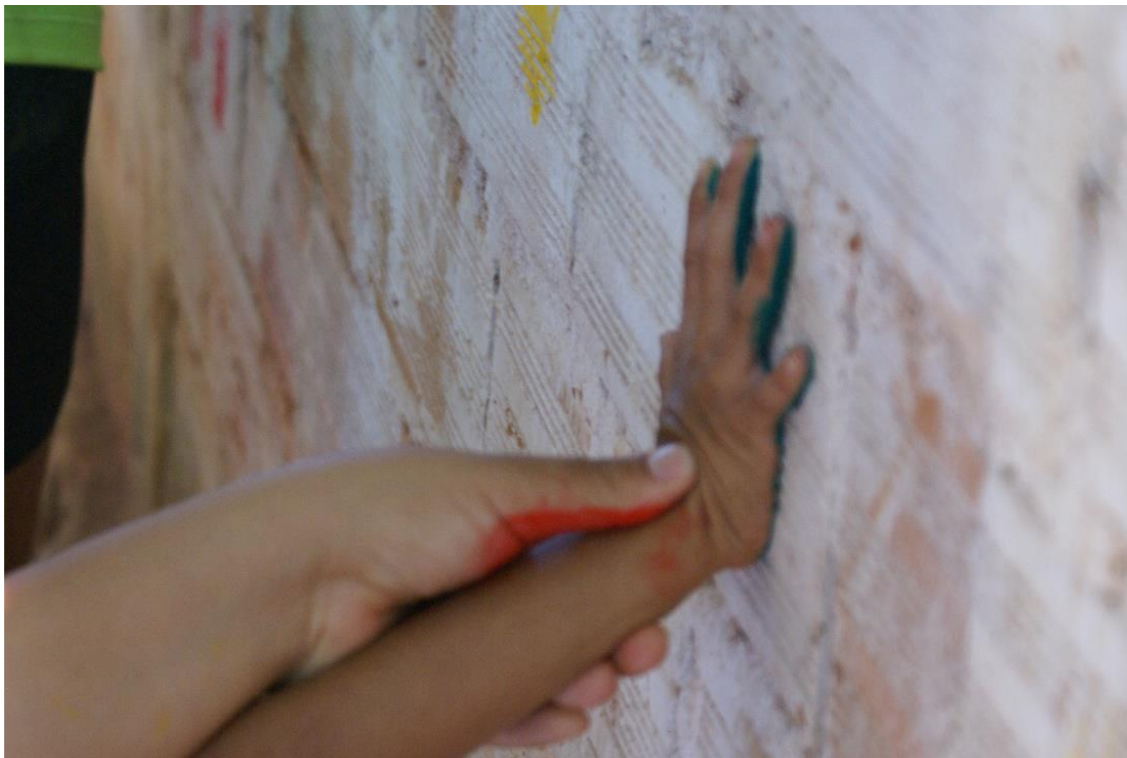
experiências do espaço vivido “dominado, portanto, submetido, que a imaginação tenta modificar e apropriar”. (LEFEBVRE, 2006, p. 35)

A parede ganhou até contornos de corpos porque como nos sinaliza Lefebvre (2006, p.132) “é a partir do corpo que se percebe e que se *vive* o espaço, e que ele se produz”. Nos aproximamos neste quesito de uma afirmação de Lefebvre que aponta que “o movimento e este é, por conseguinte transcendência” (LEFEBVRE, 1968, p. 36). Isto poderia também ser lido em seu



**Fotografia 62: Pés na parede II**

*fazer*, mostrem a cultura daquele espaço, já que Certeau (1994) considera que toda atividade humana pode ser cultura, desde que os ali presentes, sejam autores das práticas sociais e que “essas práticas sociais tenham significado para aquele que as realiza”. (p. 142) Essa cultura que se mostra coletivamente produzida, seus modos de fazer, se caracterizam pela valorização do lúdico, do sensorial, do coletivo.



**Fotografia 63: Nossas mãos**

São estas ações que transformam a Ludoteca UFG/RC, geométrica e arquitetonicamente definida em espaço novo que reflete os professores, os Ludotecários, crianças e por meio de suas práticas que transformam incessantemente lugares em espaços e espaços em lugares. Artes de fazer que fogem àquelas da escola individualista, esquemática e mesmo da universidade que segue mesmo desenho.

Recuperando os trechos das narrativas que compõem uma compreensão da Ludoteca temos a fala da Ludotecária Hortência que expressa a amplitude do espaço no que diz respeito às suas derivações (suas artes de fazer) ao indicar que “ela produz subjetividades, sonhos, alegrias, pulsões e sentidos que vem à tona quando se engendra no movimento e na energia do brincar”. (HORTÊNCIA, entrevista, 2015) Este é um olhar que se apresenta na fala dos demais Ludotecários entrevistados e que percebem que as artes de fazer ou aquilo que nos parecem práticas brincantes, como a das Marcas na Parede, são possibilidades de produção de experiências.

Nas fotografias, podemos observar os vários corpos que pela Ludoteca deixaram ou deixam suas marcas. Esta prática passou a ser comum e parte do cotidiano, da cultura, na Ludoteca UFG/RC.



**Fotografia 64: Morada da Criança ou Ludoteca?**

Em atividades da Ludoteca fora da universidade – podemos chamar de visitas lúdicas - esta prática também se tornou cotidiana. Como é o caso das fotografias que mostram as marcas deixadas nas paredes,

nas atividades desenvolvidas na “Morada da Criança”.

Enxergar a Ludoteca UFG/RC, mesmo quando ela está na Morada da Criança, nos permite considerar que ela se apropria de outros espaços através das visitas lúdicas, nestas há um movimento de produção do espaço que transcende as fronteiras



**Fotografia 65: Brincantes marcando a Morada da Criança**



**Fotografia 66: Tinta e corpo**

apenas a produção do espaço, mas a criação “de si mesmo”. A coordenadora ao ser perguntada sobre o que se produz na Ludoteca UFG/RC enfatiza que “ [...] mas o que que é produzir, daí que é a questão, é criação!” (MARGARIDA, entrevista, 2015)

Assim, as marcas na parede, constituem uma valorização do espaço em si mostrando que sua criação, do espaço da Ludoteca UFG/RC, está diretamente ligada à produção de um espaço favorável para a organização das experiências lúdicas com as crianças.

Também pensamos que o espaço da Ludoteca UFG/RC é uma espécie de aquário que espelha as ideias, os valores, as atitudes e a cultura das pessoas que vivem nele. (MALAGUZZI, apud GANDINI, 1999)

geográficas, territoriais, concretas entre as duas localidades/instituições já que a segunda se torna Ludoteca ao estender as mãos para a cultura lúdica e assim como aquela, levanta questionamentos sobre novas experiências.

Olhando as imagens do acervo, os entrevistados, expressaram um consenso no sentido de que as crianças estão fruindo pela ação do pintar como o seu próprio corpo, uma experiência que não é somente estética, mas emancipatória, pois não seria

### 3.2 Segundo Ensaio: O BrinquedoCorpo



**Fotografia 67: Gira guri**

contexto sociocultural – e a Ludoteca permite isso.

Seria inesperado pensar a Ludoteca UFG/RC em uma pesquisa sem projetar sobre ela as inspirações e ângulos do lugar de onde viemos. Em sendo o autor desta pesquisa-dissertação um Professor de Educação Física, assim como o são os sujeitos da pesquisa de campo que fornecem os dados deste capítulo, é de certo modo imperioso que o corpo se torne componente que influi na compreensão do objeto. Por conseguinte, temos, a partir do princípio que o sujeito brincante relaciona o seu corpo e o seu imaginário dentro de um

Tal olhar me faz buscar que aprendemos com o corpo, mas não um corpo instrumental, e sim com o corpo que somos e que constrói o mundo a cada momento, que flui com o tempo e espaço, e que se abre para um horizonte de possibilidades. O mundo não é algo exterior ao corpo, mas está integrado à existência pragmática, é sempre aquilo para o que o corpo se polariza. (DAÓLIO, 2001)

Na Ludoteca UFG/RC esses conhecimentos cognitivos, corporais e simbólicos podem ser transformados e modificados ao longo do tempo, porém, a resignificação e a expressividade constituem essa cultura corporal, produzindo movimentos e comportamentos a partir de representações corporais, com características de simbolismo e de ludicidade, manifestando uma cultura própria: a cultura infantil impregnada de corporeidade, ludicidade, dinamicidade e mutações.

Em sua entrevista a coordenadora apontou o corpo como “primeiro brinquedo da criança, como primeiro objeto lúdico desta, e que a Ludoteca UFG/RC possui este olhar voltado para as dimensões da cultura corporal”.



**Fotografia 68: Cambalhota**

(MARGARIDA, entrevista, 2015) O pensamento da coordenadora mostra-se articulado ao de Freire (1974) quando ressalta que a aprendizagem pela corporeidade possibilita a problematização da realidade a partir do movimento e do corpo. Para ele os conceitos – cultura, tempo, espaço, lazer - são trabalhados na descodificação da realidade pelo corpo. (FREIRE, 1974, 1981)



**Fotografia 69: Brincando de corpo**

esconder e de lutar, bem como o brincar de picolé, utilizando as mãos.

Percebemos, que as crianças utilizam como recurso brincante, de forma bem significativa, o seu próprio corpo como instrumento para brincadeira, como é o caso do pega-pega, de brincadeiras de roda, o ato de correr, de se

Tendo como preocupação o corpo a coordenadora da Ludoteca UFG/RC continua:

Por isso nós compramos uma piscina de bolinhas, tentamos comprar a cama elástica, mas não conseguimos. [...] mas compramos objetos que fossem amplos, que permitissem a nós mesmos encaminhar as brincadeiras com as crianças ou com um público que a gente tivesse, que não ficasse ligado apenas ao objeto brinquedo! Naquele pequeno, de manipular. Que ele pudesse levar as crianças para vários universos,

na verdade é isso! Foi isso a Ludoteca!![...], **mas qual que era, qual era a tônica? Vamos brincar com o corpo!** (MARGARIDA, entrevista, 2015, grifos do autor)



**Fotografia 70: Pulando corda**

mostrar como ser. A ludicidade, o corpo, ganham cores nesta trama e especificamente neste espaço, comprovam a reflexão de Merleau-Ponty para quem "a espacialidade do corpo é o desdobramento de seu ser de corpo, a maneira



**Fotografia 71: Nadando com corpos**



**Fotografia 72: Saci Pererê**

Reverdo fotografias o Pesquisador/Ludotecário e entrevistados selecionaram imagens que mostram como os corpos protagonizam o espaço da Ludoteca UFG/RC que é palco de liberdade – direito de se

pela qual ele se realiza como corpo" (1999, p. 206). O "realizar-se como corpo" pode ser traduzido na experiência do "BrinquedoCorpo".

"Corpo brincante" – é termo que apareceu várias vezes na escrita do

pesquisador e nas falas da coordenadora e traz em si a

ideia de subversão quando se propõem a atuar com liberdade, com espontaneidade. É no brincar e no corpo que as crianças elaboram questões ontologicamente humanas, por isso estruturantes. “Quem faz é o próprio corpo, quem pensa é também o corpo. As produções físicas ou intelectuais são, portanto, produções corporais. Produções essas que se dão nas interações do indivíduo com o mundo”. (FREIRE 1997, p.134)

Considerando a materialidade manifesta da dimensão corporal e o entendimento de que por meio dessa dimensão as crianças também participam da vida social, da



**Fotografia 73: Menino no baú?**

cotidianidade, apropriando-se dos processos de produção e re-produção social e cultural, James, Jenks e Prout (2000, p. 208), apontam que, “[...] um redirecionamento do foco para os corpos materiais

das crianças poderia permitir-nos explorar a infância como construção do discurso e como um aspecto das vidas das crianças que molda relações sociais tanto quanto é moldado por elas”.

Portanto, o BrinquedoCorpo descolonializa. O corpo se reconfigura expressivamente não como aquele que é visto, supervisionado pelo outro, mas como algo próprio e particular.

As fotos escolhidas pelo pesquisador para representar os olhares sobre o “BrinquedoCorpo” projetam a oportunidade de compreender o corpo



**Fotografia 74: Futebol**

como ancoradouro maior das

experiências cotidianas da Ludoteca UFG/RC. Nele se concentram as tensões, contradições e ambiguidades destas experiências que são praticadas nas brincadeiras. (FREIRE, 1997)

Lembramos, que o corpo se institui historicamente como receptáculo de parte substantiva das práticas formais (educacionais). É ele que se molda pela ação



organizacional dos tempos e dos espaços, que se adequa aos imperativos disciplinares. O corpo responde à rotina do cotidiano. O corpo senta, se enfileira junto aos demais, se curva

**Fotografia 75: Vira Maria Cambota**



**Fotografia 76: Cobrinha**

sobre cadernos, se comprime em uniformes, derrete ao sol de quadras. Pelo ato social da escolarização o corpo sofre contraditoriamente a violação dos direitos das crianças já que, em vários momentos, suas ações ou não ações são restringidas inclusive aquelas próprias da infância como correr, pular, rolar. O corpo do escolar aprende contenções e esquemas para ir ao banheiro ou não ir ao banheiro, ficar sentada em silêncio ou poder se expressar através das múltiplas linguagens que as constituem, particularmente a linguagem corporal.

Mas, na Ludoteca UFG/RC o corpo possui o direito de ser singular

como apontou a coordenadora, ele é instrumento para expansão de experiências. Ao revelarmos, através das fotografias, o espetáculo do corpo na Ludoteca UFG/RC, ultrapassamos a noção de corpo físico e biológico de carne e ossos, o vemos como elemento que produz um “repertório de sentidos e significados, constituindo-se um lócus sensorial de ações afetivas e emocionais”. (DAÓLIO, 2001)

Levantamos esta categoria BrinquedoCorpo, por identificar na análise preliminar dos dados que se debruçou sobre as memórias autobiográficas do pesquisador e nas de entrevistados (cristalizadas pelas narrativas), a recorrência do termo corporeidade-cultura corporal.

Pensar a Ludoteca UFG/RC em sua relação com o corpo-corpos impinge pensar que eles estão encarnados num contexto histórico, social e cultural e que, portanto, “vai assimilando e se apropriando dos valores, normas e costumes sociais, num processo de inCORPOração” (DAOLIO,1995, p. 39), pois “existe um conjunto de significados que cada sociedade escreve nos corpos dos seus membros ao longo do tempo, significados estes que definem o que é corpo de maneiras variadas”. (DAOLIO, p. 37)



**Fotografia 77: Além do que se ver**

É nesse sentido que compreender a Ludoteca UFG/RC a partir do que ela orienta ou desorienta-reorienta nos corpos dos brincantes parece ser necessário. “Quem faz é o próprio corpo, quem pensa é também o corpo. As produções físicas ou intelectuais são,

portanto, produções corporais. Produções essas que se dão nas interações do indivíduo com o mundo”. (FREIRE 1997, p.134)

Compreender como fenômeno o espaço da Ludoteca UFG/RC a partir de sua cultura corporal, configura uma contribuição às teorias da educação. O estudo do BrinquedoCorpo, revela muito mais do que traços biológicos, apresenta como potência diante de um mundo que também se apresenta e a solicita.

### 3.3 Terceiro ensaio: Ludoteca como lócus da Formação

Como explicitado no capítulo anterior os Ludotecários atuam conduzindo, conectando, possibilitando que as peças se encaixem, não que estas tenham um caminho



Fotografia 78: Oi eu sou Ludotecário!

traçado, mas sim que possam vivenciar suas experiências, agregando as possibilidades que são produzidas no espaço da Ludoteca UFG/RC. A

função do Ludotecário é de mediador das ações lúdicas, para que esta ação se efetive ele precisa de conhecimento sobre a criança, sobre o lúdico, de formação inicial e contínua para que seu trabalho seja permeado pela reflexão sobre as ações desenvolvidas, precisa dos saberes pedagógicos, para que possa mediar a interação da criança com o brinquedo de forma que atenda os objetivos educativos previamente propostos. São assim, figuras importantíssimas para compreender a Ludoteca UFG/RC.

