

## BRINQUEDOTECA ABERTA DA UFMS: HISTÓRIAS, BRINCADEIRAS E INFÂNCIA

Ana Paula Vaz Brum<sup>1</sup>  
Tamyres Borges de Novais<sup>2</sup>  
Luciene Cléa da Silva<sup>3</sup>

### Eixo 1 – Formação docente, políticas educacionais e práticas educativas

**Resumo:** Este trabalho apresenta um recorte do projeto de extensão “Histórias, Brincadeiras e Narrativas Infantis”, o qual está vinculado à Brinquedoteca da UFMS, visando à proposição de momentos e espaços para a contação de histórias e brincadeiras que busquem despertar o lúdico, a imaginação, o gosto pela leitura e a valorização das narrativas infantis, com o objetivo de analisar as contribuições da literatura e do brincar para a formação da criança. Para tanto, a metodologia proposta nesta discussão respalda-se na contação de histórias de forma lúdica, interativa e instigante, de maneira que desperte nas crianças participantes da Brinquedoteca da UFMS, o gosto pela leitura e a possibilidade de relacionar tais histórias com suas vivências, com seu mundo imaginário e a criatividade empenhada nas brincadeiras e demais interações. Desta forma, as ações realizadas no segundo semestre de 2022 possibilitaram a ampliação de experiências que acolhem, reconhecem as culturas e vivências infantis, incentivam o brincar, o questionar, o “faz de conta”, as muitas formas de ser e viver a infância, além de contribuir com o processo formativo das acadêmicas em questão.

**Palavras-chave:** Histórias; Infância; Ludicidade.

### Introdução

A arte de contar histórias tem essência primitiva e caráter milenar, pois através das histórias, costumes, valores e ensinamentos de determinado povo são partilhados, acompanhando e refletindo o desenvolvimento do homem e da sociedade. Por meio desse ato, adultos e crianças aprendem e ensinam, ampliando suas vivências, trocando experiências e fortalecendo a cultura. Segundo Jambersi (2022, p. 14) “Moldando-se de uma época para outra, as histórias eternizavam-se na alma de quem as contavam e de quem as escutava, mas sem, contudo, perder sua essência e sua identidade [...]. Desta forma, o contato das crianças com a contação de história é essencial, pois está ligado à historicidade, à cultura da própria sociedade, além do contato com o lúdico e o imaginário.

Contar e ouvir histórias representam ações repletas de significados, sentimentos, de possibilidades diversas para a ampliação de repertórios orais, lúdicos, históricos e intelectuais. Logo, “A arte de contar histórias é uma experiência múltipla de significação e sentidos tanto para o narrador quanto para o ouvinte” (Jambersi, 2012, p. 20).

Na Idade Média, a criança era vista como um adulto em miniatura e segundo Ariès (1981) ainda não existia um sentimento de infância, o qual surge apenas com o

<sup>1</sup> Acadêmica do curso de Pedagogia, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Participante do Projeto de extensão: Histórias, Brincadeiras e Narrativas Infantis.

<sup>2</sup> Acadêmica do curso de Pedagogia, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Participante do Projeto de extensão: Histórias, Brincadeiras e Narrativas Infantis.

<sup>3</sup> Professora Adjunta do curso de Pedagogia, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Coordenadora do Projeto de extensão: Histórias, Brincadeiras e Narrativas Infantis.

advento da Modernidade e os pequenos deixam de ser vistos como adultos em miniatura e passam a ter suas particularidades consideradas.

Com o passar do tempo, o significado de infância e criança tem se modificado conforme a sociedade também muda e representa seus momentos históricos, seus valores culturais, intelectuais e até mesmo sua estrutura física e econômica.

Pensar a infância e a criança fora do contexto histórico é reduzir seus significados, significa considerá-la apenas como um organismo em desenvolvimento, ou simplesmente uma categoria etária, esquecendo-se de que a criança é uma pessoa enraizada em um tempo e um espaço, uma pessoa que interage com outras categorias, que influencia o meio onde vive e também é influenciado por ele (Maia, 2012, p. 30).

Este novo olhar para a criança e a infância reforça a ideia de que existe uma cultura infantil, ou seja, a criança tem suas particularidades, características próprias, tal como vestimentas, linguagem, alimentação e brincadeiras, por isso é fruto da sua cultura, ao mesmo tempo que a produz. Assim, a compreensão sobre infância está relacionada a

um sujeito social, que possui direitos e uma história individual, que é pertencente a uma classe social, estabelece relações, utiliza sua linguagem, interações e significações ao que está ao seu redor, produzindo assim, sua cultura.

