




**OLHARES SOBRE A LUDOTECA UNIVERSITÁRIA UFG/RC:** mais do que um lugar em que crianças brincam


**LOOKS ABOUT UNIVERSITY LODOTECA UFG/RC:** more than where children place to play

**MIRADAS SOBRE LA LUDOTECA UNIVERSITARIA UFG \ RG:** más que un lugar donde juegan los niños

**Juliana Pereira de Araújo**

 0000-0002-7705-028X

**Paulo Rogério dos Santos**

 0000-0001-6913-7249

## Resumo

Neste artigo socializamos os resultados de uma pesquisa que tomou como objeto a Ludoteca do Curso de Educação Física na Universidade Federal de Goiás - Regional Catalão (UFG/RC). A intenção foi compreendê-la a partir da tríplice visão de espaço de Henri Lefebvre (*concebido, percebido e vivido*). O percurso metodológico baseou-se na realização de uma pesquisa documental nos arquivos da Ludoteca e de entrevistas narrativas com duas ludotecárias, a quem chamamos de Ana e de Bia, e com a coordenadora, que denominamos Lua. Os dados foram analisados por meio da análise de conteúdo (BARDIN, 1997) e os resultados nos permitem compreender que os sentidos produzidos sobre a Ludoteca UFG possibilitam reconhecê-la como espaço que traz, na dimensão do concebido, marcas da universidade que a acolhe como política de extensão, mas que introjetam nela as possibilidades próprias do ensino e da pesquisa, enriquecendo-a e tornando-a espaço de formação. Pela dimensão do percebido o espaço da Ludoteca tem como marcas a coletividade, a partilha e a produção de subjetividades que transitam e exploram a reprodução do espaço social pela via da transmissão da cultura lúdica, das tradições e do repertório da infância quanto à produção do espaço que tem na transgressão, nas táticas e nas artes de fazer a chance de criação de novos roteiros de pessoa e de sociedade. Pela dimensão do vivido ela se estabelece como laboratório vivo, complexo, que tem em sua gênese a formação pela presença, pela memória, pela partilha e pela ludicidade que, incorporando os valores da universidade pública, alargam o entendimento da Ludoteca para muito além de ser meramente um “lugar em que criança brinca”.

**Palavras-chave:** Ludoteca universitária. Espaço. Educação.

## Abstract

In this article we socialized the results of a research that took place as a discipline of the Physical Education Course at the Federal University of Goiás - Catalão. The intention was to understand from the vision of space of Henri Lefebvre (*conceived, perceived and lived*). The methodological course was based on the accomplishment of a documentary research in the archives of the Ludoteca and the accomplishment of narrative interviews with the playroom workers and the coordinator. The data were analyzed through content analysis (BARDIN, 1997) and the results allow us to perceive the senses

produced on the UFG Playroom as a space that brings, in the dimension of the conceived, marks of the university that welcomes it as a extension policy, but which introduce in it the possibilities of teaching and research, enriching it and making it a space for formation. By the dimension of the perceived the space of the playroom has as collective marks the collective, the sharing and the production of subjectivities that transit and explore the reproduction of the social space by means of the transmission of the ludic culture, the traditions and the repertory of the childhood as the production of the space that has in the transgression, tactics and arts to make the chance to create new scripts of person and society. By the dimension of the lived it establishes itself as a living, complex laboratory that has in its genesis the formation by the presence, memory, sharing and playfulness that incorporating the values of the public university extend the understanding of the Labyrinth much more than merely being a "place in what a child plays. "

**Keywords:** Playroom. Space. Education.

## Resumen

En este artículo socializamos los resultados de una investigación que tomó como objeto la Ludoteca del Curso de Educación Física en la Universidad Federal de Goiás-Regional Catalán. La intención fue de comprenderla a partir de la triple visión de espacio de Henri Lefebvre (concebido, percibido y vivido). El recorrido metodológico se basó en la realización de una investigación documental en los archivos de la Ludoteca y en la realización de entrevistas narrativas con 02 ludotecas y la coordinadora. Los datos fueron analizados por medio del análisis de contenido (BARDIN, 1997) y los resultados nos permiten que los sentidos producidos sobre la Ludoteca UFG posibilitan reconocerla como espacio que trae, en la dimensión del concebido, marcas de la universidad que la acoge como política de extensión, pero que, introducen en ella las posibilidades propias de la enseñanza y de la investigación enriqueciéndola y haciéndola espacio de formación. Por la dimensión de lo percibido el espacio de la Ludoteca tiene como marcas la colectividad, el compartir y la producción de subjetividades que transitan y exploran la reproducción del espacio social por la vía de la transmisión de la cultura lúdica, de las tradiciones y del repertorio de la niñez en cuanto a la producción del espacio que tiene en la transgresión, en las tácticas y artes de hacer la oportunidad de crear nuevos itinerarios de persona y sociedad. Por la dimensión de lo vivido se establece como un laboratorio vivo, complejo, que tiene en su génesis la formación por la presencia, memoria, compartir y ludicidad que incorporando los valores de la universidad pública amplían el entendimiento de la Ludoteca para mucho más allá de ser meramente un "lugar en que niño juega ".