A aquisição de saberes deve ser premissa fundamental no campo da formação, vez que por meio deles podemos alicerçar a nossa prática. Os saberes devem ser (re)construídos a partir da prática social de ensinar, de modo que, esta seja o ponto de partida e chegada para a significação dos saberes dos Ludotecários, desta forma só poderão colaborar com a prática se forem relacionados com os problemas postos por ela.

Vejam os que isso se apresenta na colocação da coordenadora e em seguida da Ludotecária Hortência ao refletirem a Ludoteca UFG\RC e sua influência na formação do Ludotecário

**Acho que a primeira coisa é reaprender a ser um ser brincante!** Ou se o termo reaprender não for o mais adequado, continuar aprendendo! Mas não desaprender! Então você tem que ter um gosto! **Tem que ter um gosto e desenvolver, qualificar esse gosto por brincar, por ler o brincar, por entender o brincar, por entender o próprio corpo seu!** (MARGARIDA, Entrevista, 2015, grifos do autor)

**Vemos a importância da Ludoteca para as crianças e seus pais, que a consideram um lugar enriquecedor, que produz sentido e significado a partir da mediação dos brinquedistas.** (HORTÊNCIA, Entrevista, 2015, grifos do autor)

Os entendimentos levantados quanto aos saberes dos Ludotecários, fortificam uma leitura da Ludoteca UFG/RC como formativo, como celeiro da “produção de sentidos e significados” sobre múltiplos aspectos e dimensões, como apontou a Ludotecária Hortência.

A fala da Ludotecária Girasol acentua a visão de que na Ludoteca UFG/RC ocorre uma busca de conhecimento sobre o ato de brincar que auxilia na construção de uma identidade profissional e cria



Fotografia 79: Beijo brincante

condições de mediação das relações tecidas nesse espaço propício a diversão e liberdade de brincar e permite resignificar a própria infância, realojar o brincar no cotidiano de universitária. Segundo ela:

Minha relação com a Ludoteca é de grande paz, amor também, porque aqui é onde eu consigo me concentrar, estudar, e **brincar, sim brincar porque brincar de vez em quando faz bem. Nunca devemos esquecer a criança que há em nós. Sinto que quando eu sair da faculdade, vou sentir uma falta imensa da Ludoteca, pois estou nela e ela está em mim há três anos.** (GIRASOL, entrevista, 2015, grifos do autor)

A Ludoteca UFG/RC impõe aos Ludotecário a aquisição de um repertório didático/pedagógico, sobretudo das habilidades de comunicação e de relacionamento que se legitima na afetividade. A fala da coordenadora expressa a Ludoteca e seu papel da constituição de “práticas pedagógicas” ainda que para ela sejam “pouco pedagogizadas”.

**Nós temos, digamos assim, umas ... eu vou chamar de regras. Eu posso falar como, para não usar o termo regra! Eu acho que a gente tenta desencadear alguns processos atitudinais nas crianças.** Mas assim, eles fazem as mediações, mas são mediações leves. **Por isso eu estou chamando de uma prática pedagógica muito pouco pedagogizada, então não é didático,** a gente direciona com grupos grandes, aí nós pensamos as brincadeiras, brincadeiras que a gente tinha antes estruturadas. (MARGARIDA, entrevista, 2015, grifos do autor)

Na continuação da fala, notamos um esforço no sentido de demarcar que na Ludoteca UFG/RC há uma diferenciação na constituição de saberes pedagógicos que se distancia do modus operandi escolar, das práticas escolares.

**Então assim, é isso que eu posso dizer, são práticas pedagógicas, são, elas não são pedagogizadas, elas não são didatizadas, elas não têm uma direção pré-determinada, elas acompanham os movimentos das crianças!** (MARGARIDA, entrevista, 2015, grifos do autor)

Tanto o Ludotecário/Pesquisador quanto os demais entrevistados, demonstram em suas narrativas, a percepção de terem vivenciado ou observado as denominadas “práticas não pedagogizadas” descritas pela coordenadora, penso que estas práticas se caracterizam por não pedagogizadas pela peculiaridade do cotidiano da Ludoteca UFG/RC. Pois para além dos conhecimentos prévios e contínuos que são adquiridos pelos Ludotecários, o cotidiano da Ludoteca permite compreender a complexidade da vida social, tanto as formas concretas de reprodução das desigualdades e opressões,



Fotografia 80: Juntos estamos

capacidade criadora e liberdade de expressão. É o caso da fotografia ao lado, a

Ludotecária é parte constante/fundamental das experiências que são desencadeadas, eles são mais uma fonte de conhecimento e ludicidade.

Os excertos abaixo mostram parte do que Ludotecários aprendem na Ludoteca como mediadores do imaginário infantil.

[...] esse é um outro papel que o brinquedista faz, ele não fica só observando, ele brinca com a criança, principalmente se ela chega sozinha e fica sozinha lá! **A gente já teve várias situações, do tipo, de menino tá brincando com a menina, brincando de casinha, e aí a menina vai lá lavar a louça, e aí a brinquedista fala assim, não, não ... espera aí! Cê já lavou um pouquinho da louça, né!?** Porque que você não vai lá lavar a louça também fulano, para o menino! (MARGARIDA, entrevista, 2015, grifos do autor)

[...] as experiências possíveis no mundo do imaginário e da fantasia desencadeiam reelaborações a respeito da própria vida, por menos consciência que haja no momento em que se está a

como as estratégias e táticas dos indivíduos – os brincantes, Ludotecários - para driblar o poder instituído. (CERTEAU, 2005)

O Ludotecário também tem função interativa, daí a constatação, de que no espaço da Ludoteca UFG/RC, ele é um mediador, ou seja, não ensina a brincar e tampouco determina quais os rumos que a brincadeira deve tomar, mas brinca junto à criança, interagindo com sua imaginação e permitindo com que ela apresente

**repensar e reelaborar.** (HORTÊNCIA, entrevista, 2015, grifos do autor)



**Fotografia 81: Brincantes em ação**

exercer importante papel de participação e influência, destacando a relevância do contexto social para o processo criativo do sujeito. Eles – o Ludotecário e o espaço - trazem presente uma possibilidade viva da imaginação atuante no cotidiano da criança, que enriquece suas experiências. Traduz a face integradora e construtiva do espaço na formação do ser humano.

Da experiência do Ludotecário/Pesquisador obtemos a percepção de que no cotidiano prático de Ludotecário, podemos constatar várias situações, como: os conflitos existentes entre as crianças e como elas resolvem; as brincadeiras grupais ou os casos de crianças que preferem brincar sozinhas. O grande desafio posto nesta experiência é mediar as situações do imaginário infantil porque as atitudes das crianças são imprevisíveis, daí a necessidade de uma formação para vivenciar/atuar como Ludotecário.



A responsabilidade posta sob os ombros dos Ludotecários, perante o papel de mediador de conflitos existentes

**Fotografia 82: Mediando**

na Ludoteca UFG/RC, é também comum à prática docente, nos remete a crer que eles são obrigados a terem consciência de quais saberes se apoiam e que seu trabalho

depende desses saberes, deve haver conhecimentos teorizados e especializados que propiciem o trabalho e desenvolvimento com crianças. Para a Ludotecária Hortência:

**O brincar livre mostra na Ludoteca as marcas educativas e culturais trazidas pelas crianças. Assim, o espaço da ludoteca comporta tanto a reprodução de papéis sociais quanto a criação de outros tipos de interação humana,** movimento pelo qual é fundamental que haja alguma mediação dos adultos “brinquedistas” que compartilhar esses momentos com as crianças, na busca por ampliar sua capacidade de compreensão de sensibilidade. Vejo ser papel fundamental possibilitar às crianças o mundo da brincadeira, da fantasia, da diversão e da aprendizagem e este espaço tem me possibilitado a apreensão desses conhecimentos para minha formação humana e também na minha formação como brinquedista. (HORTÊNCIA, entrevista, 2015, grifos do autor)

Já a Ludotecária Ludotecária Girasol diz que:

Os ludotecários desempenham o papel de incentivar a criança a imaginar, a criar e aprender a colocar o brinquedo no lugar, incentiva a criança a ser paciente, quando uma outra criança tá com o brinquedo que ela quer. Incentiva a criança a gostar de historinhas, de livros, contando as historinhas para elas. E desempenham o papel de passar o tempo brincando com elas, ser amigo, e entende-las. (GIRASOL, entrevista, 2015)

É interessante considerar que a importância do relacionamento humano como suporte dos processos subjetivos e superação de dilemas e angústias é tema que merece atenção também do ponto de vista da ludicidade/criatividade. A ludicidade pode ser uma ferramenta no entendimento das relações interpessoais, oferecendo subsídios para a compreensão das diversas problemáticas humanas.

Na Ludoteca UFG/RC, na medida em que pode existir um espaço propício à intimidade da comunicação, consequentemente



Fotografia 83: Resignificando

estão favorecidas as possibilidades de se desenvolver uma troca significativa que propicie a experiência do “insight”. O Ludotecário é um mediador do imaginário infantil – como já mencionei em outros momentos - ele oportuniza para o brincante a possibilidade de reelaborar os conhecimentos cotidianos.

No relacionamento ampliado com a criança, o Ludotecário expande os limites da troca interpessoal – do percebido para o vivido - permitindo que a realização das atividades lúdicas expresse o conjunto da subjetividade e dê oportunidade para a criatividade.

Para trabalhar numa Ludoteca é necessário um profissional que, antes de tudo, seja um educador; devem ter em sua formação conhecimentos de ordem psicológica, corporal, sociológica, pedagógica, artística, etc. (ALMEIDA, 1997) Enfim, devem ter aprofundado, áreas do conhecimento que



**Fotografia 84: Vermelho da paixão pelo brincar**

ampliaram sua visão do mundo, tornando-a mais clara e crítica em relação à criança, ao jogo e ao brinquedo; devem ser profissionais que tenha determinação, que saiba sorrir e, principalmente, que saiba e goste muito de brincar.

A forma como a formação acontece Ludoteca UFG/RC é melhor elaborada nas falas da coordenadora colocadas a seguir:

Então, cada grupo que passa por ali a cada ano, a gente vai aprofundar um tipo de leitura, a gente vai mais para um lado, mais para outro, a gente estuda mais matemática, ou outra, então estuda mais a infância num ano, estuda mais o brincar, teve um determinado período que a gente estudou as ludotecas no mundo, as brinquedotecas, os tipos de brinquedotecas que existem, que esses nomes se confundem até na literatura. Brinquedoteca e ludoteca. (MARGARIDA, entrevista, 2015)

É... a gente estuda filosofia, porque não tem como pensar corpo na infância e brincar sem ter um suporte, né!? A gente já estudou bastante Vygotsky. (MARGARIDA, entrevista, 2015)

Para a Ludotecária Hortência:

As experiências vivenciadas no percurso de construção da Ludoteca UFG/RC, com conquistas e dificuldades, potencializaram e fizeram pulsar as suas ações, além de abrirem novas perspectivas a cada dia, o que se torna essencial no processo de formação do brinquedista. (HORTÊNCIA, entrevista, 2015)

Ao adentrar nas entrevistas, na experiência enquanto Ludotecário/Pesquisador e ao buscar nas memórias fotográficas tal experiência, possibilitou olhar para o Ludotecário como aquele que ao buscar o reconhecimento, a compreensão e a apropriação do que é experimentado cotidianamente pelos diferentes atores que partilham a Ludoteca UFG/RC abrem caminhos para uma reconstrução reflexiva das



Fotografia 85: Conhecimentos e sentimentos

práticas dos próprios Ludotecários.

Nesse sentido, ao pensar a formação dos Ludotecários da Ludoteca UFG/RC, cabe refletir que, além da importância de compreensão de

pressupostos e concepções teóricas, torna-se fundamental recuperar a condição de sujeitos na produção dos significados das práticas e das relações pedagógicas e, por isso, inseparáveis da compreensão dos discursos e dos lugares sociais, onde se revelam e podem ser decifradas.

### **3.4 Quarto ensaio: celeiro das desobediências, porão das fantasias, ninho de superpoderes ou meramente espaço das inversões possíveis no reino da cultura lúdica**



Fotografia 86: Vamos transportar o que?

Para Brougère (2002), é a partir das relações estabelecidas entre criança, brinquedo e meio social que ela constrói sua cultura lúdica. Para ele, a cultura lúdica, visto resultar de uma experiência lúdica, é então produzida pelo sujeito social a partir dessas relações e interações que envolvem indivíduos, ações e objetos materiais.

No mesmo sentido da colocação acima exposta a coordenadora se coloca e busca explicitar a partir do seu olhar, como os brincantes estão produzindo cultura no espaço da Ludoteca UFG/RC

O que que as crianças estão produzindo lá dentro? **Elas estão produzindo imaginação, elas estão produzindo brincadeiras, elas estão produzindo pensamento, elas estão exercitando fantasia, é a primeira produção. E é essa a produção que nos interessa como objetos de nossos estudos.** (MARGARIDA, entrevista, 2015, grifos do autor)

Ao pensar a criança e a produção de espaços da cultura infantil, encontrei na brincadeira uma das suas múltiplas formas de expressão: a forma como a criança se manifesta culturalmente. A brincadeira apresentou-se como um meio para



Fotografia 87: Edificando

conhecer e observar o espaço da Ludoteca UFG/RC mais de perto, percebendo como em suas artes de fazer ela produz a cultura infantil.

As fotos que ilustram este capítulo permitem analisar que na Ludoteca UFG/RC o lúdico, pode ser observado, pela livre escolha, pela busca da satisfação, possui uma ordem construída pelos sujeitos envolvidos e se realizam em limites temporais e espaciais próprios. Há de se observar também que a ludicidade não é uma ação previamente determinada, repetida mecanicamente segundo a prescrição de alguém. Percebe-se que ela nasce da curiosidade, da motivação, do interesse e da mobilização dos sujeitos no brincar, realizando-se segundo suas capacidades de lidar com as condições possíveis para (re) criar os conteúdos vividos. (ALMEIDA, 2004; PINTO, 2007).



**Fotografia 88: Chicotinho queimado**



**Fotografia 89: Vai e vem**

Na Ludoteca UFG/RC, a experiência proporcionada ao brincante perpassa em possibilitar o brincar livre, e este espaço é uma possibilidade de intermédio entre mim e o outro, o espaço é uma extensão do meu corpo, com o outro. Uma correlação na qual modificamos e somos também modificados. Experiência esta que favorece a produção da cultura infantil.

Assim são duas as permissões dadas pela Ludoteca UFG/RC: usar o corpo e usar a imaginação. Nesse sentido, o processo imaginativo da criança irá se estruturar de acordo com a organização e junção de

pensamentos, de imagens e de atos significados em sua realidade. E o nível de imaginação dependerá do seu repertório brincante e criativo. Basta que estejam inseridos e contagiados por uma conduta lúdica, que conseguem ingressar em um ambiente de fantasia. Assim, independentemente da idade, “nós realizamos plenamente, entregando-nos por inteiro ao jogo”. (CHÂTEAU, 1987, p. 13) O imaginário faz parte da infância e se revela repleto de fantasia, liberdade e criatividade.

A imaginação é “[...] inerente ao processo de formação e desenvolvimento da personalidade e racionalidade de cada criança que acontece no contexto social e cultural que fornece as condições e possibilidades desse processo”. (SARMENTO, 2003, p. 3) Há evidências na experiência como Ludotecário/Pesquisador que, quanto maiores e mais significativas forem as influências e atividades com as crianças, maiores as chances de expandir a sua criatividade e imaginação. As práticas lúdicas e imaginativas possuem estreita relação entre si e dependem da intencionalidade, da ação educativa a infância.



**Fotografia 90: Mundos**

A imaginação na Ludoteca UFG/RC é estimulada através das brincadeiras. Através delas, é possível à criança imitar e representar papéis; (re) criar personagens da TV, da vida real ou fictícios; representar ou lidar com situações do cotidiano de difícil compreensão ou até mesmo dolorosas; transformar e representar objetos, animais; relacionar-se com seus pares, com os adultos, ou com o mundo à sua volta.