Quando se diz que a criança tem direitos, amplia-se o olhar para o brincar, este que potencializa e constitui o desenvolvimento infantil. A brincadeira é importante para todas as áreas do conhecimento, através dela a criança é estimulada a pensar e fazer diversas descobertas referentes à realidade em que vive, logo o brincar varia de acordo com a cultura.

Diante disso, a criança é vista como uma cidadã com direito ao brinquedo e à brincadeira, tendo o poder da escolha e da aprendizagem. Mas para que este processo ocorra, de forma significativa e consciente, a mediação do adulto também é importante, pois o desenvolvimento do brincar livre, ou orientado estará presente neste processo de interação, descoberta, aprendizagem e fruição.

Por meio das brincadeiras, o imaginário das crianças é despertado e possibilita a construção da cultura lúdica, a qual potencializa o desenvolvimento integral das crianças. É por meio desta cultura lúdica que as crianças conhecem e estabelecem regras, atribuem significados às suas brincadeiras, de acordo com o local, o tempo, as idades que influenciam tais interações. Segundo Brougère (1998), a cultura lúdica

[...] não existe pairando acima de nossas cabeças, mas é produzida pelos indivíduos que dela participam. Existe na medida em que é ativada por operações concretas que são as próprias atividades lúdicas. Pode-se dizer que é produzida por um duplo movimento interno e externo. A criança adquire, constrói sua cultura lúdica brincando (Brougère, 1998, não paginado).

Etimologicamente a palavra “lúdico” tem origem em “ludus”, que em latim significa jogo, exercício, imitação, brincadeira. No contexto educativo, relaciona-se a jogos, brincadeiras ou a qualquer ação que envolva imaginação, fantasia, diversão, aprendizagem. Desta forma, o lúdico possibilita um desenvolvimento global das crianças, pois permite que elas interajam, questionem, atribuam significados diferentes às muitas situações cotidianas e assim, aprendam de forma mais significativa. Segundo Negrine (1994, p. 41) “[...] as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento

integral da criança já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente”.

Assim, o lúdico se constitui, além dos jogos, brinquedos e brincadeiras, por meio da contação de histórias, aflorando a imaginação, o deleite pela leitura, a ampliação de repertórios linguísticos, artísticos e culturais, favorecendo a narrativa das crianças, aguçando uma escuta mais sensível, permitindo que expressem seus sentimentos e consolidando aprendizagens e muitas interações.

Pensando nestas interações e aprendizagens, o Projeto “Histórias, Brincadeiras e Narrativas Infantis”, desenvolvido na Brinquedoteca Aberta da UFMS desde 2022, propôs momentos e espaços para a contação de histórias e brincadeiras que despertassem o lúdico, a imaginação, o gosto pela leitura e a valorização das narrativas infantis.

### A Brinquedoteca

Segundo o dicionário Dicio brinquedoteca representa uma “Coleção de brinquedos e de variados jogos colocada em uma sala ou em um espaço específico para fazer com que a criança seja estimulada a brincar” (2023, não paginado). Mas será que ela se limita apenas a essa definição?

Ao pensarmos na Brinquedoteca Aberta da UFMS nos deparamos sim com um espaço organizado, com jogos e brinquedos, pensado para acolher, ensinar e divertir as crianças, mas esta Brinquedoteca também se constitui como um espaço de formação, de pesquisa, de muitas aprendizagens, descobertas e interações. É neste espaço que o tripé da Universidade - ensino, pesquisa e extensão - também se consolida, respaldado por um compromisso com a formação de professores de vários cursos de licenciatura da UFMS e com a participação de alguns cursos de bacharelado.

A Brinquedoteca é um convite aberto para a exploração de novas experiências, não somente pelo brincar livre, mas pela grande possibilidade de desenvolvimento, socialização, trocas e de ações que acontecem com muita intencionalidade, dentre elas, a contação de história.

Abramovich (1989, p. 16) ressalta que “[...] é importante para a formação de qualquer criança ouvir muitas histórias [...]. Escutá-las é o início da aprendizagem para ser leitor, é ter um caminho absolutamente infinito de descobertas e de compreensão do mundo”. Assim, o contato das crianças com as histórias e todo o imaginário que elas afloram é essencial para o seu desenvolvimento integral. Por meio desta prática, as mesmas podem expressar suas percepções sobre o mundo que as cerca, ampliar seu processo criativo e desnudar um campo de possibilidades que contemple desde a resolução de conflitos presentes nos enredos das histórias, a busca de ideias para solucionar problemas, que podem ter relação com suas vivências, ou apenas o deleite do momento e das interações que a literatura infantil oferece.

