

# CAMPUS, CAMPO, CIDADE ... ITINERÁRIOS DE UMA LUDOTECA

*Milton Ramon Pires de Oliveira  
Esther Giacomini Silva  
Bruno Geraldo Alves  
Luciane Isabel Ramos Martins  
Maria José de Oliveira Fontes*

## RESUMO

---

Muitas vezes as atividades lúdicas são vistas como não promotoras da aprendizagem, sendo excluídas das propostas pedagógicas e do cotidiano da infância. Com o propósito de incorporar o lúdico às práticas escolares regulares e mostrar os diversos benefícios das mesmas, a ludoteca da Universidade Federal de Viçosa implementa atividades de formação social, realizando vivências lúdicas e culturais no campus universitário. Quando a ludoteca itinerante se desloca para além do *campus* para desenvolver o trabalho em escolas localizadas nas áreas urbanas e rurais, suas atividades alcançam distantes e diferentes lugares. Nesse trabalho articulado com a rede pública de ensino, a realização de diagnósticos, a coleta de informações para iniciar as discussões temáticas, são atividades que antecedem as vivências lúdicas. Como resultado do trabalho, registrou-se aumento do interesse social das escolas por ações que valorizem o brincar, para a formação profissional da equipe que nela atua e dos demais educadores, além de ampliar o acesso dos alunos às brincadeiras no cotidiano infantil.

Palavras-chave: lúdico, educação, escola, ludoteca.

## ABSTRACT

---

Campus, country, city... a playroom's itinerary

Playful activities are usually excluded from pedagogic proposals and childhood routine at school because they are not considered activities with a learning purpose. With the objective of incorporating playful activities to regular educational practices and show its profits, through the playroom the Viçosa Federal University implements social formation activities: playful and cultural experiences are realized in the university *campus* and the itinerant playroom reaches distant and different places when goes to schools in the urban and rural areas "beyond the university *campus*". Joined-up with the public education system the playroom realizes diagnostics, collects information and introduces thematic discussions and develops activities that precede the playful experiments. The work with the playroom has registered the increasing social interest of schools in actions that give value to the play; in the training of its teams and educators and has also increase the access to play in children's daily routine.

Key words: playful activities, education, school, playroom.

## AS LUDOTECAS

---

Ao focar os itinerários da ludoteca da Universidade Federal de Viçosa (UFV), somos levados a percorrer espaços sociais diversos nos quais sua equipe atua, desde o campus universitário, sua sede, passando pelos pequenos núcleos urbanos e chegando aos distritos rurais que conformam a microrregião de Viçosa, estado de Minas Gerais, Brasil<sup>1</sup>.

Neste texto, abordamos a criação da ludoteca, unidade institucional da UFV, os objetivos que suportaram sua proposta inicial e as demandas que foram delineadas e motivaram a diversificação das ações que são articuladas aos seus objetivos gerais. Destacamos o lugar que a ludoteca ocupa na formação profissional de alunos de graduação, os investimentos em atividades que articulam o ensino, a pesquisa e a extensão universitária, bem como os projetos atuais que expressam a consolidação dos propostos presentes desde a criação da unidade institucional e que ampliam a perspectiva das ações realizadas ao articulá-las às temáticas recentes.

Os brinquedos e o ato de brincar têm registrado mudanças em crescente velocidade. Especificamente na vida escolar e no cotidiano das crianças é possível observarmos a progressiva diminuição do tempo para brincadeiras. Precocemente as crianças têm recebido um número crescente de atividades dirigidas, sendo guiadas e mesmo vigiadas para que atinjam resultados determinados pelos adultos. Tais situações são implementadas tanto pelas escolas quanto pelos grupos familiares. (MAGALHÃES & PONTES, 2002)

Os espaços livres foram e estão sendo ocupados. Antes, a rua era o principal lugar de encontros sociais, tanto da população adulta quanto da infantil. Sob tal perspectiva, as crian-