**Fotografia 91: Batman O retorno**

herói da televisão ou de seu livro preferido; iniciar uma viagem fantástica; representar papéis, como quando brinca de casinha, imitar e recriar situações vistas por ela e que fazem parte do seu cotidiano.

Ao experimentar este espaço a Ludotecária Hortência interpreta este com o seguinte olhar:



**Fotografia 92: Sai da frente que a carga tá pesada!**

A Ludoteca é um espaço-tempo que proporciona às crianças o movimento do brincar; consigo mesmo com outro e com as coisas; e ao mesmo tempo com mundo da imaginação. Onde a criança faz desse mundo um colorido sem igual, no qual traz à tona produção de subjetividades; Lugar que move alegria, vibração por meio do contágio dos corpos-infantis e adultos e que emana em seus movimentos vibrações transvaloradas em pulsões de marcas trágicas de um tempo outro “histórico, cultural e social” que muitas vezes são representados pelas crianças na brincadeira por meio da imitação. (HORTÊNCIA, entrevista, 2015)

O estudo, a formação e a aprendizagem que possuem um olhar a partir do imaginário social – no caso da Ludoteca UFG/RC a cultura lúdica - propõem um caminho bastante significativo, “na medida que se investiga justamente como se formam e como funcionam os sistemas de referenciais que utilizamos para classificar pessoas e grupos e para interpretar os acontecimentos da realidade cotidiana”. (ALMEIDA apud MAZZOTI 1994, p.60) Desta forma é preciso observar as práticas



**Fotografia 93: Você novamente?**

principalmente quando ligam esses conteúdos de gêneros televisivos, como é o caso do desenho animado em suas brincadeiras, criando situações imaginadas. Ao falar de brincar de Batman a criança se refere ao desenho animado. Apresentando uma transferência espontânea do que se assiste na TV, ela transporta a sua realidade brincante, devido a uma estimulação dada pela influência do



**Fotografia 6: Copa pistão do nosso jeito**

componente lúdico na cultura contemporânea infantil. Quando citam que brincam de “Copa Pistão”<sup>9</sup>, relatam partes de cenas do filme —Carros (2006), é uma competição automobilística que é realizada no filme. Entretanto, a brincadeira ocorre utilizando a corrida de velocidade e o próprio corpo como o veículo: disputando, imitando o ronco dos motores e escolhendo seus personagens preferidos para atuar na “Copa Pistão”.

O sentido do jogo, veiculado nos tempos atuais, como um meio de expressão de qualidades espontâneas ou naturais da criança, como recriação, momento adequado para observar a criança, que expressa

<sup>9</sup> A Copa Pistão é a principal categoria do automobilismo, segundo o filme Carros (2011). A corrida mostrada na película é a Dinoco 400. Vários brinquedos foram lançados em relação aos pilotos daquela corrida. ([https://pt.wikipedia.org/wiki/Carros\\_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Carros_(filme)))

através dele sua natureza psicológica e inclinações. Tal concepção mantém o jogo à margem da atividade educativa, mas sublinha sua espontaneidade. (KISHIMOTO, 1999, p. 29)

A influência do desenho animado na brincadeira evidencia a pouca passividade nos momentos brincantes, pois há uma estrutura de modo a iniciar e a organizar a mesma. De fato, as crianças passam horas na frente da TV, porém, quando vão brincar, usam essas imagens, o movimento e a imaginação como recurso brincante, a fim de dar forma às suas ideias e sem artificialismos, em quaisquer ambientes que possam ocorrer eventos lúdicos.

Elas inventam uma nova historinha por exemplo para a Chapeuzinho Vermelho, inventam que estão fazendo comidinha, dando aula, dirigindo, inventam o brincar delas. E criam até uma guerra de bolinha, elas desenham uma coisa que nunca desenhou antes. (GIRASOL, entrevista, 2015)

A Ludicidade está intimamente ligada à imaginação e não são exclusividades infantis. Os adultos também possuem um vasto repertório lúdico e imaginativo, por vezes maiores do que das crianças. Essa condição se deve às experiências vividas no mundo real, e cremos que o adulto possui uma bagagem maior, dos quais retira elementos para imaginar. O que diferencia a brincadeira de adultos e a das crianças, é que brincar para a criança é aquilo que ela faz de mais sério:



**Fotografia 95: Igual ao da minha mãe!**

A ludicidade constitui um traço fundamental das culturas infantis. Brincar não é exclusivo das crianças, é próprio do homem e uma das suas atividades sociais mais significativas. Porém, as crianças brincam, continua e abnegadamente. Contrariamente aos adultos, entre brincar e fazer coisas sérias não há distinção, sendo o brincar muito do que as crianças trazem de mais sério. (SARMENTO, 2004, p. 15)

As fronteiras entre o mundo adulto e da infância são tênues mas se apresentam mesmo no reino da ludicidade. A coordenadora expõe essa constatação:

Quando elas põem a fantasia, - aí eu vou ser a princesa hoje! A menina fica de salto, andando de salto! O que que ela tá aprendendo!? Ela tá exercitando um ser mulher dela! Ou um ser, qualquer coisa que ela queira, mas ela tá exercitando! Aí o menino engrossa a voz para falar, ou a menina engrossa a voz para falar! Por que eles estão numa situação de brincadeira

fantasiosa. Eles não estão aprendendo?? Estão!! (MARGARIDA, entrevista, 2015)

A infância é, conseqüentemente, um momento de apropriação de imagens e de representações diversas que transitam por diferentes canais. As suas fontes são muitas. O brinquedo é, com suas especificidades, uma dessas fontes. Se ele traz para a criança um suporte de ação, de manipulação, de conduta lúdica, traz-lhe, também, formas e imagens, símbolos para serem manipulados. (BROUGÈRE, 2008, p. 41)



Fotografia 96: Princesa do reino do rosa

Com isso, podemos estabelecer uma relação do brinquedo como algo maior que a sua função material, acrescido de toda a sua dimensão simbólica, sendo uma forma de expressão infantil. Isso mostra que o brinquedo funciona como um grande mediador para o imaginário infantil através das representações, significados, comportamentos e simbolismos que as crianças fazem a partir desse objeto, levando-as a situações e experiências variadas que só acontecem em seu mundo de fantasia.

A brincadeira imaginativa é uma forma de representação do mundo real. Mais do que isso, é um modo de inteligibilidade, de estabelecer relações, de criar e (re) inventar. Nelas as crianças repetem e recriam rotinas a que estão acostumadas, mais do que isso, não apenas reproduzem, mas, elaboram novas histórias, diferentes formas de brincar, de se apropriar e produzir cultura.

Você vê de tudo, você vê disputa, você reprodução de papéis, de gênero! Você vê uma presença muito grande de elementos que são trazidos do cotidiano das crianças! A relação com o próprio brinquedo em casa de certo modo é transferida para a relação com alguns brinquedos na ludoteca! A relação que as crianças têm em casa, com alguém, e a gente não sabe necessariamente quem é, a gente só pode supor, que afinal de contas estão na vida das pessoas, **são reproduzidas ali**, né!? (MARGARIDA, entrevista, 2015, grifos do autor)

A brincadeira de faz-de-conta é um campo de liberdade da criança. Nela, a criança pode ser tudo que imaginar. Mas sua liberdade, segundo Vygotsky (2011), é ilusória, já que, ao se envolver numa situação de faz-de-conta, imitando a vida real, segue regras sociais das quais toma consciência ao brincar.

As imagens abaixo manifestam esse pensamento.



**Fotografia 97: Preparando uma comidinha**

Nem sempre, porém essa reprodução deve ser lida de modo opressor ou determinante como já indicam autores como Wajskop (2005), Silva (2000) e Santos (2008) que enxergam na brincadeira uma possibilidade como preparo para a vida adulta, isso porque, quando as crianças, no jogo simbólico desempenham múltiplas

atividades “adultas” como dirigir, cuidar do filho, trabalhar, fazer compras isso contribui para a construção de sua vida social. Então, é uma brincadeira de grande influência no processo da Educação para as crianças desenvolverem também a identidade e o aspecto cognitivo, motor, social, afetivo, trazendo novos significados para o faz-de-conta.

Cunha (2007, p. 23) esclarece: Neste tipo de brincadeira a criança traduz o mundo dos adultos para a dimensão de suas possibilidades e necessidades, as crianças precisam vivenciar suas ideias em nível simbólico, para poderem compreender seu significado na vida real.



**Fotografia 98 : Menina acelerando?**

A criança escolhe alguns bonecos na caixa de brinquedos e pouco tempo depois pega pratos e talheres que os utilizam para alimentar seus filhos, segurando-os com cuidado em seus braços. Os bonecos traduzem do seu jeito, o interesse crescente da sociedade pela criança e pela maternidade, representando a imagem que valorizava a criança na nova construção cultural (BROUGÈRE, 2010), seu reflexo indireto da maternidade inspira atos de cuidado e higiene em um aprendizado da maternidade (PEREIRA, 2009), representados na ação da criança que ao pegar os bonecos na caixa de brinquedos, os segura com atenção, posicionando-os nos braços, imitando o movimento de uma mãe que alimenta o seu bebê.



**Fotografia 99: Cuidados de mãe**

Quando vemos uma criança brincando de faz-de-conta, sentimo-nos atraídos pelas representações que ela desenvolve. A primeira impressão que nos causa é que as cenas se desenrolam de maneira a não deixar dúvida do significado que os objetos assumem dentro de um contexto. Assim, os papéis são desempenhados com clareza: a menina torna-se mãe, tia, irmã, professora; o menino torna-se pai, índio, polícia, ladrão sem script e sem diretor. “Sentimo-nos como diante de um miniteatro, em que papéis e objetos são improvisados” (Vieira, 1978). Esse tipo de jogo recebe várias denominações: jogo imaginativo, jogo de faz-de-conta, jogo de papéis ou jogo sócio dramático. A ênfase é dada à “simulação” ou faz-de-conta, cuja importância é ressaltada por pesquisas que mostram sua eficácia para promover o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança. (BOMTEMPO, 2001, p. 57-58).



**Fotografia 100: Bruxa**

elas imitem as pessoas e transformem objetos em outros, porque nas brincadeiras as crianças são responsáveis por si mesmas, realizam suas vontades e desejos, exercitando então, uma construção no processo de experimentações.

Portanto, a brincadeira do faz-de-conta é essencial para as crianças desenvolverem o aspecto cognitivo, social, motor e afetivo, e evoluírem na criatividade, imaginação, representações, ações e autonomia. “No sonho, na fantasia, na brincadeira de faz-de-conta desejos que pareciam irrealizáveis podem ser realizados”. (BOMTEMPO, 2001, p. 70)

Para Cunha (2007, p. 23):

Às vezes, o faz-de-conta não imita a realidade, mas ao contrário, é um meio de sair dela, um jeito de assumir um novo estado de espírito, como, por exemplo, quando a criança veste uma fantasia de palhaço e vai para o fogão fazer comidinha, ou então, veste a fantasia de fada e vai correr e brincar de pegador. Quando existe representação de uma determinada situação, (especialmente se houver verbalização), a imaginação é desafiada pela busca de soluções para os problemas criados pela vivência dos papéis assumidos. As situações imaginárias estimulam a inteligência e desenvolvem a criatividade.

Os arranjos e os espaços planejados da Ludoteca UFG/RC possibilitam as crianças transitarem por diversos mundos, diversas situações, pois é no ato de brincar que as crianças realizam ações e solucionam problemas. Para transitar por estes mundos, as crianças se apropriam da cultura, e por meio da brincadeira produzem e ressignificam a mesma, ou seja, “na brincadeira, a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma significação”. (BROUGÉRE, 2010, p. 82)

### 3.5 Quinto ensaio: Meninos em fundo rosa, Meninas com fundo azul... a cor, o gênero e o lúdico



**Fotografia 101: Futebol das meninas**

Mesmo nesta atividade tão “simples” o gênero tem o seu lugar, brinca-se com o gênero e o gênero brinca conosco, fincando papéis sociais para mulheres e homens e atribuindo-lhes diferente valorização com desmerecimento, grande parte das vezes, do papel da mulher.

Logo nos primeiros meses de vida, a mãe e o pai começam a construir o gênero do bebê, começando pelo nome, pelas roupas e cores com que se vestem, pelas expectativas, pela linguagem que utilizam nas suas interações, e sim, pela escolha de brinquedos e

brincadeiras. O mesmo se passará logo nos primeiros anos de educação pré-escolar, com a divisão das áreas e cantinhos na creche, as expectativas dos educadores, o julgamento entre os pares: “quem brinca com isso são as meninas/os meninos!”.

O brinquedo não é um mero objeto neutro, desprovido de significado, é antes um veículo de simulação e de faz de conta das atividades e papéis, dos comportamentos e formas de ser/estar no contexto da família e da comunidade. O brinquedo é um artefato cultural, objeto simbólico da cultura em que está inserida a criança e que contribui para o seu processo de socialização e de formação de identidade. Como tal, a sua função educativa e de aprendizagem não pode ser tida em pouca conta. (KISHIMOTO, 1998).



Vejam as fotos que reproduzem a construção social que uma dada cultura estabelece ou elege em relação a homens e mulheres.

Esses

**Fotografia 102: Universo feminino?**

tipos de brincadeiras reproduzem o cotidiano das meninas, de forma

adaptada, o ambiente doméstico que são as representações e a imaginação do mundo feminino. O universo do brinquedo feminino é, nesse aspecto, muito interessante por tratar-se daquele considerado como tal pela sociedade, pelas crianças, pelos pais, pelos comerciantes, independente das brincadeiras efetivas mais abertas à diversidade: privilegia o espaço familiar da casa, o universo — feminino tradicional em detrimento do externo, do universo do trabalho. (BROUGÈRE, 2008, p. 43)

A visão de que determinado brinquedo é de “menina” ou de “menino” advém do próprio paradigma de sociedade patriarcal, sexista, redutora e que separa os universos privado



**Fotografia 103: Sai dessa pia menina!**

(associado ao feminino) e público (associado ao masculino). Se consultarmos os catálogos de brinquedos das várias marcas, até mesmo online, podemos constatar a divisão de brinquedos segundo o gênero e os dois perfis distintos: o da menina (privado) associado ao lar, aos filhos e/ou filhas, tarefas domésticas e cuidados com o corpo; e o do menino (público) associado à tecnologia, atividades de maior destreza física e força, e até de alguma conflitualidade. (KISHIMOTO, 1998; MARCELLINO, 1995)

A variedade dos brinquedos e as diversas opções de jogos, brinquedos e brincadeiras que o espaço da Ludoteca UFG/RC proporciona, favorecem para que todos os espaços sejam



**Fotografia 104: Uma boneca**

ocupados por meninas e meninos indiscriminadamente. Essas possibilidades que a Ludoteca UFG/RC proporciona constituem as mil práticas pelas quais os brincantes se apropriam do espaço social e seus produtos através de maneiras “quase microbianas”, que proliferam no interior das estruturas da Ludoteca UFG/RC, modificando seu funcionamento, mas também o deturpando, resignificando-o, lesando-o, como vemos nas fotos dos meninos brincando de casinha ou intimidados pela boneca grande. (CERTEAU, 2005)



**Fotografia 7: Uma casinha de bonecas**

Na medida em que meninas e meninos transgridam o que é pré-determinado para cada sexo, mostram que o espaço Ludoteca UFG/RC pode apresentar mais uma



**Fotografia 106: Brinquedo de menina?**

para refletir sobre as relações entre meninos e meninas. É importante ressaltar que os brinquedos são compreendidos como elementos culturais, portadores de significados e de um enredo social e as crianças estão a todo momento recriando novos significados.

Para Certeau (2005), “recriar novos significados” poderia ser definido como *trampolinagem*, palavra que associa a acrobacia do saltimbanco e a sua arte de saltar do trampolim à trapaçaria, à astúcia e esperteza dos grupos que driblam a dominação e as estruturas sociais.