Na Brinquedoteca a criança está propensa a usufruir da sua imaginação, por intermédio das histórias, brincadeiras, brinquedos, das diversas ações propostas e pelas interações com seus pares e com os adultos, que neste processo também aprendem e se divertem. Segundo Oliveira (2000, p. 159), no espaço da brinquedoteca há uma

[...] variedade de materiais e sua organização sempre à disposição para a exploração e manuseio, assim como a segurança, bem-estar e sensação de acolhimento possibilitam sua utilização autônoma. Brinquedos e brincadeiras convivem em harmonia com as necessidades de afeto, de alegria, de amor, de conhecimento.

É por meio do brincar que a criança se desenvolve, cria laços, comprehende e questiona o mundo ao seu redor, é por meio das ações lúdicas que os pequenos podem ampliar suas habilidades de comunicação, de confiança, respeito, tolerância, de autoconhecimento e desenvolvimento de valores sociais e culturais. Nesse caso, a brinquedoteca pode ser o espaço onde esse leque de possibilidades estará presente, significando e ressignificando as ações lá desenvolvidas.

É importante o entendimento de que o brincar na brinquedoteca é diferente daquele que ocorre em outros espaços, pois este brincar possibilita à criança uma melhor compreensão de si, do mundo, dos seus pares e dos adultos com os quais se relaciona. Este espaço é preparado para estimular as vivências, as diferentes formas de interação e diversão, privilegiar o lúdico, a autonomia, sendo que os materiais e brinquedos utilizados permitem novas e significativas experiências para as crianças.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras que fazem parte do universo da brinquedoteca são ferramentas facilitadoras do desenvolvimento e da aprendizagem. Segundo Moyles (2002, p. 41) “[...] o brincar motiva. É por isso que ele proporciona um clima especial de aprendizagem [...]” gera confiança nas próprias capacidades, desperta seus sentimentos e coloca em centro sua individualidade e, ao mesmo tempo, a socialização de suas experiências e descobertas. Portanto, brincar possibilita essa aprendizagem que está ocorrendo a todo o tempo, pois há inúmeras coisas a se aprender sobre o mundo no qual essa criança está inserida.

E assim acontece na Brinquedoteca Aberta da UFMS, espaço que recebe crianças de 2 a 10 anos (filhos e filhas de acadêmicos/as e funcionários/as da instituição), divididos em grupos, por faixa etária, que se encontram com bolsistas, voluntários e professores, duas vezes por semana. Neste caso, trazemos especificamente as ações realizadas no Projeto de extensão “Histórias, Brincadeiras e Narrativas Infantis” que, ao longo de 2022, foi desenvolvido uma vez por semana, com crianças de 2 a 4 anos.

### **O desenvolvimento das ações**

As ações desenvolvidas no projeto constituíram-se por diversas etapas, dentre elas, estudos e participação em oficinas para o aprimoramento das propostas, leituras referentes às temáticas levadas para as crianças, seleção de obras literárias e repertórios de brincadeiras, a busca pelo contato, aproximação e conhecimento das crianças, organização do planejamento, preparação dos espaços para as interações e dos materiais necessários. Participação em reuniões de estudo, orientação e avaliação do que foi realizado, para que assim, novas propostas fossem estruturadas.

Para o planejamento, a proposta inicial partia da seleção de uma história, que poderia ser apresentada para as crianças com o auxílio de um livro físico, fantoches, palitoches, dentre outros objetos que contribuíssem para a ação. Esta história, podia ainda ser contada, não se reduzindo a uma simples leitura, mas a um momento de imersão na história, por meio da entonação das vozes, da preparação do ambiente, das possibilidades infinitas de despertar o imaginário infantil e a interação significativa com o momento literário.

A busca pelo desenvolvimento das múltiplas linguagens infantis também se fez presente durante as interações com as crianças da Brinquedoteca, considerando que o planejamento se guiava por três momentos: “Contação de história” (preparação, contação e diálogo), “Por dentro da história” (atividades;brincadeiras que envolvessem o tema, personagem, espaço, tempo da história contada, o lúdico) e a realização de atividades artísticas (atividades de artes visuais, expressão corporal e música).