ças estão sendo impossibilitadas de descobrir sua própria maneira de ser, construir sua afetividade e fazer suas próprias descobertas, características que, para Santos (2000), são obtidas por meio do brincar e do lazer, uma vez que são essenciais à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. As brincadeiras contribuem para o desenvolvimento das percepções sobre as outras pessoas, da compreensão das exigências bidirecionais de expectativa e tolerância e da confiança em si mesmo e em suas capacidades, ou seja, o desenvolvimento da independência. (WAJSKOP, 1995)

A supervalorização da escolaridade tende a propiciar a saturação do tempo da criança com deveres e afazeres, restando muito pouco para as atividades lúdicas e criativas espontâneas, diminuindo as possibilidades de a criança fazer suas descobertas à sua própria maneira, desenvolver relações e construir sua afetividade por meio do brincar.

Paralelamente ao debate sobre a importância do brincar, tem sido estimulada a implantação das chamadas brinquedotecas ou ludotecas porque elas são alternativas informais de desenvolvimento e aprendizagem para o público infantil. (OLIVEIRA, 2000)

As brinquedotecas tiveram sua origem em 1934, nos Estados Unidos, com o objetivo de se emprestar brinquedos às crianças, mas foi na Suécia, em 1963, que a idéia se expandiu. Já na Inglaterra, a partir de 1967, surgiram as *Toy Libraries*, um lugar onde qualquer criança podia escolher brinquedos e levá-los para casa. (FRIEDMANN, 1992)

Nos anos 80, começaram a surgir no Brasil as brinquedotecas, com um caráter diferente das *Toy Libraries*, uma vez que elas não têm como atividade principal o empréstimo de brinquedos. Cada brinquedoteca tende a apresentar o perfil da comunidade que lhe dá origem e, apesar da diver-

sidade, há um objetivo comum que as une e as diferencia de outras instituições sociais: o desenvolvimento de atividades lúdicas e o empréstimo de brinquedos e materiais de jogos. As brinquedotecas ou ludotecas surgem, portanto, com o objetivo de propiciar alternativas para “o brincar espontâneo”, entendendo-o como elemento essencial para o desenvolvimento integral da criança, de sua criatividade, aprendizagem e socialização. Apesar da sua difusão, são relativamente poucos os estudos relatando os aspectos essenciais para criação e manutenção de brinquedotecas.

Diversos tipos de brinquedotecas estão diretamente vinculados às bibliotecas, universidades, centros comunitários, hospitais, escolas, associações de pais, museus etc. A predominância desses tipos de espaços também foi constatada nas creches e escolas.

## BRINCAR NO CAMPUS

---

Ludoteca possui o mesmo significado de brinquedoteca, denominação mais conhecida e difundida no Brasil. Desde a elaboração do projeto para a implantação da ludoteca do campus da Universidade Federal de Viçosa (UFV), optamos por esta terminologia, atendendo às demandas da percepção que temos do brincar, do brinquedo, dos jogos, enfim, do lúdico, por ser um termo mais abrangente e por representar melhor as atividades propostas e desenvolvidas.

A ludoteca é uma unidade institucional especialmente preparada para propiciar o desenvolvimento de atividades lúdicas e culturais, procurando preservar a prática do brincar no contexto da infância. É um programa interdisciplinar criado em 1996 e que envolve atualmente professores, técnicos e alunos dos cursos de graduação em

pedagogia, educação infantil e economia doméstica. Está localizada na Vila Gianetti, casa 01, no campus da UFV. Seu funcionamento é de terça a sexta-feira e nas tardes de domingo.

Os projetos elaborados e desenvolvidos pela equipe da ludoteca articulam os objetivos desta unidade que são: a promoção da autonomia, da cooperação e da criatividade entre as crianças, por meio de atividades lúdicas e culturais. Enfatizamos as propostas que concorrem para consolidar a articulação de nossas atividades com a rede pública de ensino da microrregião de Viçosa. Essas propostas são: introduzir, ampliar e consolidar o perfil lúdico das ações pedagógicas nas unidades de educação infantil, nos primeiros anos do Ensino Fundamental<sup>2</sup>.