**Fotografia 8: Pipa para todos e todas**

característica positiva quanto às formas dessas relações: a Ludoteca pode ser um espaço propício para o não-sexismo. É erro supor que o consumo das ideias, valores e produtos pelos anônimos sujeitos do cotidiano é uma prática passiva, uniforme, feita de puro conformismo às imposições do mercado e dos poderes sociais. (CERTEAU, 2005) É importante que o Ludotecário tenha consciência deste potencial, para, desse modo, repensar sua prática educativa.

A escolha e a utilização dos brinquedos pela criança

foram pontos importantes de análise

Em Bellotti (1975), a diferenciação com base nos gêneros aparece em evidência quando fala especificamente dos brinquedos. Ela afirma que existem brinquedos "neutros", considerados "próprios" tanto para meninas quanto para meninos. Em geral, esses brinquedos são compostos de materiais não-estruturados, como jogo de construção, mosaico, quebra-cabeça, jogos de encaixar, instrumentos musicais..., mas, quando se trata dos brinquedos compostos por elementos perfeitamente identificáveis e estruturados, a autora afirma que se torna bem clara a diferenciação:

Para as meninas existe uma vastíssima gama de objetos miniaturizados que imitam os utensílios caseiros, como serviços de cozinha e toilette, bolsas de enfermeira com termômetro, faixas, esparadrapo e seringas, dependências como banheiros, cozinhas completas com eletrodomésticos, salas, quartos, quatinhos para bebês, jogos para coser e bordar, ferros de passar, serviços de chá, eletrodomésticos, carrinhos, banheirinhas e uma série infinita de bonecas com o respectivo enxoval. Para os garotinhos em geral os brinquedos divergem completamente: meios de transporte terrestre, navais e aéreos de todas as dimensões e de todos os tipos: navios de guerra, porta-aviões, mísseis nucleares, naves espaciais, arma de todo o tipo, desde a pistola de Cowboy perfeitamente imitada até alguns sinistros fuzis metralhadoras que diferem dos verdadeiros apenas pela menor periculosidade, espadas, cimitarras, arcos e flechas, canhões: um verdadeiro arsenal militar. (BELLOTTI, 1975, p.75-76)

Discutir as questões de gênero na Ludoteca UFG/RC significa refletir sobre relações das práticas educacionais cotidianas, desconstruindo e redescobrimo significados. Significa questionar conceitos pré-concebidos, determinações que sutilmente permeiam nossas práticas. Discutir as relações de gênero é, antes de tudo, remexer e atribuir novos significados à nossa própria história, já que estas, exprimem essas “artes de fazer” cotidianas que constituem as astuciosas manobras praticadas no cotidiano para o enfrentamento das imposições sociais, morais, religiosas. (CERTEAU, 2005)

## ÂNGULOS E COMPOSIÇÕES

A partir dos nossos olhares, o espaço da Ludoteca UFG/RC é construído e se define nas relações com os brincantes – adultos ou crianças - por ser organizado simbolicamente pelas pessoas responsáveis pelo seu funcionamento e também pelos



**Fotografia 108: Passe essa mensagem...**

seus usuários. A Ludoteca é espaço de múltiplas habilidades, destrezas e sensações e, a partir da sua riqueza e diversidade, ela desafia permanentemente aqueles que a ocupam.

Esse desafio constrói-se pelos símbolos e pelas linguagens que o transformam e o recriam continuamente o espaço da Ludoteca UFG/RC. Este espaço transmite mensagens, modos, valores, etc, pois carrega consigo marcas simbólicas e históricas. Ao analisar a Ludoteca – enquanto espaço - é necessário, sobretudo, considera-la não

como um produto, pronto e acabado, mas um processo.

Diante do espaço Ludoteca UFG/RC as crianças vão além da materialidade, transvem. Na sutileza dos olhares, nos encontros, nas brincadeiras, na riqueza de narrativas as crianças apropriam-se dos espaços, criam diferentes enredos, produzem outros sentidos e evidenciam, por meio de suas manifestações a sua capacidade de produção simbólica, sua e do próprio espaço.

## AMPLIAÇÕES FINAIS

*O melhor da brincadeira foi imaginar, criar, ressignificar. Objetos exerceram diferentes papéis e funções. Embalagens abandonadas, transformaram-se em brinquedos preciosos. Espaços se transmutaram em infinitos cenários. De túnel do tempo à casa monstro. Liberdade e criatividade moldando um brincar que multiplicou possibilidades, enriquecendo o aprender. A brincadeira por hora acabou. Fica o convite para brincar novamente. Quem quer brincar?*

Foi um desafio a realização de uma pesquisa sobre a Ludoteca UFG/RC, mas consideramos termos chegado ao objetivo central que é sua compreensão a partir de múltiplos olhares. Sabemos agora que estes olhares contêm visões históricas, previsões para o futuro, visões alinhavadas pelo cotidiano em um espaço que não é neutro.

Partindo da indagação sobre quais sentidos e significados são constituídos no espaço da Ludoteca do Curso de Educação Física UFG/RC, realizamos um levantamento na produção acadêmica atual sobre esta categoria maior que são as ludotecas (brinquedotecas em alguns trabalhos) para perceber os sentidos e significados já postos, já consagrados em nossa sociedade, entendendo que eles respingam em nosso objeto. O que percebemos é uma escassez no número de estudos como um todo e maior ainda nos trabalhos que tratam o espaço da Ludoteca como um constructo social, ou seja, espaço criado no caldo de uma cultura maior, portanto decorrência de contextos que limitam o espaço da infância, territorializam a infância.

Pelo levantamento da produção, tivemos também a comprovação da existência (graças à recorrência nas referências) de um campo teórico no qual sobressaem pesquisadores brasileiros como Almeida (1997), Santos (1995, 1997, 2000, 2001 e 2008), Friedmann (1992, 1994 e 2006), Bomtempo (1986 e 1992), Cunha (1997, 2001 e 2014), Silva (2000), Kishimoto (1997, 1998 e 2011) e que estes constroem seus estudos a partir das contribuições da sociologia da infância citando sobretudo as obras de Ariés (1978), Sarmiento (2003), James, Jenks, Prout (2000) e Brougère (1995, 1996, 2001 e 2004). Pouco citado foi o marco dos trabalhos da Sociologia da Infância no Brasil que é a obra de Florestan Fernandes intitulada “As “Trocinhas” do Bom Retiro” (2004) que nos auxilia na medida em que ressalta que:

Nós, os adultos, vivemos também dentro de nossas próprias fronteiras, olhamos as crianças brincar, repreendemo-las quando fazem muito

barulho, ou, se deixamos cair sobre seus divertimentos um olhar amigo, não é para eles que olhamos, mas, através deles, para as imagens nostálgicas de nossa infância desaparecida (prefácio).

O que se evidencia é que as temáticas relacionadas ao brincar, ao brinquedo e as brincadeiras preponderam perpetuando o entendimento de que estas ações típicas das ludotecas são uma possibilidade de interagir com o mundo a sua volta, oferecendo à criança a oportunidade de assimilar o mundo exterior ao interior pelo brincar, pelos jogos e os brinquedos. Através da ludicidade as crianças não apenas interpretam os elementos da cultura, mas também experimentam, aprendem, interagem, socializam e definem papéis, símbolos e posições sociais que representam modos de organização social. Os autores mais utilizados são Kishimoto (2008), Wajskop (1995) e Oliveira (1994).

Todo modo vimos que a maioria dos trabalhos encontrados envereda mais pelo expediente de analisar as contribuições deste espaço ao desenvolvimento infantil, às práticas educativas na educação infantil, etc. dando pouca atenção ao movimento inverso que se manifesta nos impactos que ela provoca nos adultos, nas relações sociais, no modo como manifesta a cultura e como a burla, a recompõe e, portanto, reorienta nosso futuro. Portanto, a cultura lúdica aparece na produção acadêmica como elemento importante para a educação das infâncias.

Deste primeiro capítulo algumas considerações sobre a categoria maior que são as ludotecas: a) Elas se fundamentam historicamente numa visão de infância platônica, ou seja, como etapa da vida que necessita de supervisão e de contato orientado com a cultura acumulada; b) Elas se constituem inicialmente como iniciativa às crianças pobres e depois também se volta às crianças com deficiência; c) Apenas recentemente têm se espreado a outros espaços como a Universidade.

No segundo capítulo, ao caracterizarmos nosso objeto que foi a Ludoteca UFG/RC, vimos que ela tem se diferenciado da compreensão histórica apresentada no capítulo primeiro (e creditamos isso ao fato de ser uma Ludoteca Universitária e ter nessa característica uma âncora ao pensamento de seus sujeitos) que a compreende como um importante local, não apenas para extensão mas para o desenvolvimento de pesquisa e consolidação de atividades diferenciadas de ensino para a Universidade. Outra consideração diz respeito ao fato dela não se concretizar a partir de uma demanda definida, já que não direciona suas atividades para crianças carentes e/ou com

deficiência, mas que ao almejar a comunidade de maneira geral, amplifica suas possibilidades e se alinha aos estudos que buscam a descolonialização da infância, podendo inclusive atuar como as ludotecas portuguesas que miram atendimento também aos idosos. Desta forma a Ludoteca UFG/RC apresenta um caráter de intervenção social e é ferramenta de aproximação entre a comunidade e a universidade. Muito se explicita ao longo do trabalho que a Ludoteca UFG/RC é vista como espaço compartilhado, como mediador entre as necessidades e desejos das crianças e os limites e possibilidades da realidade externa.

Quanto a ocupação deste espaço ele ocorre de modo hegemônico pelas crianças filhas de alunos da universidade, isso permite sustentar que ela deveria ser cotejada como política institucional em prol da manutenção estudantil, algo pouco observado pela gestão das Instituições de Ensino Superior (IES). E quanto à sua leitura como sendo âmbito favorável ao desenvolvimento da pesquisa, a produção dos últimos anos confirma seu potencial tanto de produção de conhecimento quanto de formação de novos pesquisadores e profissionais, pois esta é ação prevista e valorizada em seu regimento.

Nesse sentido, ao pensar a formação de Ludotecários/Professores/Pesquisadores, cabe refletir que, além da importância de compreensão de pressupostos e concepções teóricas, a Ludoteca UFG\RC age no sentido de recuperar a condição de protagonismo para os sujeitos crianças esquecidas e emudecidas na produção dos significados das práticas inseparáveis da compreensão dos discursos e dos lugares sociais, onde se revelam e podem ser decifradas.

Com o terceiro capítulo as narrativas obtidas confirmam a compreensão da Ludoteca UFG/RC como política, como espaço de formação, como ferramenta de aproximação universidade-comunidade mas também sinalizam que como projeto de extensão a fragilizam perante a comunidade acadêmica o que dificulta sua assunção enquanto um espaço comum às licenciaturas ou como um laboratório que possibilita experiências proporcionadas pela cultura lúdica. As falas dos entrevistados também dão pistas da existência de um desafio para que ela seja compreendida pela comunidade acadêmica como espaço para fruição cultural, que pode influir na qualidade de vida de seus usuários, já que poucos adultos a procuram, técnicos, professores quase não a visitam.

As narrativas (com o auxílio das fotografias) trouxeram também a apreensão do cotidiano da Ludoteca UFG/RC e percebemos que nos subterrâneos dela são criados diferentes tempos, espaços e conhecimentos nem sempre preenchidos pela pedagogização, que redesenham as marcam nas relações entre os adultos e as crianças, Ludotecários e brincantes. A pesquisa de campo trouxe elementos que nos amparam para defender que nela há a percepção de sua capacidade para instaurar um contexto singular que produz a cultura ao semear novos sentidos para nosso universo cultural mais amplo, mas que também perpetua práticas e significados sociais cristalizados. Ela atende ao conjunto de solicitações da sociedade e da cultura contemporânea tanto quando imita a sociedade quanto quando a burla. Na imitação busca o concebido (LEFEBVRE, 2006) tornando-se espaço, organizado que propõe fisicamente itinerários de brincadeiras. Os objetos concretos que compõem os cantos temáticos, pelo seu poder expressivo, comunicam mensagens, expressam ideias, mas também potencializam múltiplas significações aos usos sociais que as crianças lhe conferem. E na burla do adultocentrismo e da pedagogização-colonialização da infância irrompe espaço que liberta porque permite ir além da materialidade, transgredir. Na sutileza dos olhares, nos encontros, nas brincadeiras, na riqueza de narrativas as crianças e por que não os adultos apropriam-se dos espaços, criam diferentes enredos, produzem outros sentidos e evidenciam, por meio de suas manifestações a sua capacidade de produção simbólica.

As experiências na Ludoteca UFG/RC estão atravessadas por um tempo-espaço institucional que coloca em cena, para além das dimensões técnicas e instrumentais, um contexto de mediações culturais e sociais. Revela-se como possibilidade de desvelamento, tanto de uma tradição quanto de experiências culturais e sociais presentes. O conhecimento, como saber gerado nos processos sociais, não se restringe, por isso, a uma apropriação neutra e objetiva do mundo.

A Ludoteca UFG/RC, concebida como uma política pública está relacionada à pluralidade de conhecimentos culturais, entendidos como patrimônio coletivo, no qual se revela uma riqueza de experiências e saberes. Como tempo e espaço de circulação da cultura, abre-se às histórias, trajetórias, valores e formas de decodificação e interpretação do mundo, direito e condição humana dos brincantes, Ludotecários, Professores e Pesquisadores.

Ela tem obtido êxito ao questionar as dicotomias e os maniqueísmos postos ao problematizar (pela prática e pesquisas) as práticas sociais e culturais que foram e estão

sendo deixadas nas culturas lúdicas e na memória dos sujeitos. Ao fundamentar-se pelo lúdico propõe a formação dos brincantes, Ludotecários, professores como um processo de apropriação das práticas lúdicas encarnadas na cultura, com toda sua contraditoriedade. Supõe o reconhecimento de discursos que materializam ideologias e se constituem como relações de consumo e poder.

Não esgotamos (e nem era esse o propósito) a compreensão da Ludoteca UFG\RC mas ensinamos que nossos esforços indiquem que ao alça-la ao posto de objeto de pesquisa tornamos inexorável o avançar neste sentido.

## Referências bibliográficas

- ABRAMOWICZ, Anete; RODRIGUES, Tatiane Consentino. **Descolonizando as pesquisas com crianças e três obstáculos**. *Educ. Soc.* [online]. 2014, vol.35, n.127, pp. 461-474.
- ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida. Brinquedoteca e a importância de um espaço estruturado para o brincar. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Coord.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 1997, p. 132 - 140.
- ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE BRINQUEDOTECAS – ABBRi. Disponível em: <http://brinquedoteca.net.br/>. Acesso em: 17 de outubro de 2015.
- AZEVEDO, Antônia Cristina Peluso de. **Brinquedoteca no diagnóstico e intervenção em dificuldades escolares**. Campinas: Alínea, 2004.
- BARBOSA, Ana P. Montolezi. **Ludoteca um espaço lúdico**. Trabalho de conclusão de curso – graduação. Departamento de educação da Universidade Estadual de Londrina. Londrina. 2010, p.39.
- BARTHES, Roland. **A Câmara Clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BELOTTI, Elena Gianini. **Educar para a submissão**. Petrópolis: Vozes, 1975.
- BELTRAME, T. S. **O desenvolvimento psicossocial infantil e o brincar**. In: KREBS, R. S.; FERREIRA, NETO, C.A. Tópicos em desenvolvimento motor na infância adolescência. Rio de Janeiro: Ed. LECSU, 2007. (p. 201-211).
- BITTENCOURT, L. A. Algumas considerações sobre o uso da imagem fotográfica na pesquisa antropológica. In: FELDMAN-BIANCO, Bela; LEITE, Mirian L. Moreira (orgs.). **Desafios da Imagem: fotografia, iconografia e vídeo nas ciências sociais**. Campinas, SP: Papirus 1998.
- BOMTEMPO, E.; HUSSEIN, C. L. **Psicologia do brinquedo: aspectos teóricos e metodológicos**. São Paulo: Editora da USP Nova Stella, 1986.
- BOMTEMPO, E. (1992). Brinquedoteca: Espaço de Observação da Criança e do Brinquedo. In: Friedmann, A.; A. et. Alli. (Org.). **O Direito de Brincar: A Brinquedoteca**. São Paulo: Scrutta, p. 77-82
- BORGES, Maria Eliza L. **História & fotografia**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.
- BORON, Atílio et. al. **A teoria marxista hoje**. Problemas e perspectivas. Buenos Aires: Consejo Latino Americano de Ciências Sociales CLACSO, São Paulo: Expressão Popular, 2007.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez. 1995.
- BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO. (org.). **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Thomsom, 1996. cap.1.

- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2001.
- BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. In: KISHIMOTO, Tizuko, M. (Coord.). **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002. p. 19 - 32.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedos e companhia**. São Paulo: Cortez, 2004.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**. 1. As artes do fazer. Petrópolis: Vozes, 1994.
- CONTI, L.; SPERB, T. M. O brinquedo de pré-escolares: um espaço de ressignificação cultural. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**. Brasília, v. 17, n. 1, p. 59-67, Jan./Abr., 2001.
- CUNHA, Nylse Helena Silva. A brinquedoteca Brasileira. In: SANTOS, S. M. P. dos (Coord.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 1997, p. 13 - 22.
- CUNHA, Nylse Helena Silva. **O valor do Brincar**. Disponível em: <<http://www.brinqueduca.com.br/si/site/1201?idioma=portugues>>. Acesso em: 29/11/ 2014.
- CUNHA, N, H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 3. ed. São Paulo: Vetor, 2001.
- CUNHA, N, H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 4. ed. São Paulo: Aquariana, 2010.
- CUNHA, Nylse H. S., **Brinquedos desafios e descobertas**, Petrópolis, Editora Vozes, 2005.
- CHARLOT, B. A idéia de infância. In: CHARLOT, B. (Org.). **A mistificação pedagógica: realidades sociais e processos ideológicos na teoria da educação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1983. p. 99-149.
- CHATEAU, JEAN. **O Jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- DAOLIO, J. A Antropologia social e a Educação Física: Possibilidades de encontro, in: CARVALHO, Y. M. e RUBIO, K. **Educação Física e Ciências Humanas**. São Paulo: HUCITEC, 2001.
- DUBOIS, Philippe. **O Ato fotográfico e outros ensaios**. Campinas: Papius, 1993.
- EZPELETA, Justa, ROCKWELL. **Pesquisa participante**. São Paulo: Cortez, 1986.
- FELDMAN – BIANCO, B. e LEITE, M. L. M. **Desafios da Imagem: fotografia, iconografia e vídeo nas Ciências Sociais**. Campinas. São Paulo: Papius, 1998.
- FERNANDES, C. M. B. **Formação do Professor Universitário: tarefa de quem?** In: MASETTO, M. (Org.) **Docência Universitária**. Campinas, Papius, 1998. p.95-112.

FORNEIRO, Lina Iglesias. A organização dos Espaços na Educação Infantil. In: ZABALZA, M. **Qualidade em Educação Infantil**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998, pp. 229-281.

FLORESTAN, Fernandes. As “Trocinhas” do Bom Retiro: Contribuição ao Estudo Folclórico e Sociológico da Cultura e dos Grupos Infantis. In **ProPosições**. V. 15, n.1 (43) – jan./abr. 2004

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997. 224 p.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 32.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

FRIEDMANN, Adriana. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 2.ed. São Paulo. Pagina Aberta, 1992.

FRIEDMANN, Adriana. **A Criança na brinquedoteca**. Revista Criança, Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, n. 27, p.5-8, 1994.

FRIEDMANN, Adriana. **A arte de brincar: brincadeiras e jogos tradicionais**. Petrópolis: Vozes, 2006.

FRIEDMANN, Adriana. (1996). **Brincar crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna.

GANDINI, Lella. Espaços Educacionais e de Envolvimento Pessoal. In: EDWARDS, Carolyn; GANDINI, Lella; FORMAN, George. **As cem linguagens da criança: a abordagem de Réggio Emilia na educação da primeira infância**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul Ltda.,1999.

HORN, Maria da Graça Souza. **Sabores, cores, sons, aromas: a organização dos espaços na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

JAMES, Allison; JENKS, Chris; PROUT, Alan. O corpo e a infância. In: KOHAN, Walter Omar; KENNEDY, David. **Filosofia e Infância: Possibilidades de um encontro**. Ed. Vozes, 2a Edição, Petrópolis: 2000, p. 207-238.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida.. Brinquedo e Brincadeira. Usos e significados dentro de contextos culturais. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Coord.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 1997, p. 23 - 40.

KISHIMOTO, T. M. A. (Coord.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1998.

KISHIMOTO, T. M. A. brinquedoteca no contexto educativo brasileiro e internacional. In: VERA, B. O. (org.) **Brinquedoteca: uma visão internacional**. Petrópolis: Editora Vozes, 2011.

KOSSOY, Boris. **Realidades e Ficções na Trama Fotográfica**. São Paulo: Ateliê Editorial, 1989.

KOSSOY, B. **Fotografia e História**. São Paulo: Ateliê Editorial, 1999.

KOSSOY, B. **Fotografia e História**. São Paulo: Ática, 2001.

KOSSOY, B. **Os tempos da fotografia: o efêmero e o perpétuo**. São Paulo. Ed: Ateliê Editorial, 2002.

KRAMER, Sônia. **A infância e sua singularidade**. In: Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Rangel, Aricélia Ribeiro do Nascimento – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007

LEFEBVRE, Henri. **A produção do espaço**. Trad. Doralice Barros Pereira e Sérgio Martins (do original: La production de l'espace. 4e éd. Paris: Éditions Anthropos, 2000). Primeira versão: início - fev.2006

MACEDO, Lino de. Faz-de-conta na escola: a importância do brincar. **Revista Pátio** – Educação Infantil. Ano 1 nº3. Dezembro de 2003/março de 2004. Ed. Artmed. P. 10-13.

MARCELINO, N. C. (1990). Pedagogia da animação, **Cadernos de Pesquisa** nº 93, 5-11, 1995, São Paulo, Papirus.

MAUAD, Ana Maria. **Através da Imagem: Fotografia e História Interfaces**. Tempo, v1. N2. UFF, Rio de Janeiro: 1996.

NEGRINE, Airton. Brinquedoteca teoria e prática: dilemas na formação do brinquedista. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Coord.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 1997, p. 83 - 94.

MAZOTTI, Alves. Representações Sociais: aspectos teóricos e aplicações à Educação. Brasília, ano 14, n.61, jan./mar. 1994. Disponível em: <http://emaberto.inep.gov.br/index.php/emaberto/article/viewFile/912/818>. Acesso em: 17 abril. 2015.

PAIVA, Eduardo França. **História & imagens**. 2ª ed., 1. reimp. Belo Horizonte: Autentica, 2006.

PAULA, N. M. **Pequenas pegadas no ciberespaço: bebês, professores-mediadores, pesquisador nas trilhas de Marx**. Disponível em: <http://www.portal.fae.ufmg.br/simplosionete/sites/default/files/PAULA,Nanci.pdf> Acessado dia 11/11/2014.

PEREIRA, Eugenio Tadeu. Educação infantil e conhecimento escolar: Reflexões do brincar na educação de crianças pequenas. In: CARVALHO, Alysso; SALLES, Fátima;

GUIMARÃES, Marilha; DEBORTOLI, José Alfredo. **Brincar(es)**. Belo Horizonte: editora UFMG, Proex – UFMG, 2009.

PIAGET, Jean. **A Linguagem e o Pensamento da Criança**. Trad. Manuel Campos. São Paulo: Martins Fontes, 1986. 212p.

PINHEIRO, Maria do C. M. Ludoteca: lugar-tempo de produção de subjetividade a partir do brincar. **Projeto de Extensão** cadastrado no SIEC-UFG. Goiânia, 2011.

REGIMENTO INTERNO DA LUDOTECA UFG/CAC. Catalão-Go: CAC/UFG, 2012. 9 p

REGO, Teresa Cristina. **Brincar é coisa séria**. São Paulo: Fundação Samuel, 2010.

REZENDE, Deise de Oliveira. **O brincar livre de crianças na brinquedoteca**: análise da frequência de ações motoras, tipos de brinquedos, brincadeiras e interações sociais. Dissertação de mestrado. Escola de educação física e esportes da Universidade de São Paulo. São Paulo: 2012. Xii, 94p.

ROEDER, Silvana Ziger. **Brinquedoteca universitária: processo de formação do pedagogo e contribuição para a prática pedagógica**. Dissertação de mestrado. Programa de pós graduação em educação, Universidade Tuiuti do Paraná. Curitiba, 2007, p. 179.

SARMENTO, M.J. **Imaginário e culturas da infância**. 2003. Disponível na Internet: [http://www.iec.minho.pt/cedic/textos de trabalho](http://www.iec.minho.pt/cedic/textos%20de%20trabalho). Acessado em 30 de maio de 2013.

SANTOS, B.S. **Um discurso sobre as ciências**. 7º Ed. São Paulo: Cortez, 2010.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Coord.). **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis. Vozes, 1997.

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

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Porto Alegre. Artes Médicas, 2001.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Coord.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 2008.

SOARES, Carmem Lúcia. **Imagens da educação no Corpo: estudo a partir da ginástica francesa no século XIX**. Campinas, SP: Autores associados, 1992.

SOARES, Carmem Lúcia. Corpo, conhecimento e educação. In: SOARES, Carmen Lúcia (org.). **Corpo e História**. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 2001, p. 110-129.

SOARES, Natália Fernandes. Direitos da criança: utopia ou realidade. In: **Revista Infância e Juventude**, Lisboa, n.4, out/dez. 1997. P. 101-126.

SILVA, Helen de Castro. A ludoteca/brinquedoteca na visão de alguns dos seus integrantes. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Coord.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2000, p. 143 - 153.

SILVEIRA, Jussara José da. **Panorama da visitação da ludoteca UFG/CAC: uma proposta de estudo**. Trabalho de conclusão de curso – graduação. Departamento de educação. Universidade Federal de Goiás – Regional Catalão. Catalão. 2014, p. 36.

SILVERSTONE, R. Tecnologias. In: SILVERSTONE, R. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Loyola, 2002.

SCAGLIA, Alcides José. Jogo: um sistema complexo. In: FREIRE, J. B.; VENÂNCIO, S. **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Autores Associados, 2005. p. 37- 69.

SCHLEE, Andrey Rosenthal. Brinquedoteca: uma alternativa espacial. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Coord.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2000, p. 62 – 65.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 6 ed. São Paulo: Cortez, 2005. Coleção Questões da Nossa Época, v. 48.

VERDEN-ZÖLLER, G. **Amar e brincar: fundamentos esquecidos do humano**. Trad. Humberto Mariotti e Lia Diskin. São Paulo: PALAS ATHENA, 2004.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social de Mente**. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

ZABALZA, Miguel. **Qualidade na Educação Infantil**. Porto Alegre, ARTMED,1998.

## APÊNDICE A – Transcrição da Entrevista I

Catalão, 20 de Outubro de 2015. Entrevista com Margarida.

Pesquisador: Vou conversar com a professora coordenadora Margarida, sobre a ludoteca, que é meu objeto de pesquisa. Tenho umas perguntas que são questões que vão me ajudar a pensar esse meu objeto que é o espaço da ludoteca.

Margarida: Certo!

Pesquisador: Porque ludoteca e porque não brinquedoteca? Por que são dois termos que quando a gente vai na literatura eles sempre estão correndo, mas tem pouca explicação de um ou de outro, porque ludoteca no curso de Educação Física?

Margarida: Olha, a gente começou a falar em brinquedoteca no curso de Educação Física a uns 10 ou 11 anos atrás! E o termo de fato era brinquedoteca. Na ocasião, isso, acho, a 11 ou 10 anos atrás, ou foi 2004 ou 2005, não vou me recordar detalhadamente, era a Professora Maristela que estava tentando um projeto de financiamento para montar a brinquedoteca. Mas também naquela ocasião a Maristela sempre pensava de fazer, de criar uma brinquedoteca na periferia, e não no espaço físico aqui da universidade, até porque, naquele momento nós não tínhamos sala pra isso no curso de Educação Física! Mas eu lembro que na ocasião eu fiz a seguinte brincadeira com ela, e de fato foi uma brincadeira, mas ela se tornou realidade, né! Tudo bem a gente não precisa ter uma brinquedoteca, a gente pode ter uma ludoteca, e olha que vai ser muito mais interessante! Porque a brinquedoteca pressupõe a necessidade do objeto brinquedo e uma ludoteca não! Uma ludoteca vai trabalhar com os processos lúdicos e com a ludicidade que é muito mais do que a Educação Física faz. Trabalha com o corpo, como o primeiro objeto lúdico na verdade, da criança, do bebê! Tá aí, a gente vai ter uma ludoteca, se a gente quiser ter, se a gente vier a ter, vai ser uma ludoteca! E ficou! Foi daí que nasceu!! A ideia de que a Educação Física não tinha que ter mesmo uma brinquedoteca, ela tinha que ter uma ludoteca, para trabalhar com os processos lúdicos. Quando retorno em 2010, do doutoramento, me é entregue então, uma chave pela então coordenadora do curso que era a professora Heliany. Ela me entregou a chave dizendo assim: - Aqui é o espaço da ludoteca do curso!

E aí no próprio ano de 2010 eu encontrei o edital do PROEXT (programa de apoio à extensão universitária) e fui lá, tentei e consegui e em 2011 veio a verba e nós montamos. 2010 a gente já conseguiu, começou a montar, na verdade com dinheiro do bolso! Comprando brinquedos mais baratos, mandando fazer as pernas de pau, por exemplo! Em marcenarias aqui da cidade, mas qual que era, qual era a tônica? Vamos brincar com o corpo! Por isso nós compramos uma piscina de bolinhas, tentamos comprar a cama elástica, mas não conseguimos! Naquele primeiro projeto compramos objetos, assim, que fossem amplos, que permitissem a nós mesmos encaminhar as brincadeiras com as crianças ou com um público que a gente tivesse, que não ficasse ligado apenas ao objeto brinquedo! Naquele pequeno, de manipular! Que ele pudesse levar as crianças para vários universos, na verdade é isso! Foi isso a ludoteca!

Pesquisador: E o que que essa ludoteca produz?