**Palabras clave:** Ludoteca universitaria. Espacio. Educación.

## 1 INTRODUÇÃO

A valorização do lúdico, da brincadeira e do jogo está presente em nossas sociedades desde muito antes do surgimento dos espaços conhecidos como brinquedotecas ou ludotecas<sup>1</sup>.

Na antiguidade diferentes filósofos, como Platão e Aristóteles, sugeriam o uso dos jogos na educação, buscando a integração da ideia de conhecimento ao prazer. A atividade lúdica, naquele período, não era vinculada excepcionalmente à infância, mas a todas as pessoas, algo que nos tempos atuais tem sido retomado com alguma dificuldade. Já na

---

<sup>1</sup> Há uma diferença de concepção básica entre brinquedoteca e ludoteca. A primeira teria como elemento central o brincar e o brinquedo e a segunda privilegia fundamentalmente a ludicidade, que tem no corpo o dispositivo primordial.

Idade Média, o jogo possuía a incumbência de expressar princípios de moral, ética e conceitos de disciplina escolares, no entanto, não era analisado de maneira séria por estar conexo também ao azar. E no Renascimento o jogo passa a ser considerado como uma ferramenta auxiliar no estudo e na aprendizagem (FRIEDMANN, 2006).

A primeira iniciativa para criar um espaço específico para a brincadeira ocorreu, como esclarece Azevedo (2004), nos anos da grande depressão econômica norte-americana. Mais precisamente em 1934, em Los Angeles, no Estado da Califórnia, como estratégia para diminuição dos constantes roubos sofridos por uma loja de brinquedos que se situava nas proximidades de uma escola municipal. Nela acontecia o empréstimo de brinquedos (*toy loan*) obtidos com recursos comunitários. Ao se expandir pelos Estados Unidos, adotou o nome de *Toys Libraries* (Biblioteca de brinquedos), consolidando a função de emprestar brinquedos.

Almeida (1997) nos mostra que apenas décadas mais tarde, em 1960, a Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura (UNESCO) lançou a ideia em nível internacional a partir do momento em que foram surgindo diferentes iniciativas. Nessa década a iniciativa chega a Estocolmo, na Suécia (1963), através de duas professoras, também mães de filhos com deficiência. Eram as *Lekotek* que, além de realizarem o empréstimo de brinquedos, objetivavam também a instrução das famílias de crianças com deficiência, de modo que possuíam uma funcionalidade que lembra a de uma clínica. Trabalhavam com agendamento de consulta e horário marcado, quando os especialistas brincavam com a criança e sua família, já que se tinha como princípio que as crianças desenvolvem com e por meio do brincar. E chega à Inglaterra, em 1967, como as *Toys Libraries*, bibliotecas de brinquedos, tendo como função o empréstimo de brinquedos.

Na Inglaterra aconteceria anos depois, em 1976, o I Congresso sobre as *Toy Libraries* com o intuito de difundir esses espaços para o brincar. E é pertinente destacar que 1979 foi definido pela UNESCO como o ano Internacional da Infância.

Cabe ressaltar que numa dimensão conceitual as décadas de 1960 e 1970 viveram uma viragem nos estudos sobre a infância, tendo como marcos teóricos as obras de Ariès (1978), a “História social da criança e da família”, e de Charlot (1983), “A mistificação pedagógica”, o que está relacionado, ainda que indiretamente, ao surgimento das brinquedotecas ou ao menos influenciou tal surgimento na medida em que, como aponta Kramer (2007), essas obras marcam um redirecionamento do modo de pensar e de estudar a infância que se afastou do viés psicológico e passou a pensar, a partir de um prisma histórico-sociológico, essa etapa da vida. Entendemos que esse movimento tenha influenciado a criação das ludotecas, já que muitas passaram a ser apreendidas como criações culturais.

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 ultrapassavam o mero empréstimo de brinquedos. Por esta ocasião, as *Toys Libraries* passam a agregar novos papéis e é também nesse período que há uma propagação dos espaços destinados à cultura lúdica na Europa.