Os projetos desenvolvidos também são direcionados para a formação acadêmica dos estudantes e dão suporte às pesquisas e atividades diversas (grupos de estudos, oficinas, minicursos etc.) no campo temático da infância, do lúdico e da educação.

Articular extensão com pesquisa e ensino é, portanto, uma característica marcante da inserção da ludoteca na formação dos estudantes. A partir do contato e da observação em diversas situações, é possibilitada ao profissional em formação a convivência com grupos sociais heterogêneos, oportunizando a apreensão de culturas variadas, suas especificidades, concepções, ações e lugar que reservam ao lúdico.

O “Grupo de Estudo Infância, Lúdico e Educação” está voltado para consolidar a interrelação entre o trabalho desenvolvido e as disciplinas dos cursos de graduação. Proposto como instrumento de mediação do conhecimento disponível com as situações vivenciadas na ludoteca, busca o redimensionamento das representações e ações da equipe.

O funcionamento da ludoteca<sup>3</sup> nas tardes de domingo, de 15 as 17 ho-

ras, tem atraído crianças e seus familiares. Lá, as crianças têm a oportunidade de desenvolver atividades tais como: jogos, brincadeiras, dramatizações, músicas, leitura, conto de histórias, artes etc., além de vivenciar a criatividade, a imaginação, a autonomia, a cooperação, a interação com adultos e com outras crianças. As atividades ocorrem em um espaço devidamente preparado e organizado para que a criança possa praticar aquilo que é, historicamente, a coisa mais importante da infância: o brincar. O espaço físico da ludoteca é dividido em áreas ou salas, possuindo sala de jogos, sala de dramatização, sala de contos e de leitura de histórias, sala de artes e uma ampla área externa destinada aos jogos de correr e de pular e às brincadeiras cantadas, entre outras.

Na ludoteca, a criança desfruta momentos de sensibilização artística e cultural, descoberta e exploração das atividades por meio do lúdico e, durante a participação nas atividades, tem a possibilidade de interagir com diferenças culturais, raciais, econômicas e, também, de faixa etária, num processo de socialização embasado na troca de experiência e no respeito às diversidades, o que reforça a importância da ludoteca como um espaço sociocultural de exercício da cooperação. Além disto, em suas atividades na ludoteca, a criança interage também com a família em momentos de extrema importância, que se refletem no desenvolvimento da criança.

A esse respeito, afirma Almeida:

É preciso que os pais suas vidas ao mundo tecnológico informatizado, sem perder o caráter do lúdico da vida (prazer, brincar e educar), para que a criança possa expandir suas forças normais e naturalmente crescer segura e confiante. (ALMEIDA, 1998:283)

O aspecto sociocultural é destaque na ludoteca por se tratar de um espaço que não objetiva a aprendizagem

escolar, mas que se caracteriza como um espaço facilitador e estimulador, não só do desenvolvimento socio-cultural e afetivo, como também das habilidades cognitivas e motoras, já que permite a manipulação, o exercício da autonomia e da criatividade.

Por meio das brincadeiras e dos jogos, a criança sente o mundo dos adultos e experimenta diferentes formas de pensar. Assim, ao assimilar e integrar tais formas, ela vai se adaptando aos hábitos e costumes de sua cultura. Acrescente-se ainda que as brincadeira e os jogos desenvolvem também, a atenção e a concentração da criança, além de proporcionar alegria, divertimento, descontração e prazer, a ela.

As atividades de domingo na ludoteca são, de maneira geral, desenvolvidas livremente pelas crianças com a participação dos adultos (pais e bolsistas), porém, sem intervenção direta ou delimitação da imaginação infantil. Visam, portanto, levar os brincantes a desenvolver sua própria capacidade de descobertas e expressão.