Para este recorte, apresentamos alguns momentos significativos dos encontros com as crianças, como na temática “Medos”. Neste dia, foi contada a história do livro “Gildo”, da autora Silvana Rando (2010), as crianças foram organizadas em círculo, para que todos participassem. Em seguida iniciou-se a contação, e ao decorrer da história, as crianças iam interagindo, sobre qual seria o segredo do Gildo, esse grande elefante, sendo que ele era muito corajoso, enfrentava montanha russa, gigante, entre outros momentos de coragem.

Ao descobrirem que o medo de Gildo era de bexiga, as crianças diziam que também tinham medo, foram expondo seus medos, como também disseram que nenhum medo faria alguém menos corajoso, pois todos temos medos e é preciso superá-los, enfrentando. Enfatizamos sobre alguns medos serem necessários para manter a nossa segurança.

Após esse momento, as crianças foram direcionadas para a sala principal da Brinquedoteca, onde realizaram o desenho de seu(s) medo(s). Foi levado um recurso lúdico, feito com materiais recicláveis, chamado “caixa do medo”, proposta para as crianças colocarem seus medos em forma de desenho, para incentivo da superação, em troca receberam uma bexiga com uma escrita “corajoso (a)”.

As narrativas das crianças foram muito interessantes, a forma que interagiram, envolvendo-se na história, colocando-se no lugar do personagem. Após a parte de superação, elas diziam não estar mais com medo, demonstrando como o lúdico favorece além de memórias, mas o desenvolvimento de diversos fatores, contribuindo também para o conhecimento de novas palavras, conceitos e afetividade nas relações, não criticando o medo do outro, mas compreendendo as diferenças existentes em cada sujeito. Assim como é possível observar nos registros a seguir:



Fonte: arquivo pessoal

## Considerações Finais

É possível observar que o momento de ludicidade tem total influência no desenvolvimento infantil, é através dele que a criança se comunica com o mundo e conhece o mesmo. A ludicidade amplia horizontes e possibilidades de socialização e construção do conhecimento, trazendo a reflexão sobre a literatura infantil e as brincadeiras.

A contação de histórias enriquece a aprendizagem, pois é um processo que interliga não somente o narrador e o interlocutor, por meio externo e interno de ambos, mas porque traz o histórico de sentimentos, significados através da oralidade, influenciando a criatividade e a imaginação, vinculando a criança à cultura, despertando o gosto pela leitura e ocorrendo a valorização das narrativas infantis. Deste modo, o lúdico, seja brincadeiras, brinquedos, contações de histórias entre outros é um direito da criança, como já dito, é essencial para o desenvolvimento, ampliação e significação do

mundo infantil, pois é por meio das interações lúdicas que o indivíduo aprende sobre ele e o outro, compreendendo a sociedade em que vive e atuando sobre ela.

Desta forma, as ações realizadas no projeto “Histórias, Brincadeiras e Narrativas Infantis” possibilitaram a ampliação de experiências que acolhem, reconhecem as culturas e vivências infantis, incentivam o brincar, o questionar, o “faz de conta”, as muitas formas de ser e viver a infância, além de contribuir com o processo formativo das acadêmicas em questão.

## Referências

- ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura infantil**: Gostosuras e bobices. São Paulo: Scipione, 1989.
- ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2.ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- BRINQUEDOTECA. *In: DICIO*, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/brinquedoteca/>. Acesso em: 27 jul. 2023.
- BROUGÈRE, G.. (1998). A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 24, n. 2, p. 103–116. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rfe/a/nprNrVWQ67Cw67MZpNShfVJ/?lang=pt#> Acesso em: 20 ago. 2023.
- JAMBERSI, Belissa do Pinho. A Arte de Contar Histórias na Sala de Aula: do didatismo ao encantamento. *In: ARCE, Alessandra (org). O trabalho pedagógico com crianças de até três anos*. 1. ed. Campinas, São Paulo: Alinea, 2012, p. 13-36.
- MOYLES, Janet R. O Brincar e a Aprendizagem. Tradução de Maria Adriana Veronese *In: MOYLES, Janet R. Só Brincar? O papel do Brincar na educação infantil*. Porto Alegre: Artmed, 2002. p. 31-45.
- MAIA, Janaina Nogueira. **Concepções de Criança, Infância e Educação dos Professores de Educação Infantil**. 2012. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Católica Dom Bosco, [S. l.], 2012.
- NEGRINE, Airton. **Aprendizagem & Desenvolvimento Infantil, Simbolismo e Jogos**. Porto Alegre: Prodil, 1994.
- OLIVEIRA, Vera Barros (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.