Nos anos 1990 uma publicação italiana intitulada “*Toys Libraries in International Perspective*” registra esse movimento de expansão e legitimação das ludotecas na Europa, evidenciando as propostas de brinquedotecas/ludotecas de trinta e sete países. A propósito, as *Ludothecas*, como são chamadas na Itália, possuem a cultura lúdica como foco e propõem sua disseminação assim como de valores humanos (CUNHA, 1997 apud AZEVEDO, 2004, p. 43). E, em 1993, ocorreu o I Encontro Mundial de Brinquedotecas, na cidade de Melbourne, na Austrália. Esta sequência de importantes eventos evidencia o crescimento desses espaços na Europa, além de ter cooperado para sua expansão em todo o mundo.

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 ou 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 dele. 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 nesses países elas passaram a ser como um Centro de Recursos para a Família, pois mães, tias, avôs e avós acompanham as crianças e é “aproveitada pela oportunidade do encontro, para estabelecer um relacionamento proveitoso e passar algumas orientações sobre questões relativas à 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.

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 daquele lado do mundo, no Japão, as brinquedotecas são subsidiadas por ações do governo, e atuam tanto com crianças sem deficiência, como promovem trabalhos específicos para crianças com deficiência, além de efetivarem pesquisas sobre o brincar.

Retornando à 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) evidencia que as ludotecas em Portugal são tidas como espaços destinados ao lazer, designados como centros de lazer comunitário. O que deve ser ressaltado na experiência de Portugal é o alcance que esse trabalho possui, abrangendo as populações rurais e aldeias, tendo como foco a demanda do resgate à cultura. Muitas funcionam junto a universidades. Ao caracterizar as ludotecas daquele país a autora explicita que elas são frequentadas por idosos que ajudam a consertar os brinquedos, fazem bonecas de pano e roupinhas, constroem pipas, trens, caminhões e outros brinquedos tradicionais.

Azevedo (2004) aponta que as *Toys Libraries* também demarcam seu espaço na República da Irlanda, e chama atenção para o Professor Roy McConkey, que desenvolve trabalhos em conjunto com 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/ludotecas 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 lugares, como Colômbia, Equador, Paraguai, Bolívia, México, Panamá, Venezuela, Honduras, como cita Almeida (1997, p. 135).

Especificamente no Brasil o processo de introdução de espaços destinados ao brincar se inicia na década de 1920, ecoando os 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 (apud ALMEIDA, 1997), o “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 objeto (brinquedo) seria utilizado para desenvolver momentos de brincadeiras mesmo antes do aparecimento da primeira brinquedoteca” (KISHIMOTO apud ALMEIDA, 1997, p. 134-135).

Outro marco histórico data de 1971, por ocasião da inauguração do Centro de Reabilitação da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) de São Paulo, em que aconteceu uma exposição de brinquedos pedagógicos. O interesse despertado pelo evento foi tanto que fez com que fosse transformado em um Setor de Recursos Pedagógicos dentro

da APAE. Em 1973, foi implantado o Sistema de Rodízios de Brinquedos e Materiais Pedagógicos, a Ludoteca, 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.

Segundo Cunha (1997), a primeira brinquedoteca do Brasil é criada 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 acompanhava os modelos europeus no que tange ao empréstimo de brinquedos, mas se diferenciava por ter como uma de suas preocupações a questão educacional. Nylse Helena da Silva Cunha também criou, em 1984, a Associação Brasileira de Brinquedoteca (ABB) para assessorar novos projetos e promover o intercâmbio entre as brinquedotecas. O noticiário “O Brinquedista” era o principal canal de comunicação.

A Associação Brasileira de Brinquedotecas – ABBri surge em 1985, refletindo o aumento das discussões em torno da importância do brincar. Assim, criou-se uma associação que agregava professores, técnicos e profissionais que comungavam da área da educação, eles compunham o corpo técnico e contribuíam com assessoramento, implantação e parceria de brinquedotecas, e também pesquisadores que buscavam conhecimento nas representações que ocorrem no brincar. A partir do surgimento da Associação Brasileira de Brinquedotecas registrou-se uma expansão de brinquedotecas no Brasil de forma que em 1990 estavam em pleno funcionamento cerca de cento e oitenta (180) brinquedotecas de diversos tipos e funções (AZEVEDO, 2004 apud SANTOS, 1995).

Vários autores têm se dedicado a pesquisar as brinquedotecas e existe já um certo acúmulo na produção que nos permite aprofundar a compreensão conceitual desses espaços. Predominam textos que convergem na análise da brinquedoteca ou ludoteca no sentido de pensar sua relação ou contribuição com a infância. Não encontramos na literatura trabalho algum que discutisse a brinquedoteca ou ludoteca em si, como espaço dialético.

Cunha (2005) a define como um espaço designado para possibilitar às 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. Em seus termos, a brinquedoteca “é um espaço onde as crianças vão para brincar livremente, com todo o estímulo à manifestação das potencialidades e necessidades lúdicas” (CUNHA, 2005, p. 15).