Na sala de artes, são apresentadas técnicas e materiais propondo à criança que crie e exteriorize seus sentimentos e visões de mundo, resultando em trabalhos diversos que possuem, cada um, uma explicação, uma lógica. A sala de jogos possibilita à criança a assimilação e a criação conjunta de regras, etapas descritas por Piaget (PIAGET & INHELDER, 1975), acrescidas do exercício da democracia, do respeito a tais regras e da elaboração de estratégias e respostas a problemas imediatos. Já as salas de leitura e as atividades de contar histórias e de dramatização são áreas onde se destaca claramente o “faz-de-conta”, defendido por Vygotsky (1989), como momentos em que ao fantasiar, imitar ou representar, a criança assume papéis avançados em relação ao seu desenvolvimento, tornando-se, por

exemplo, um professor, uma bailarina, um motorista, uma mãe etc. E, para tal, busca referência em comportamentos reais, em experiências vividas. Dessa forma, exterioriza sentimentos, assimila conceitos e se adapta à sua cultura.

## BRINCAR NAS ESCOLAS DAS CIDADES E DOS CAMPOS

---

Determinadas matrizes pedagógicas da escolarização, presentes desde muito tempo na educação, tendem a ser enfatizadas e ampliadas à medida que a infância vai sendo incorporada ao sistema educacional. As críticas elaboradas reafirmam sua inadequação para atender às demandas próprias da Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Cabe perguntar, se na implementação das políticas públicas educacionais, aqueles que são atendidos deixam de ser crianças e passam a ser, exclusivamente, alunos.

Do cotidiano das escolas públicas, o lúdico foi depreciado ou mesmo afastado, sendo, quando muito, posto em momentos determinados e subordinado a objetivos pedagógicos previamente definidos. Desta forma, acabou sendo colocado sob o domínio da didática e só aceito, caso concorra para a eficácia do ensino. Tal situação é expressa na lógica de ordenação do tempo/espaço que as instituições vêm implementando no dia-a-dia. São padrões que, por não considerar as demandas próprias do desenvolvimento infantil, acabam sendo imposições que limitam as relações criança/criança e criança/adulto. (BATISTA, 2004)

Podemos vislumbrar diferentes representações sociais sobre o lúdico e o seu lugar junto às práticas educativas. As concepções baseadas

em matrizes racionalistas e positivistas advogam as citadas relações, mas sem contextualizá-las, deixando de considerar as diversidades dos participantes, bem como suas experiências. Atentando para as demandas postas pela infância, outras concepções buscam valorizar o lúdico, intentando abrir mais espaço para o mesmo na educação escolar (KISHIMOTO, 2005). Frente à presença de concepções diversas, cabe perguntar sobre as condições sociais presentes nas unidades públicas de educação e quais articulações com o lúdico elas suportam.

O lúdico tende a ser definido, tão-somente, como instrumento pedagógico e inserido como recurso intencional para otimizar o aproveitamento dos alunos. Ainda que válido, tal procedimento não estaria minimizando ou desconhecendo a potencialidade do lúdico na qualidade de propiciador de produção e expressão culturais? Não caberia a urgente tarefa de dar a ele um novo significado, subsidiando articulações diferenciadas com a educação escolar?

Ao incorporarmos na proposta de atuação da ludoteca, o direcionamento do olhar investigativo para as unidades públicas de ensino e para as práticas pedagógicas presentes, nos direcionamos pelas contribuições de estudos que vêm apontando para a relevância do enfoque sobre a rotina das instituições de educação. Esses estudos apontam, recorrentemente, os desencontros entre o que é proposto pelas instituições e seus profissionais e as ações das crianças. Destacam o potencial criativo de cultura e de imaginação que possibilita às crianças a exploração de situações que lhes são propiciadas por uma rotina pouco flexível e ritualizada, onde a resistência e a tensão entre o vivido e o proposto emergem. (BATISTA & BARBOSA, 2004)