Margarida: Ah, o que que vou responder... ai, que pergunta difícil! Olha, eu não sei se eu vou falar na direção que você tá pensando a produção, mas eu acho que são várias as frentes! A medida em que nós abrimos as portas para receber as nossas crianças, sejam elas vindas das instituições que nos visitam, sejam elas vindas ali daquele nosso pequeno universo do Campus Catalão, a Regional Catalão, enfim, a gente entende que as crianças estão produzindo lá dentro. O que que as crianças estão produzindo lá dentro? Elas estão produzindo imaginação, elas estão produzindo brincadeiras, elas estão produzindo pensamento, elas tão exercitando fantasia, é a primeira produção. E é essa a produção que nos interessa como objetos de nossos estudos. Ai talvez venha uma outra produção encima dessa produção, que são as nossas investigações, as nossas pesquisas, né! Desde 2011 que a gente vem produzindo trabalhos de conclusão de curso ligados à ludoteca. Já produzimos pelo menos três até aqui e temos dois em andamento TCC's para além do teu próprio estudo, né!? A nível de mestrado, ai! Ela produz, eu entendo que todo procedimento e o processo de estudo que eu vivencio com os meus bolsistas, também é produção! Produção que não aparece em texto necessariamente, mas estamos qualificando os bolsistas pra eles entenderem aquele espaço e produzirem o próprio espaço, que ai eu acho que é um, é uma outra produção que tá posta. Quando a gente pensou a ludoteca, é lógico eu fui pensando sozinha num primeiro momento, mais eu sempre estive acompanhada por um grupo, as vezes maior, outras vezes menor de bolsistas, mas nunca estive sozinha. Essas pessoas estão criando a ludoteca também! Se a gente for pensar, só aquela parede de mãos e pés?! Como nasceu aquela parede? Foi com o primeiro grupo, que simplesmente uma das bolsistas falou assim: Mainha (ela me chamava de mainha) a gente pode pintar a ludoteca aqui? E eu: Claro, a parede é toda de vocês! E ela subiu na mesa, e como ela tem uma habilidade com o desenho, ela desenhou as letras LUDOTECA, depois pintou e nós arrematamos com as primeiras mãos e todas as pessoas que então entravam na ludoteca foram deixando suas marcas, mãos, pés! Professores, estudantes, crianças, pais, mães, né!? De crianças as vezes nem ligadas diretamente à universidade. Eu entendo que isso é produção, nós estamos significando o lugar, estamos produzindo sentidos, então, cada grupo que passa por ali a cada ano, a gente vai aprofundar um tipo de leitura, a gente vai mais para lado, mais pra outro, a gente estuda mais matemática, ou outra, então estuda mais a infância num ano, estuda mais o brincar, teve um determinado período que a gente estudou as ludotecas no mundo, as brinquedotecas, os tipos de brinquedotecas que existem, que esses nomes se confundem até na literatura. Brinquedoteca e ludoteca. É um problema, fazer esse discernimento! A gente estuda filosofia, porque não tem como pensar corpo na infância e brincar sem ter um suporte! A gente já estudou bastante Vygotsky, minhas atuais bolsistas conhecem o Vygotsky, ou relativamente, assim, conseguem falar dele. A Amanda se interessou pela questão dos gêneros durante um tempo, então, ela foi ler gênero e brincar, né!? Então é isso, a gente vai crescendo, ou ficando num determinado ponto do nosso desenvolvimento enquanto laboratório, tanto em função das demandas que a gente tem, quanto em função do, digamos assim, da dedicação dos bolsistas do interesse deles naquele momento e também da verba que a gente tem, das condições que a gente tem de trabalho, num grupo maior a gente conseguia mais lugares, com um grupo menor a gente fica mais restrito àquele espaço físico. Ai, eu acho que é isso que a gente produz, eu acho que é bastante coisa, agora, não temos, assim, não fez um livro ainda, a gente não ficou publicando artigos em revistas com qualis, sabe, isso nós não fizemos!

Pesquisador: E, na sua formação, que impacto que a ludoteca vem trazendo na sua

formação, profissional, humana? Aonde que essa ludoteca tá te levando?

Margarida: Na verdade eu não sei dizer onde ela tá me levando. Por que na verdade eu acho que eu queria me dedicar um pouco mais a ela! Mas eu posso te dizer que, o nascimento da ludoteca traz pra mim o selar de uma ideia que eu já vinha trabalhando, assim, antes dela, então, que é do papel dos processos brincantes na vida de uma maneira geral. Antes da ludoteca, eu já vinha aliando arte, brincar, a infância e corpo, tentando pensar isso teoricamente e buscando por alicerce e isso, na poesia, na literatura, vendo que aqui grandes literatos e grandes filósofos como o Nietzsche fala a respeito da infância e o brincar da criança! Não é nem da infância, mas da criança, e do brincar para, na própria filosofia, no próprio pensamento humano, e aí a ludoteca me permite passar, selar esse compromisso com o meu próprio modo de querer enxergar o mundo! É isso, a ludoteca me permite isso! Assim, Margarida aposta nisto, esse modo aí é bacana! Porque ele é aberto, ele é arejado, ele é oxigenado. Você passar a entender os processos de criação da vida como processo de brincadeira. Pra mim a principal, o principal ganho pra mim é a vida com a ludoteca é esse! Por que aí eu passo a enxergar o mundo, como um mundo que pode brincar, entendendo que brincar é coisa de especialista. São os especialistas que brincam, e aí eu passei a ver isso na ciência, quando eu olho pra ciência e quando eu olho pra música, por exemplo, que é, que eu tenho um interesse pessoal e que já tive a oportunidade de estudar um pouco da teoria musical, por exemplo, o que é uma composição?! A composição é uma grande brincadeira, mas é só um especialista que consegue fazer isso! O que é uma criança que brinca? Uma criança que brinca é uma especialista naquilo ali naquele momento! Pode ser que mais pra frente ela esqueça e tal, entende!? A ludoteca me permite selar esse compromisso com um modo de olhar pro mundo, que é esse modo de entender que não somos mais que seres brincantes! Mas sermos seres brincantes é muita coisa, não é pouca coisa! Então o lugar do brinquedo numa sociedade! O lugar do brincar e do brinquedo numa sociedade com as nossas características, que precisa lucrar com tudo, e que precisa... ter uma alta produtividade econômica, em nome, a gente não sabe muito bem do que! Mas a gente sabe, em nome dos muitos jogos de poder que estão impostos. O Foucault nos responde muito bem a isso, eu acho, e em outros autores. Mais é..., eu acho que uma ludoteca vai na contra mão dessa lógica, e ir na contramão dessa lógica é pensar um modo de existência outro, que não quer participar dessa lógica! Dessa racionalidade produtivista! Sem, no entanto deixar de produzir, mas o que que é produzir, daí que é a questão, é criação! Então pra mim é isso que é a ludoteca, agora eu não sei se eu consigo, de fato, fazer com que meus bolsistas captem isso, saquem isso. Porque? Porque a nossa tendência é achar que o brinquedo, que brincar é muito fácil. Na verdade não é, por um adulto que já esqueceu de brincar, para brincar ele fica super sem graça, ele não consegue, ele fica perdido, não é fácil! Eu fico! Eu que gosto de ler, de estudar isto fico! Então, acho que a gente subestima demais esse lugar da brincadeira! Mas é isso que a ludoteca me traz, assim, e que eu tento por pra frente, mas é um processo tenso esse, é um processo tenso! Assim, por que é isso, parece que a ludoteca..., parece que pras brinquedotecas e pras ludotecas, elas se fazerem importantes, elas têm que provar que elas, tem um papel, e esse papel é produtivo! Elas podem curar, entende?! Entra no circuito, digamos assim! Da produtividade... de uma certa produtividade, então termos pedagógicos, parece que não pode ser só para fruir! Tá entendendo?! Como se fruir não fosse produtivo! Então, o caminho que eu quero fazer com uma ludoteca, é esse, é o da improdutividade! Por que é o da fruição! Então na verdade, é de uma improdutividade produtiva do meu ponto de vista, do ponto de vista da arte, do ponto de vista que a arte defende! Então, é isso que eu consigo te dizer,

eu acho! Assim, da ludoteca na minha vida, agora, eu levei um bom tempo para elaborar isso, e nunca escrevi isso que eu estou te dizendo também, sabe!? Nunca parei para, enfim, sabe... Mas uma hora vai parar e vai escrever! Pois é! Mas é isso, assim..., que me passa pela cabeça! E ai é muito legal o quando a Tânia disse assim: Margarida, vamos fazer um trabalho com o pessoal do CAPES? O CAPES vem aqui nos visitar! Porque tem tudo a ver!! A ludoteca tem tudo a ver com esse grupo! Tem tudo a ver com grupos de idosos, tem tudo a ver com grupos improdutivos!! Socialmente e economicamente! É isso que eu quero dizer! E é incrível ouvir da boca das bolsistas que passaram pela ludoteca, o testemunho de que os adultos que passam por ali, ficam boquiabertos! Eles têm vontade de se jogar naquela piscina de bolinhas, é que eles não podem! Mas eles têm vontade! Né?! Eles voltam no tempo. Quando os rapazes da TV UFG me entrevistaram em 2011, um deles subiu no carrinho de rolimã, ele pegou e falou assim: Nossa! Ele fez assim, o olho saltou do rosto! Esse carrinho de rolimã, eu brincava disso! Cara! Ele pegou o carrinho e levou lá pra fora e ele ficou ali... um marmanjão, entendeu! Assim, eu acho que aquele lugar ali, ele tem uma força para mexer com as pessoas que é incrível, assim! Ele não é o lugar, porque os pais que vão, pais, parentes que vão trabalhar, estudar, deixem suas crianças, façam suas atividades, possam pegar suas crianças porque elas estão seguras ali, não é essa a troca, é muito mais do que... é também, mas ela não tem essa utilidade pública ai!

Pesquisador: E quanto às práticas pedagógicas que são desenvolvidas lá, como é que a gente poderia falar sobre essas práticas?

Margarida: Elas são práticas pedagógicas, muito pouco pedagogizadas! É isso que posso te dizer! Elas são muito pouco pedagogizadas, nós temos, digamos assim, umas ... eu vou chamar de regras. Eu posso falar como, para não usar o termo regra?! Eu acho que a gente tenta desencadear alguns processos atitudinais nas crianças. Em que sentido? Do uso livre dos brinquedos, mas ao mesmo tempo a responsabilidade de tentar não quebrar, de guardar ao final, para que o outro possa usar! Para que outras pessoas possam se servir daquilo ali! Na relação com os coleguinhas que estiverem ali! Assim, será uma relação amistosa! Então assim, acho que os brinquedistas os ludotecários, eu até hoje não sei muito bem como chamar..., a literatura oficial usa muito o termo brinquedista! Como a gente está numa ludoteca, eu acabei inventando esse termo, ludotecário! Mas assim, eles fazem as mediações, mas são mediações leves. Por isso eu estou chamando de uma prática pedagógica muito pouco pedagogizada, então não é didático, a gente apenas direciona com grupos grandes, ai nós pensamos as brincadeiras, brincadeiras que a gente tinha antes estruturadas. Do contrário, elas são livres, as crianças, elas vão pegando as fantasias, elas vão se vestindo e elas vão compondo os universos e interagindo umas com as outras, com brinquedo! Com a piscina de bolinha, com o túnel, esse túnel vira um monte de coisa, que a gente nem consegue saber direito, o que que tem um monte de pensamento sendo produzido ali! Então assim, é isso que eu posso dizer, são práticas pedagógicas, são, elas não são pedagogizadas, elas não são didatizadas, elas não são, elas não têm uma direção pré-determinada, elas acompanham os movimentos das crianças! E ai nesse movimento fazem as mediações que são necessárias! E ai a gente tem que entender também que os bolsistas também estão em formação, eles estão aprendendo a fazer aquilo ali, então, eles podem se atravessar as vezes, mas a gente busca, ter muita sensibilidade, assim e desenvolver uma sensibilidade muito grande nas meninas e nos bolsistas, pra que elas tenham uma percepção aguçada, assim, do que elas estão fazendo! Não é porque é mediação. Então, acho que é por ai, entende, assim, nós não fizemos até hoje trabalhos de pesquisa que de

fato façam análises de situação de brincadeiras, e vamos fazer agora! Mais, para agente tentar entender isso, de uma maneira mais pormenorizada, detalhada, que caminho que as crianças estão fazendo!? Que tipo de brincadeira preferem desenvolver!? E como é que é isso!? Acho que, então é isso, acho que nesses cinco anos de funcionamento a gente também está aprendendo a ser laboratório, a gente tá aprendendo a ser esse lugar ai, assim...

Pesquisador: Você falou da questão dos brinquedos, citou o exemplo de como que o túnel, minhocão, e que aquilo produz vários mundos, várias percepções! E ai, eu fiquei pensando o seguinte: quais são as relações desencadeadas por esses jogos, por esses brinquedos, por essas brincadeiras? O que que você já percebeu naquele espaço, que a gente poderia falar sobre essas relações?

Margarida: Eu acho que várias coisas! Várias, tipo várias ações, que elas são, digamos, típicas do nosso universo, do nosso mundo! Você vê de tudo, você vê disputa, reprodução de papéis, de gênero! Você vê uma presença muito grande de elementos que são trazidos do cotidiano das crianças! A relação com o próprio brinquedo em casa de certo modo é transferida para a relação com alguns brinquedos na ludoteca! A relação que as crianças têm em casa, com alguém, e a gente não sabe necessariamente quem é, a gente só pode supor, que afinal de contas estão na vida das pessoas, são reproduzidas ali! Um exercício, muito assim, intenso da alegria! Você não vai encontrar uma criança triste na ludoteca! Porque por mais que ela esteja triste, que ela possa estar triste em função do contexto de vida dela, de algum acontecimento etc, ali, ela entra em outro universo! E esse universo proporciona a ela, uma outro contato consigo mesma! Então você não vai ver criança triste na ludoteca, você vai ver criança alegre, brincando, procurando a figurinha, procurando um quebra cabeça, agora eu quero a casinha, eu quero fazer comidinha! E quando ela não tem ninguém pra interagir, ela chama a gente que é adulto pra brincar! E ai de você que não brinque com ela! Então esse é um outro papel que o brinquedista faz, ele não fica só observando, ele brinca com a criança, principalmente se ela chega sozinha e fica sozinha lá! A gente já teve várias situações, do tipo, de menino tá brincando com a menina, e ai a menina pega..., tá brincando de casinha, e ai a menina vai lá lavar a louça, e ai a brinquedista fala assim, não, espera ai! Você já lavou um pouquinho da louça!? Porque que você não vai lá lavar a louça também fulano, pro menino!? E o menino olha com uma cara estranha assim! Ué! Porque só ela tem que lavar a louça? Você não vai lavar a louça também, você não vai contribuir? Não vai ajudar? Então, esse tipo de mediação é muito comum. Que a gente faz, e que a gente percebe nas crianças. Brincar com o outro coleguinha puxando pela coleira. Ua!? Então o que que a criança está fazendo ali!? Então, o outro pode ser bichinho! Cachorro, sei lá o que, mais e ela? Será que pode então? E perceber meninos indo na direção da casinha de bonecas e brincando na casinha de bonecas! Agora, um detalhe muito importante que todos nós notamos. Praticamente sempre as crianças brincam fantasiadas de alguma coisa! Ou é um chapéu que põe na cabeça, ou uma máscara que põe nos olhos, no rosto, ou é um vestido, ou é um short, ou é um sapato esquisito, estranho! Mas alguma coisa tem! Alguma coisa tem, ela nunca é aquela criança tão somente que entra ali! Ela se transforma em alguma coisa a mais, por que o ambiente proporciona isso a ela, por que ela olha aquele negócio, né!?

Pesquisador: O que que isso está impactando nas crianças? O que você sente, quando você percebe que ali dentro eles podem Fruir?

Margarida: Não sei se eu já parei para pensar nisso! Mas talvez fosse uma possibilidade, uma oportunidade! Assim! Eu acho que para as crianças, e acho que para os adultos também, só não confessam! Aqui eu posso existir! Eu acho que é a primeira coisa, aqui eu posso existir, eu posso ser quem eu quiser! Então, é como se o brincar proporcionasse naquele lugar, um modo de existência outro! Eu vejo assim, não sei se as bolsistas veem assim, se o pessoal que passou por lá vê! Mais eu posso existir! E do jeito que eu quiser existir! Agora, o jeito que eu quiser, essa ideia do que eu quero, do que eu desejo, vai sendo negociada na relação, no limite com o outro, no esbarrar no outro! Acho que passa por aí, assim, no exercício de um desejo, na necessidade, não num desejo, mas na necessidade que elas têm de colocar pra fora! Eu posso ter a marca que eu quiser, tudo pode, o que não pode é violência ali dentro! O que não pode é isso, mas é a única coisa que a gente nem pensa nisso! Por que a gente não tem por que pensar que as crianças tão pequenas, vão ter esse tipo de comportamento! Os meninos e as meninas, também gostam muito do pebolim, e não são só os grandes não, os pequenininhos estão lá, eles não são nem da altura da mesa, as vezes, mas eles gostam muito daquele jogo. Acho que é isso, tem um universo ali que é ofertado de uma maneira tão assim, singela! Tão assim, simples que, ao entrar, a passagem por aquela porta é a entrada em outro universo, em outro mundo! É isso, eu não tenho a menor dúvida disso, assim!

Pesquisador: Também sempre pensei isso! Sempre pensei que eu entrei ali dentro e, aqui eu posso, transformar e brincar!