A pertinência daquilo que propomos também é expressa pela constatação de que na sociedade brasileira,

há profusão de discursos e práticas limitadas sobre o lúdico nas escolas. Intervir nesse quadro pressupõe a existência de profissionais de educação com competências e condições estruturais para acompanhar, observar e dar suporte às atividades de produção de conhecimento das crianças, então definidas como seres ativos. (KISHIMOTO, 2005:69-70)

Na ludoteca da UFV, temos buscado diversificar e ampliar a relação com o sistema escolar. A partir das análises da experiência com as visitas dos estudantes à sua sede, elaboramos um projeto voltado especificamente para alcançar os profissionais da educação e os alunos no dia-a-dia das unidades de ensino: Ludoteca Itinerante. (OLIVEIRA, 2005)

A opção por buscar uma maior articulação da ludoteca com o sistema público de ensino da microrregião de Viçosa (MG) também foi subsidiada pelas análises das práticas educativas que têm lugar no dia-a-dia das unidades escolares. Para tanto, recorreremos a um conjunto de pesquisas que toma as condições apresentadas pela rede pública de ensino como objeto. Barbosa (2004) buscou compreender o cotidiano vivenciado pelas crianças de uma unidade pública municipal de educação a partir da abordagem do espaço e do tempo. Baseando-se na observação, a análise subsidia o questionamento sobre a pertinência da rígida rotina a que são submetidas as crianças, expressando uma concepção de infância que privilegia o aluno e não elas, as crianças. A restrição da autonomia das crianças, com exigências de cumprimento de normas disciplinares, foi a tônica que a autora encontrou no cotidiano. A livre expressão fica relegada aos momentos nos quais a professora não exige a realização de atividades ou quando já foram concluídas.

Oliveira (2003) enfocou como a professora de educação infantil se apropria dos recursos da oralidade para

trabalhar a produção de textos entre crianças. Destaca o ambiente escolarizado e as demandas impostas tanto a professores quanto a alunos, que para ele limitam o potencial presente nas situações de interação social. Destaca, ainda, o conhecimento limitado do profissional sobre as características próprias da fase de desenvolvimento na qual seus alunos se encontram. Destaca também a organização rígida do ambiente que expressa a relação presente no cotidiano da instituição de educação infantil enfocada, modelada pelos princípios comuns à escolarização.

Cardoso (2003) abordou as estratégias utilizadas pelas professoras em relação ao trabalho com contos de histórias com crianças. A partir do trabalho de observação, ela destaca que no cotidiano ficam expressos os limites da formação profissional do professor e os limites evidenciados pela falta de oportunidades propiciadoras do desenvolvimento das competências demandadas para que o educador incorpore os contos de história como prática consciente, explorando, assim, o potencial que a atividade apresenta na condição de recurso educativo.

Em comum, esses estudos apontam para um dos temas privilegiados no debate social sobre a educação da infância: a formação do profissional. As demandas por modificações nas propostas de formação inicial e continuada têm origens entre os próprios profissionais, que se defrontam os seus limites frente aos desafios do cotidiano.

A formação profissional é apresentada como uma questão recorrente, e as discussões sobre tal tema vêm sendo realizadas há algum tempo e sua consolidação levou a especificar o debate. Entretanto, é a qualidade da formação que deve ocupar o centro do mesmo. Disto decorre a necessidade de se atentar para as particularidades das situações encontradas

nos níveis de ensino, nas características da rede, nos alunos, naqueles que se candidatam ao exercício do magistério, nos conteúdos, nos materiais a serem utilizados e na própria formação dos formadores.

Tal contexto nos motivou a elaborar o projeto “Ludoteca Itinerante”, no qual buscamos incorporar as demandas expressas pelas comunidades, visto a constatação das múltiplas dificuldades de acesso dos interessados quando as atividades eram oferecidas exclusivamente na sede. A proposta deste projeto visa o oferecimento de vivências e oficinas lúdicas em locais diversos e mais próximos da população para a qual são direcionadas. Assim, os agentes do projeto promoveram visitas a diferentes bairros de Viçosa e de outras cidades próximas, onde os estudantes desenvolvem atividades lúdicas e culturais para diferentes públicos. Durante a sua realização em eventos e em unidades escolares, este projeto tem envolvido um número significativo de pessoas das comunidades local e regional, especialmente naquelas da rede pública municipal. Pelas ações desenvolvidas, apontamos como possível proporcionar intervenções voltadas para reafirmar o lúdico, a cultura, a criatividade e a arte como contribuição para a inclusão social e o exercício da cidadania, temas estes eleitos como urgentes na agenda social brasileira.

Desde 2005, deliberadamente optamos por priorizar as intervenções realizadas a partir das unidades de ensino, especialmente os da rede pública. O objetivo é ampliar e consolidar a presença da equipe da ludoteca nas escolas urbanas e rurais, buscando propiciar vivências centradas no lúdico aos alunos, e aos professores, a oportunidade de observar, participar e debater a pertinência da incorporação dessa temática ao cotidiano escolar.

A cada ida a uma unidade escolar, a

equipe realiza atividades previamente planejadas, tomando como suporte as informações registradas no diagnóstico antes realizado. Programadas para durar 30 minutos cada e incorporando de 10 a 15 crianças, são oferecidas até quatro vivências ou oficinas, o que possibilita que todas as crianças participem do total das atividades propostas. Semanalmente, atendemos demandas de até três unidades escolares.

Nosso intento é demonstrar aos professores e gestores das escolas a pertinência das atividades lúdicas no universo escolar. Também intencionamos barganhar com eles, a ida dos alunos à sede da ludoteca, estabelecendo assim uma condição para o retorno da equipe à escola. Registramos a aceitação da proposta, ainda que o transporte dos alunos até o campus seja uma das dificuldades a serem vencidas. Assim, trabalhamos para a consolidação do projeto em algumas escolas e percebemos a disposição da maioria delas em estabelecer a troca proposta.

## BRINCAR NO CAMPO

---

Um dos projetos vinculados à ludoteca é “Identidades Festejadas no Congado: cultura e memória afrodescendentes frente às práticas pedagógicas das escolas públicas”, que tem como proposta focar uma das práticas culturais mais antigas da região da mata mineira – o congado – visando sua articulação às práticas pedagógicas desenvolvidas no sistema público de educação.

Iniciadas em março de 2007, as ações alcançaram cerca de 1530 (um mil e quinhentas e trinta) crianças das escolas públicas de Viçosa e da microrregião, isto até abril de 2009, quando participaram de oficinas temáticas. Tal atendimento aconteceu durante

as idas às unidades escolares, bem como quando da recepção de grupos de escolares na sede da ludoteca. As oficinas foram direcionadas para a inserção do tema relações étnicas, com a apresentação de histórias e a realização de atividades temáticas.

O projeto também abriu uma linha de atuação junto ao grupo de congos do distrito rural de Airões (Paula Cândido/MG), mantendo relações recorrentes entre a equipe e os membros do congado. O objetivo foi subsidiar as atividades propostas para ser realizadas com os alunos das escolas públicas. Buscamos vivenciar situações que nos fornecessem elementos para compreender aquela expressão da cultura popular e sua relevância para a constituição da identidade do referido grupo. Atendendo às demandas inerentes a tal objetivo, enfocamos a memória do grupo a partir dos seus componentes mais velhos, recorrendo, para tanto, à abordagem da história oral. Participamos dos ensaios regulares do grupo e das reuniões voltadas para a sua organização como associação. A partir da mediação que fizemos entre o grupo de congos e a escola pública do distrito, o número de crianças participantes do congado aumentou de oito para vinte e duas.