Margarida: E olha você né!? Adulto! Olha que interessante, não sei, foi no ano passado que eu cheguei lá uma noite e tinha, os meus alunos estavam reunidos, as bolsistas com outro grupo, eles estavam pensando alguma coisa, todos de chapéu e peruca! Eu olhei a cena e falei... realmente! Olha que interessante! Isso, eles estavam no ambiente, mas eles não estavam para brincar, eles estavam lá fazendo trabalho, mas eles estavam fazendo trabalhos fantasiados! Eles colocaram peruca, eles colocaram chapéu de bruxa, eles colocaram nariz de palhaço! E aí eu entrei e olhei a cena! Eles olharam pra mim! Oi professora! E eu... Oi... acho que eu vou ali, por que não quero interromper vocês! Tipo assim, fiquem a vontade! Por que, por que o lugar, ele é sim, permissivo, ele permite! E para além de permitir, ele atrai! Ele chama! Induz a ... Por conta daquela parede, os cartazes espalhados, as florzinhas... penso que é isso! Eu penso que é um outro modo de existir lá dentro! Por uma hora, duas horas, trinta minutos, quarenta minutos, mas é um outro modo de existir! Que sem a menor dúvida, impacta na existência fora de lá! Impacta na existência dessas vidas, no movimento que essas vidas fazem, impacta!

Pesquisador: E as crianças estão ali brincando, se divertindo, construindo outros mundos!? Mas elas estão aprendendo alguma coisa ali dentro da ludoteca?

Carminha: Eu acho que elas estão aprendendo a existir! Porque na medida que elas exercitam as relações de poder delas, por que elas exercitam! Elas querem, muitas vezes ter mais força umas sobre as outras! E em alguns momentos elas só querem rir! Depende né!? Depende de tanta coisa e isso assim, mais eu acho que essa palavra pra mim ela é básica, exercitar! Né!? Ao fazer esses exercícios, é lógico que elas estão aprendendo, por que elas estão observando o outro, porque elas estão sendo observadas, né!? Aí a gente pode falar, ah, mas do ponto de vista instrumental ela tá, talvez, não sei, depende do que que elas pegam! Um pegam pernas de pau, vai experimentando, aí a gente ajuda! A gente não entrega a perna de pau pra ela, ó, anda aí! Vem cá que eu vou

te ensinar! A não ser quando a gente faz uma oficina! A não ser quando a gente precisa receber grupos grandes, e fazer situações estruturadas de brincadeiras, ai tudo bem! Mas do contrário não! Quando elas vão meninos e meninas pra casinha de boneca, o que que elas estão exercitando lá!? Um papel, um olhar, não é isso?! Um jeito de sentir! Não tem aprendido ai!? Eu entendo que tem! Quando elas põem a fantasia, eu vou ser a princesa hoje, a menina fica de salto, andando de salto! O que que ela tá aprendendo!? Ela tá exercitando um ser mulher dela! Ou um ser, qualquer coisa que ela queira, mas ela tá exercitando! Ai o menino engrossa a voz para falar, ou a menina engrossa a voz para falar! Por que eles tão é, numa situação de brincadeira lá fantasiosa, ela não tá aprendendo?! Tá! Só que não tá sob nosso controle! A diferença é essa! Quando eu falo de práticas pedagógicas não pedagogizadas, a gente não tá controlando isso! Porque não é essa a ideia!

Pesquisador: E os Ludotecários quem são esses?! Qual é o papel deles na ludoteca?

Margarida: Acho que a primeira coisa é reaprender a ser um ser brincante! Primeira coisa assim! Ou se o termo reaprender não for o mais adequado, continuar aprendendo! Mas não desaprender! Então você tem que ter um gosto! Tem que ter um gosto e desenvolver, qualificar esse gosto por brincar, por brincar, por ler o brincar, por entender o brincar, por entender o próprio corpo seu! Nos processos brincantes, e nos processos de mediação com quem vai ser recebido para exercitar o brincar! Acho que esse é o principal! E o que que eu percebo?! O que que eu percebo na passagem desses bolsistas por lá, que eles entram em contato consigo mesmos! E ao entrar em contato consigo mesmos, com seus próprios corpos, com seus nós, com seus limites, com seus sonhos, com aquelas coisas que, parecia que tinham que esquecer! Mas ai eles têm a oportunidade de escutar o contrário: Não esqueça, não deixe pra lá! Leve-se a sério! Ou leve a sério esse jeito brincante que você tem! Eles passam a encontrar coisas muito interessantes em si mesmos! E a potencializar isso! Como eu penso que tudo é cena, né! Paulo, eu acho que são vários os cenários que a gente, frequenta! E a gente aprende a se desenvolver... a se desenrolar de uma certa maneira, então é nesse sentido que eu tô dizendo que tudo é cena! A gente aprender a desenvolver essa capacidade cênica! Não é só para fazer um ato num determinado momento, mas é ... por que nós somos seres cênicos, não é verdade!? É isso que eu queria nessa fase ao brincar! Ela aprende a se desenrolar cenicamente, a depender do cenário que ela tá! Então o que que uma criança tá aprendendo quando ela brinca? Ela tá aprendendo a ser gente! Tá aprendendo a viver em sociedade! E tá aprendendo a entender como é que ela funciona naquilo lá! Naquele lugar, se ela gosta, se ela não gosta! Se aquilo ali a atrai, se não atrai!

Pesquisador: O que que as crianças estão inventando ali dentro da ludoteca!? Quais são essas práticas, quais são suas ações, suas coisas!?

Margarida: Elas estão inventando cenas! De onde vem essas cenas? O brinquedo leva elas para algum lugar, mas são cenas! Que cenários? São os cenários que elas viram! Não vai ser do nada! Vai ser da observação, vai ser do tipo de interação que ela tem na família, que ela tem na escola! Aquela coisa... ah o cabo de vassoura, é o cabo de vassoura vira cavalo, fira avião, vira o que ela quiser! Que vire, vamos dizer assim a anuência daquele próprio objeto! Por que ele também tem que se parecer de algum modo! Mais, assim, são cenas, são cenas que elas exercitam! Cenas variadas que quando a gente recebe o grupo de dez, doze crianças, você imagina, dez, doze crianças dentro daquela sala..., é uma gritaria! É uma bagunça, assim, entende, que nossos ouvidos

autocêntricos, eles não dão muito conta! Mas quantas cenas se desenrolam ali? Várias..., é bem provável que mais do que o número de crianças que tem tá lá, por que além de conversarem entre si, tem os outros com quem elas conversam! Uma criança brincando, ela não tem aqui o sujeito que ela tá olhando pra você, mas o sujeito existe naquele momento! Então é bem provável, e de fato, esse tipo de observação eu não fiz ainda! Que se tem dez crianças lá dentro, tenho mais do que dez brincando, porque ainda tem os personagens que elas inventam que não estão, que não são o corpo delas, são outros! Mas eu realmente ainda não fiz essa observação! Não sei dizer!? Então é isso, assim! São cenas! Sempre vão ser cenas! Quando elas vão brincar na casinha, elas vão desenrolar uma cena com aquilo ali! Com aqueles bonequinhos que elas têm na mão, ou com pedacinhos de madeira que elas fazem com que se transforme na mãe, no pai, num cachorro, nos personagens! Mas são cenas! Elas tem poder lá! Acho que é isso! Potência! Se não elas não pediam para voltar! Ninguém, seja criança ou não criança vai querer repetir a visita a um lugar em que se sinta enfraquecido! Você precisa se sentir fortalecido! O poder que eu estou falando é nesse sentido! De potência né!? Então se elas pedem para voltar, e a gente sabe por que a gente ouve falar dos pais, dos irmãos, dos tios, tias..., que elas querem voltar. É porque elas se sentem potentes!! Acho que é isso, eu nunca tinha pensado nisso! Que você tá me perguntando isso! Elas se sentem fortalecidas. Agora isso não quer dizer que não tenha disputa, não tenha, tem! Mas tem no modo como elas conseguem exercitar! A brincadeira, aí o pessoal da psicanálise faz essa discussão, eu de fato não domino! Mas assim, a brincadeira pra psicanálise ela é um canal de esgotamento, não é de esgotamento, o Winnicott até corrige! Não, esgotar ela não esgota a frustração na brincadeira, mas ela, ela trabalha de algum modo. Pra gente acompanhar micro, a gente tem que de fato observar aquela criança, não é o que a gente faz! Ai a gente não tem número de pessoas pra isso, a gente não tem as condições pra isso e também não é objetivo, digamos assim! Fazer essa análise pormenorizada. Mas ela pode, é isso que eu estou querendo dizer! Ela pode ser canal de exercício de frustração, de medo, e de mais um monte de outras coisas difíceis de lidar! Não sei se por estarem em grupos! Essas crianças, quando elas vão no grupo, se elas fazem esse tipo de coisa! É o que a gente vai tentar estudar agora! Por que assim, também, a ideia não é idealizar a brincadeira, não! Assim, quando eu falo do exercício do humano, eu tô falando que é tudo, é tanto o que é fortalecedor, quanto o que é o difícil de lidar! Mas eu acho que é isso, se elas voltam é porque elas podem, lá elas podem, o ambiente convida, o ambiente e o tipo de recepção que nós fazemos! Por que a gente poderia fazer outro tipo de recepção, mas o tipo de recepção que é o que a gente faz, que a gente prepara os bolsistas para fazerem é uma recepção convidativa, aberta, lúdica!

Pesquisador: Como é que os pais estão vendo esse espaço? Como é que eles estão vendo o espaço? Eles pedem algo, sugerem? Qual é a relação que eles estão criando com esse espaço?!

Margarida: Eu acho que sugestão é pouca, por que o que é que acontece, como a maior parte do público que a gente atende, é dos filhos dos trabalhadores, dos estudantes da instituição. Alguns deles são bem frequentes, mas outros nem tanto! Outra coisa as crianças estão crescendo entendeu!? Uma criança que tinha quatro anos, meu filho por exemplo, que tinha quatro anos quando a ludoteca nasceu, hoje tá com oito! Ele ainda tem interesse na ludoteca, mas e os que estão com doze?! Eu não sei se eles têm mais interesse, entendeu?! Então assim, é muito variado, circula demais, né! As crianças circulam demais. Então eu não sei! Eu tenho o estudo do Washington! Que os pais são encantados com aquele lugar! Eu não me recordo deles terem levantado sugestões, por

exemplo, mas tem um encantamento, e tem um respeito. Acho que a ludoteca tem uma respeitabilidade perante, não sei se todos os parentes, pais, mas muitos com certeza, por que a gente fez uma pesquisa qualitativa! Não pegou todos os pais vinculados às crianças, e também tem que ver o ano! Eu lembro que tinha criança que frequentava muito, mas agora não frequenta mais tanto. Enfim, é isso que eu tô falando, elas vão crescendo né!? A família vai tendo outras prioridades também, leva menos pra instituição, leva mais para outras aulas ou para outros lugares, mas de uma maneira geral eu penso que é com muito bons olhos, assim, com olhos de quem tem segurança de deixar as crianças naquele lugar e ao mesmo tempo de saber que, se o que ela está fazendo é improdutivo, é uma improdutividade que interessa a família de algum modo! Ela é interessante portanto! A interessa. Não sei se eu consigo te dizer mais do que isso, por que de fato eu não tenho uma conversa direta com os pais, acho que as meninas talvez possam falar melhor! Até porque eu deixo por conta delas mesmo! Eu coordeno o laboratório, mas é pra elas tomarem conta, pra elas se sentirem bem naquele lugar e potentes também! Então é isso, mas eu ouço elas contarem que eles acham muito legal quando visitam. Que tem gosto de deixar as crianças lá. Alguns deles falam assim, nossa, eu queria pular nessa piscina de bolinha. Então, sabe, assim, são falas que a gente não anota mas que fazem parte do nosso cotidiano. Agora a gente já teve alguns problemas também! Sabe, assim, logo no início teve problema com uma das bolsistas que confiou demais na fala da criança, a criança muito pequena, tipo assim, a menina não queria mais ficar na ludoteca, ela queria ir pra onde o pai estava, ai inventou de ir no banheiro, ela acompanhou a menina no banheiro, mas depois ela queria ir no pai, ai a menina entrou no curso de história, a menina perguntou: Seu pai tá ai? Ela disse tá, mas o pai não estava e o pai trabalha na administração, essa menina perdida no pátio! Ai o guarda achou, levou pro professor, ai você imagina, foi a primeira situação muito difícil que eu enfrentei, porque eu tive que falar com a mãe da menina, pedir desculpas, dizer que isso não ia acontecer mais! Pedir uma segunda chance! E em função desse tipo de acontecimento eu dei uma reforçada com pessoal, coisa do cuidado! Não quero que vocês recebam crianças sem falar com os pais aqui, mais! Ai, por exemplo, apareceu uma queixa num determinado momento, foi em 2013, de que duas crianças, um casal de irmãos que estava chegando sozinho lá e indo sozinho embora. Ai falei não então, eu vou falar com meu colega. Ai chamei a atenção do pai: Olha, nós não vamos receber sem a entrega e não vamos deixar ir embora sem que alguém venha buscar! Porque a gente entende que a responsabilidade é nossa! Se passa um carro, essas crianças atravessando ai, e a gente não sabe, tá muito difícil, muito complicado, né!? É uma responsabilidade, e aonde é que estava? Estava na ludoteca e aconteceu isso e isso, mas aonde é que estava? Estava na ludoteca! Outra coisa, a gente conversar com os pais, a gente precisa conversar, explicar como é que funciona! É um negócio meio complexo.

Pesquisador: É imagino, até para construir mais significado sobre aquele espaço, né!?

Margarida: Entendeu, assim, por que não é um depósito né! Não é, sabe, o adulto ele tem que saber tipo assim, a gente agradeceria se lessem os horários na porta os horários, por que não é infinito o atendimento! Ai é difícil assim, é meio complexo o atendimento, a relação com o público, né!? Ai é pedagógico, principalmente com os adultos, porque se as crianças vão, elas vão pela mão dos adultos, ai você tem que, é isso, educar os pais, pra entender o funcionamento daquele lugar, pais, irmão, parente, enfim! Pra entender como é que funciona e então se comportar de um modo que a gente entende que é o melhor!

Pesquisador: Para fechar, tem alguma coisa que você gostaria de falar sobre a ludoteca que a gente não conversou, alguma coisa que você queria deixar.

Margarida: Não sei! Acho que, acho que a ludoteca, assim como qualquer laboratório é uma oportunidade de aprendizado pra todos nós que nos envolvemos com isso,! Eu me cobro, me cobro muita coisa que eu não me sinto muito a vontade para falar aqui! Assim, mais eu gostaria de dar mais com ela, eu gostaria de conseguir ter um grupo maior de trabalho, gostaria de ter melhores condições de trabalho! Eu tentei PROEXT pra 2016. Tirei uma nota que eu considero boa, mas a nota de corte foi muito alta para direcionar verba. Eu acredito que isso tenha relação com o corte orçamentário aí na educação do Brasil. É difícil manter, eu vou ter uma bolsista no ano que vem apenas, então eu vou reduzir os horários pela metade de atendimento e, fica um pouco desanimador, trabalhar com uma só pessoa. Ao mesmo tempo, eu não consigo angariar voluntários no curso de Educação Física, eu não fico fazendo propaganda, não fico passando em sala de aula chamando aluno. Parece que a temática não interessa muito assim! Eu fico com essa impressão as vezes, a não ser que tivesse uma bolsa! E aí eu acho super legítimo que os estudantes queiram bolsas! Mas não tem, a verdade é essa, e aí isso dificulta um pouco o trabalho e aí torna um negócio um pouco desanimador. Mais, é o que tem! Talvez um ano mais parado em termos de atendimento me permita sistematizar melhor, me permita botar um pouco mais pra fora esses artigos aí que a gente já tem! Na verdade eu falei que a gente tem três, mas a gente tem quatro! O trabalho da Kênia, que foi o primeiro TCC, os TCC's da Geisa e do Washington e da Jussara que foi uma monografia, quatro daí! Com as meninas desse ano vão ser seis, sete com a sua dissertação. Em cinco anos de funcionamento, acho que tá bom né!? Em termos de produção acadêmica, não estou contando com nossos trabalhos em CONPEEX no CEBEU, e agora no invento das práticas pedagógicas, eu vou tentar escrever alguma coisa, de uma prática pedagógica pouco pedagogizada. Assim, mas tem, tem trabalho em evento que a gente já apresentou, vários, isso tem bastante. Vários pôsteres! É isso! Eu acho que é isso! Obrigada, eu acho que obrigada, acho que agradecer assim, a sua, o seu interesse desde o princípio, a sua confiança, a ideia do crédito assim mesmo! Naquele ambiente, naquele lugar, naquela proposta! Por que pra mim é, assim! Eu falava em uma culpa boa lá na sua qualificação, de poder ter mesmo, sabe, um trabalho acadêmico, num nível de mestrado, numa pós-graduação stricto sensu que o foco seja o nosso trabalho! Poxa, é uma honra mesmo! De verdade!!