O referido projeto foi direcionado para uma temática ampla, qual seja: o debate sobre identidade e memória, lúdico, bem como sobre: artes, formas de socialização, história e cultura afrodescendente na microrregião de Viçosa. Destacamos tais temas por entendê-los relevantes e de necessária incorporação ao sistema educacional, sendo, inclusive, reconhecidos recentemente por uma legislação específica. (Lei n. 10.639/2006)

A microrregião de Viçosa é palco de concorridas festividades, cujo papel central está nas atividades em torno dos grupos de congos e nas homenagens a Nossa Senhora do Rosário.

Tais festividades ocorrem durante todo o mês de outubro. Os grupos de congos têm perfis e trajetórias diferenciadas, alguns com existência desde longos anos, outros recentemente fundados.

As unidades escolares localizadas nesses núcleos são, frequentemente, incorporadas como espaços que abrigam partes dos festejos ou nelas são realizadas atividades que dão suporte aos eventos: a festa está na escola. No entanto não há a incorporação efetiva dos elementos culturais que sustentam o congado às práticas pedagógicas escolares realizadas cotidianamente. A despeito da mobilização produzida para o evento e da participação dos alunos e seus familiares, funcionários e outros profissionais da educação, é conhecida a silencialidade do mundo escolar quanto à temática afeta ao congado.

Sobre o fenômeno Forquin afirma:

O que justifica fundamentalmente, e sempre, o empreendimento educativo é a responsabilidade de ter que transmitir e perpetuar a experiência humana considerada como cultura (...) aquilo que, ao longo dos tempos, pôde aceder a uma existência 'pública', virtualmente comunicável e memorável, cristalizando-se nos saberes cumulativos e controláveis, nos sistemas de símbolos inteligíveis, nos instrumentos aperfeiçoáveis, nas obras admiráveis. Neste sentido, pode-se dizer perfeitamente que a cultura é o conteúdo substancial da educação, sua fonte e sua justificação última: a educação não é nada fora da cultura e sem ela. Mas, reciprocamente, (...) a educação 'realiza' a cultura como memória viva, reativação incessante e sempre ameaçada, fio precário e promessa necessária de continuidade humana. (FORQUIN, 1993: 13-14)

A relevância da intervenção ora delineada deve ser dimensionada na estreita relação entre cultura e educação e no objetivo de incorporar a temática deste projeto às práticas pedagógicas da rede pública de ensino, indo assim de encontro ao silêncio presente.

## ESSA HISTÓRIA VAI LONGE...

A capacidade de brincar é intrínseca ao ser humano. O início das relações entre a criança e o mundo se dá pelo brincar. Brincando, a criança se descobre, experimenta, conhece, cria, relaciona, compreende e transforma, ou seja, começa lentamente a construir sua história. (OLIVEIRA, 2000)

A ludoteca tem proporcionado experiências enriquecedoras tanto para alunos e professores da Educação Infantil e dos primeiros anos do Ensino Fundamental de municípios da microrregião de Viçosa quanto para o meio acadêmico. Os estudantes universitários têm encontrado na ludoteca um campo fértil para complementar sua formação, seja em forma de estágio ou pela realização de projetos de extensão e estudos; de discussões e pesquisas sobre o lúdico, a cultura, a educação e o desenvolvimento infantil. Desta forma, estudantes e professores têm tido diferentes oportunidades de conhecer e atuar no município e na região, o que tem contribuído para uma aproximação maior da universidade com o seu entorno.

Os desdobramentos deste projeto concorrem para consolidar a articulação da ludoteca com as unidades da rede pública de ensino, contribuindo para o aperfeiçoamento do trabalho que vem sendo realizado e estruturado para potencializar a inclusão social e definir o lúdico como instrumento capaz de viabilizar tais objetivos.

É preciso, portanto, ter a compreensão de que a brincadeira não é um mero passatempo. Ela é indispensável para o desenvolvimento das crianças, posto que promove processos de socialização e de descoberta do mundo.