Pesquisador: Que bom, eu fico feliz, obrigado demais pela entrevista, pela amizade e tudo mais!

## APÊNDICE B - Escrita autobiográfica I

Catalão, 12 de Outubro de 2015. Escrita autobiográfica com Girassol.

O espaço Ludoteca produz o brincar com as crianças, produz a pesquisa através do brincar. Brincando com as crianças estamos tentando ensiná-las e ao mesmo tempo aprendendo com elas.

Compreendo a Ludoteca como um lugar de espairecer a mente, de estudar, de brincar, de divertimento, ela passa uma compreensão lúdica para tudo aquilo que estamos fazendo, seja algo mais sério, ou algo mais descontraído.

Acho bem interessante, porque a partir delas podemos ver além de uma simples brincadeira, podemos compreender a criança em si, ver o mundo delas, e entrar no mundo delas.

As dificuldades enquanto ludotecário, é conseguir materiais para as crianças, que não é uma questão fácil. E aprender com os textos que a gente estuda, que as vezes é um pouco complicado, de como entender o corpo, o nosso, ou de uma criança, é complicado.

O que foi impactante pra mim foi ver como este lugar muda a pessoa, como ele é nostálgico e alegre, eu entrei nessa sala pela primeira vez o pude realmente sentir um astral melhor. E pra minha formação o aprendizado que tive com a ludoteca, vai servir futuramente, se eu fora pra escola de educação infantil, ou até mesmo trabalhar com idosos, porque o colorido, o brinquedo, te proporciona várias ideias, é mais gostoso de trabalhar. É mais prazeroso.

O impacto da ludoteca nas crianças é de euforia total, o que mais me impacta é ver os olhinhos delas brilharem quando veem a Ludoteca. E com certeza é algo marcante para elas, porque verem uma salinha, cheia de brinquedos, com fantasias, livros, piscina de bolinhas e ficar horas brincando sim é algo impactante.

Pros adultos com certeza o impacto é maior porque, é algo que você não vê no dia a dia, uma sala cheia de brinquedos, colorida, e com brinquedos que te fazem lembrar sua infância. Nostálgico. Os adultos chegam a contar as suas histórias de quando eram crianças, entram na piscina de bolinhas para sentir o prazer de estar lá dentro, e ficam fascinados pelo carrinho de rolimã e pelas pernas de pau. Então sim os adultos se tornam crianças novamente, em questão de minutos.

Sim a crianças aprende na Ludoteca, aprende a guardar os brinquedos no lugar, aprende a criar e a imaginar, incentivamos para que elas criem seu próprio brincar, sua própria historinha.

Os ludotecários desempenham o papel de incentivar a criança a imaginar, a criar e a prendera colocar o brinquedo no lugar, incentiva a criança a ser paciente, quando uma outra criança tá com o brinquedo que ela quer. Incentiva a criança a gostar de historinhas, de livros, contando as historinhas para elas. E desempenham o papel de passar o tempo brincando com elas, ser amigo, e entende-las.

As crianças se sentem felizes quando estão na Ludoteca, quando os pais vêm busca-las elas as vezes até choram pedindo para ficar um pouco mais. Mas pelo que percebo na maioria que vem visitar-nos é uma carinha de felicidade.

Elas inventam uma nova historinha por exemplo para a Chapeuzinho Vermelho, inventam que estão fazendo comidinha, dando aula, dirigindo, inventam o brincar delas. E criam até uma guerra de bolinha, elas desenham uma coisa que nunca desenhou antes.

Os pais veem o espaço como algo bom para a criança, que ali eles estão sob o nosso cuidado, que é um lugar seguro, e bom para as suas crianças. Alguns pais até ficam com os filhos na Ludoteca, para brincarem junto a eles.

Eles pedem para que fazemos com que a criança lanche o lanchinho que o pai ou a mãe traz de casa, porque elas brincam muito e esquecem de se alimentar.

Minha relação com a ludoteca é de grande paz, amor também, porque aqui é onde eu consigo me concentrar, estudar, e brincar, sim brincar porque brincar de vez em quando faz bem. E nunca devemos esquecer a criança que há em nós. Sinto que quando eu sair da faculdade, vou sentir uma falta imensa da Ludoteca, pois estou nela e ela está em mim há três anos.

## APÊNDICE C - Escrita autobiográfica II

Catalão, 08 de Outubro de 2015. Escrita autobiográfica com Hortência.

A Ludoteca é um espaço-tempo que proporciona às crianças o movimento do brincar; com sigo mesmo com outro e com as coisas; e ao mesmo tempo com mundo da imaginação. Onde a criança faz desse mundo um colorido sem igual, no qual traz à tona produção de subjetividades; Lugar que move alegria, vibração por meio do contágio dos corpos-infantis e adultos e que emana em seus movimentos vibrações transvaloradas em pulsões de marcas tragas de um tempo outro “histórico, cultural e social” que muitas vezes são representados pelas crianças na brincadeira por meio da imitação.

Quando as crianças chegam a ludoteca os olhos ficam marejados de agua, em meio um brilho que nunca pude ver igual; o contato com o acervo a grande variedade de jogos, brinquedos e principalmente com o colorido da ludoteca faz vidrar os olhos espertos do pássaro criança.

O espaço tempo-ludoteca proporciona nas crianças e adultos momentos prazerosos, divertidos, mágicos pelo universo dos jogos, brinquedos e brincadeiras momentos que possibilitam a produção de subjetividades a interação social das crianças com outros corpos; por exemplo por meio do brincar livre e também por meio das atividades lúdicas. As crianças podem escolher o que querem fazer na Ludoteca ou participar de propostas planejadas, mas o que importa mesmo é das assas para o ato de brincar e isso faz com que elas se sintam à vontade e de certa forma em um mundo novo rasgando-se as vestes do que está em outro tempo- fora ludoteca; para a vestida das fantasias que emanam desejos e vontades que muitas vezes estão contidas pelo o adestramento dos corpos de um tempo lá fora que aqui chamo de sociedade.

Esses momentos vividos\sentidos no exercício brincante, ganham vida, colorido“ em meio um emaranhado de alegorias que compõem as radiações de alegrias e desejos.

Como diz Santos (1997), este ambiente criado para criança impulsiona habilidades criativas da criança e possibilita também a construção do conhecimento. Nesse espaço e possível ver as crianças criando mundo, inventando histórias, construindo novos mundos na esperança de um mundo novo por meio das várias linguagens que transformam em conhecimento únicos e especiais.

Essas linguagens “ subjetivas” mostram um olhar das crianças de modo simples, sutil demonstrando o carinho e cuidado que elas têm com a ludoteca. Um lugar que se apresenta como um aconchego aos corações que se propõe a brincar, brincar e bailar ...

A primeira pulsão e saltar como pássaro dentro da piscina de bolinha e ali já não se sabe quem é bolinha quem é criança os “papeis” se invertem; O criança-pássaro resplandece nas bolinhas; rostos de olhos brilhantes e as bolinhas viram crianças mergulhadas em alegria, sorrisos que saltam as suas bordas a fora.

As crianças começam a conversar com as bolinhas se envolvendo com o espaço e deixando ser envolvidas é a partir daí que as assas começam a bater mais forte e os altos voos começam a abrilhantar a ludoteca. Sabe que isso me provoca a pensar e elaborar este lugar como; interessante, convidativo, brilhante, acolhedor e de boas energias.

Diante disso a ludoteca além de produzir conhecimento e pensamento ela produz subjetividades, sonhos, alegrias, pulsões e sentidos desconhecidos que vem à tona quando se engendra no movimento e na energia do brincar.

Estar e fazer parte desse universo de cores e vibrações, me faz perceber o projeto ludoteca mais do que um simples projeto, mas sim um outro mundo micro; dentro de um macro um maior mundo que é aquele que está dentro de nós “ não sabemos de onde vem nem para onde vai” sensações. E ao promover uma relação lúdica com o mundo, o brinquedo leva quem brinca a criar um mundo próprio dentro de um maior (BENJAMIN, 1984), seria um outro mundo que torna possíveis a expressão de necessidades funcionais, existenciais, culturais e estéticas que não seriam possibilitadas pela e na vida real.

O olhar atento do pássaro- criança para o ludotecário, de entrega é busca constante pelo outro “ nos chama a pôr a brincar “ olhos que acompanham o movimento de perna na condução da perna de pau pelo ludotecário transmite troca.

A Ludoteca UFG/Catalão, do Curso de Educação Física é um ambiente que tem se feito interdisciplinar, didático e pedagógico, tendo como foco o jogo, o brinquedo e a brincadeira como principais temas de estudo e trabalho. Assim, a tônica do laboratório é exercitar o ensino, a pesquisa e a extensão visando formar brinquedistas (especialistas no ato de brincar), a partir do atendimento das crianças visitantes. Consiste em um ambiente que abriga o trabalho em torno das mais variadas manifestações lúdicas, sendo um lugar de livre brincar oferecido a crianças de zero a doze anos de idade que, ao acessarem brinquedos, jogos e brincadeiras, têm provocadas suas subjetividades, potencialidades e aprendizado. É a partir de sua principal ação extensionista “Ludoteca: lugar-tempo de produção de subjetividade a partir do brincar” que temos investigado as manifestações lúdicas das crianças que a frequentam. O que orienta o trabalho tem sido os princípios da inclusão e respeito à diversidade no atendimento das crianças e demais usuários com alguma deficiência ou mobilidade reduzida, bem como advindos de situações discriminatórias.

E este espaço tem fomentado debates, reflexões e investigações *na e com a* ludoteca; nas quais tem nos potencializado a leitura e escrita que pude exercitar em artigos que foram apresentados em eventos como por exemplo: o brincar na ludoteca UFG/Gênero nas interações infantis e ludoteca UFG/catalão: extensão e pesquisa em ação nos quais pude me mostrar que os pais, crianças e os brinquedistas veem a ludoteca como lugar prazeroso, gostoso, fantasioso e colorido que atiza as emoções e as memórias.

No caso do atendimento, tanto do público interno (filhos/parentes de servidores e estudantes) quanto externo (escolas e outras instituições) à UFG, criamos um Livro de Registros de Frequência que fornece informações importantes, tais como: idade, sexo, vínculo institucional dos visitantes. De posse dessa fonte, SILVEIRA (2014) realizou pesquisa em que desenhou um panorama do atendimento da Ludoteca no período de novembro/2012 a maio/2014 (18 meses de frequência). Em 2012 o atendimento era realizado nas manhãs e tardes; em 2013, nos três turnos e, em 2014, nas tardes e noites. Em sua pesquisa a autora detectou dois grupos distintos de visitantes: individuais e coletivos (escolas).

O primeiro dado relevante é quanto ao maior fluxo de visitantes individuais, concentrado à noite, tanto em 2013 quanto em 2014, o que se justifica em função de que o maior número de estudantes universitários da UFG/RC se concentra a noite. Isso traz um segundo dado relevante: o vínculo institucional da maior parte das crianças-visitantes é com os estudantes universitários, o que indica que esses sujeitos têm reais necessidades de cuidados com suas crianças para que possam cursar o ensino superior.

A partir da referida pesquisa, Silveira (2014) afirma que “das 128 crianças registradas como visitantes, 56 são meninas e 72 são meninos, o que aponta uma maior frequência do gênero masculino, ou seja, 56,25% correspondem a meninos, e 43,75% corresponde a meninas” (p.12-13). Quanto à idade, o estudo demonstra que os grupos mais populosos estão na faixa etária dos 4 aos 10 anos de idade.

Nota-se, também, a aceitação da comunidade em relação à existência e às ações da Ludoteca UFG/RC, sobretudo quanto ao atendimento. Um indicador do grau de satisfação é demonstrado pelo alto índice de procura, em torno de 2 a 7 crianças por turno e, em média, 10 crianças por dia. No período de um mês, o fluxo de crianças fica entre 95 a 150 visitas.

Quanto à visitação coletiva, de acordo com Silveira (2014), existe um número significativo de escolas de Catalão e região que agendam visitas no nosso espaço. A Ludoteca foi visitada nove vezes por cinco instituições escolares, sendo recepcionadas e atendidas cerca de 162 crianças com idade entre 4 e 9 anos. Ao considerarmos a agitação desses grupos frente ao acervo da Ludoteca, optamos por deixá-los livres para que escolhessem com o que e com quem brincar, sem deixar de fazer as devidas mediações no ato brincante.

Acerca do olhar dos estudantes e familiares das crianças que frequentam a ludoteca, Nascimento (2013) afirma que os pais se referem à ludoteca como um espaço de educação para seus filhos, pois ela proporciona aprendizado e desenvolvimento, o que ocorre, também, por meio da mediação dos brinquedistas. O lugar – tempo ludoteca tem recebido filhos e parentes de professores, alunos e funcionários da UFG, que deixam em seus filhos na ludoteca em momentos de trabalho e estudo. Os pais muitos momentos estes se colocam com as crianças a brincar e esse movimento é muito interessante pois os pais voltam as suas memórias tempos de criança. Esses enxergam a ludoteca como um lugar que proporciona lazer e, ao mesmo tempo, segurança aos seus filhos e em muitos momentos estes se colocam com as crianças a brincar e esse movimento é muito interessante pois os pais voltam as suas memórias de “tempos” de “criança”.

Com base nisso, vemos a importância da ludoteca para as crianças e seus pais, que a consideram um lugar enriquecedor, que produz sentido e significado a partir da mediação dos brinquedistas.

Quanto aos brinquedistas, Fernandes (2014) afirma que seu comportamento se diferencia das outras pessoas envolvidas na brincadeira, pois ele precisa ter outra visão do brincar e transmitir isso em sua atuação. Valorizar a atividade brincante, buscar o prazer da criança sem preconceitos, integrar-se à brincadeira e dispor-se às tarefas necessárias para manter uma ludoteca viva, são algumas posturas a serem desenvolvidas pelo brinquedista. O referido estudo mostra, ainda, que as experiências vivenciadas no percurso de construção da Ludoteca UFG/RC, com conquistas e dificuldades, potencializaram e fizeram pulsar as suas ações, além de abrirem novas perspectivas a cada dia, o que se torna essencial no processo de formação do brinquedista.

Os entrevistados por Fernandes (2014) dizem que a Ludoteca UFG/RC é um espaço que dá asas à criação por meio da imaginação, pois faz a fantasia viajar em lugares inusitados que possibilita um jeito novo de brincar. Assim, tal lugar permite tanto às crianças como aos adultos imaginarem, ativarem lembranças, e a exporem no brincar o que há no íntimo de cada indivíduo, que o mundo da imaginação e fantasia fazem vibrar.

Assim, as experiências possíveis no mundo do imaginário e da fantasia desencadeiam reelaborações a respeito da própria vida, por menos consciência que haja no momento em que se está a repensar e reelaborar.

O brincar livre mostra na ludoteca as marcas educativas e culturais trazidas pelas crianças. Assim, o espaço da ludoteca comporta tanto a reprodução de papéis sociais quanto a criação de outros tipos de interação humana, movimento pelo qual é fundamental que haja alguma mediação dos adultos “brinquedistas” que compartilhar esses momentos com as crianças, na busca por ampliar sua capacidade de compreensão de sensibilidade vejo ser papel fundamental possibilitar às crianças o mundo da brincadeira, da fantasia, da diversão e da aprendizagem e este espaço tem me possibilitado a apreensão desses conhecimentos para minha formação humana e também na minha formação como brinquedista.