## Notas

<sup>1</sup> O município de Viçosa, com cerca de 75.000 habitantes, é o centro de uma das microrregiões do estado de Minas Gerais. Na sua composição, articulam-se serviços para diversos municípios de pequeno porte, com população média de 7.000 habitantes.

<sup>2</sup> A organização da educação nacional no Brasil abrange a Educação Básica e a Educação Superior. A primeira é dividida em Educação Infantil (de 0 a 5 anos), o Ensino Fundamental (de 06 a 14 anos) e o Ensino Médio (de 15 a 17 anos). A não correspondência da faixa etária dos alunos com aquela que é pretendida tem motivado a implementação de ações diversas, voltadas para a adequação.

<sup>3</sup> A recepção de grupos na sede da ludoteca deve ser agendada e limitamos a até três grupos por semana. Tais limites se devem à reduzida possibilidade de concentrar a equipe em determinados dias, disponíveis para agendamento, sem prejuízo das atividades discentes das estagiárias.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. (1998). *Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. SP: Loyola.

BARBOSA, M. I. G. (2004). *Infância, Espaço e Tempo: o cotidiano da educação infantil*. Viçosa. Departamento de Educação (UFV).

BATISTA, R. (2004). *A rotina no dia a dia da creche: entre o proposto e o vivido*. Anais da 24ª Reunião Anual da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Educação. Disponível em < <http://www.anped.org.br/24/T0759014623249.doc>.> Acesso em: 03 de abr. 2005.

CARDOSO, M. I. F. (2004). *Conto de Histórias na Educação Infantil: as estratégias utilizadas pelos professores*. Viçosa, Departamento de Educação - UFRV.

FORQUIN, J.C. (1993). *Escola e Cultura: as bases sociais e epistemológicas do conhecimento escolar*. Porto Alegre: Artes Médicas.

FRIEDMANN, A. (org.) (1992). *O direito de brincar: a brinquedoteca*. SP: Scritta: ABRINQ.

KISHIMOTO, T. M. (2005). O brincar e a linguagem. In: Faria, A. L. G. de e Mello, S. A. (orgs.). *O mundo da escrita no universo da pequena infância*. Campinas, SP: Autores Associados.

MAGALHÃES, C. M. C. & PONTES, F. A. R. (2002). Criação e manutenção de Brinquedotecas: reflexões acerca do desenvolvimento de parcerias. *Psicologia Reflexão e Crítica*, vol.15 n. 1, Porto Alegre.

OLIVEIRA, A. C. O. (2000). O brincar, a criança e o adulto. In RODRIGUES, R. P. (org.), *Brincalhão: uma brinquedoteca itinerante*. Petrópolis, RJ: Vozes, p. 29-34.

OLIVEIRA, C. G. (2003) *Da oralidade à escrita. A produção de textos na educação infantil*. Viçosa, Departamento de Educação (UFV).

OLIVEIRA, M. R.P. et al. (2005). *Para além do campus: a experiência da Ludoteca Itinerante da UFV*. Revista Brasileira de Extensão Universitária, v. 3, n.2.

PIAGET, J. e INHELDER, B. (1975). *Gênese das estruturas lógicas elementares*. RJ: Zahar Editores.

SANTOS, S. M. P. (org) (2000). *Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico*. Petrópolis, RJ: Vozes.

VYGOTSKY, L. S. (1989). *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes.

WAJSKOP, G. (1995). *Brincar na pré-escola*. São Paulo: Cortez.

Milton Ramon Pires de Oliveira é doutor em Educação Brasileira, mramon@ufv.br

Esther Giacomini Silva é doutora em Educação, esther@ufv.br

Bruno Geraldo Alves é graduando em História, bruno.alves@ufv.br

Luciane Isabel Ramos Martins é especialista em Educação, luciane@ufv.br

Maria José de Oliveira Fontes é mestre em Psicologia, mjose@ufv.br