Já Santos (1997) contribui ao explicitar os objetivos que seriam centrais às Ludotecas como, por exemplo: proporcionar um espaço “onde a criança possa brincar

sossegada, sem cobranças e sem sentir que está atrapalhando ou perdendo tempo” e estimular o desenvolvimento de uma “vida interior rica e da capacidade de concentrar a atenção” (SANTOS, 1997, p. 14), potencializar a operatividade das crianças, favorecer o equilíbrio emocional, desenvolver a inteligência, a criatividade e a sociabilidade, valorizar o brinquedo como atividade geradora de desenvolvimento intelectual, emocional, corporal e social e enriquecer o relacionamento entre as crianças e suas famílias.

A primeira Brinquedoteca em uma universidade brasileira foi inaugurada em 1985 na Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. Desde então, as brinquedotecas ou ludotecas universitárias vêm se multiplicando pelo Brasil e buscam se consolidar como novos espaços de pesquisa, formação e extensão. Pela variedade de formatos e princípios, pelo fato de serem criadas e administradas por diferentes cursos, como Pedagogia, Enfermagem, Psicologia e Educação Física, e serem escassas as pesquisas, mostram-se pouco compreendidas.

Em Catalão-Goiás esse espaço lúdico voltado ao brincar foi criado no curso de Educação Física em funcionamento na Universidade Federal de Goiás e se inicia em 2011 (subsidiada por recursos do Programa de Extensão- PROEXT), atuando como uma espécie de laboratório do Curso. Não se intitula de brinquedoteca, mas de “ludoteca” na intenção de enfatizar que tem como base a atividade lúdica e não necessariamente o brinquedo em adequação a toda consideração que a área dedica ao “corpo”. Pela extensão, ela se coloca como alternativa à escassez de políticas públicas no campo da cultura e do lazer voltadas à infância.

A princípio, a ludoteca funciona nos mesmos moldes das brinquedotecas, ou seja, realizando o empréstimo de brinquedos ao público interno da universidade, mas depois assume-se como ludoteca ao privilegiar a ludicidade e, sobretudo, o corpo como matérias primas primordiais do brincar. A partir daí, ela também passa a receber crianças de escolas públicas e privadas, a realizar eventos recreativos, culturais de lazer e de formação na universidade e fora dela (ludoteca itinerante) e a efetuar atividades de pesquisa e formação com alunos das licenciaturas.

Desse modo, ela ultrapassa a mera concepção de ser “lugar em que criança brinca” e assume outras funções e características, tornando-se espaço inovador e complexo no interior da universidade e que necessita ser mais bem compreendido até mesmo para que seja integrado e mantido. Logo, a ludoteca universitária é um espaço novo que agrupa diferentes sujeitos, perspectivas e valores e tem como desafio se integrar à lógica da instituição sem se

afastar de sua gênese histórica. Merece, por isso, ser mais bem compreendida e em dimensões ampliadas.

## 2 A TRÍPLICE VISÃO DO ESPAÇO E A METODOLOGIA DA PESQUISA

Quando iniciamos a pesquisa sobre a ludoteca da UFG/RC uma primeira indagação ganhou urgência e sobrevinha da dificuldade terminológica por meio da qual nos referiríamos à ludoteca. Seria ela um lugar? Seria ela um território?

Chegamos a Henri Lefebvre (2006), que elabora uma teoria do espaço admitindo inicialmente que a questão central não é tão só a definição de espaço, mas a análise da inserção do mesmo na prática social, econômica, política, industrial ou urbana. Para ele, 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, grifos do autor).

A compreensão de um determinado espaço acontece na medida em que ele é analisado a partir de uma tríplice visão que abarca o espaço concebido, o espaço percebido e o espaço vivido. O espaço concebido é definido como aquele conectado à ordem imposta, elaborado a partir de signos e de códigos. É o espaço dos planejadores, é o espaço dominante numa sociedade, o espaço pensado, idealizado. Trata-se da construção de um projeto que vai se inserindo num contexto por representações que não se perdem no simbólico (LEFEBVRE, 2006).

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).

Neste ângulo, ele é o espaço tal qual estruturado, com os sentidos expostos e admitidos que permeiam as interações que dele se alimentam e vão se apropriando. Um espaço percebido fornece aos sujeitos muito rapidamente uma leitura do que é, de quem o domina, do que pretende realizar. Oferece um repertório de símbolos e códigos engendrados



ao qual sutilmente seus participantes se submetem ou se inteiram. Pensemos na escola, num supermercado ou em uma praça e prontamente temos uma ideia de como nos portar, o que fazer, enfim, do funcionamento e do significado de cada um pelo que percebemos.

O terceiro ângulo na leitura do espaço é espaço vivido que, segundo Lefebvre (2006, p. 55-56), é “espaço dos habitantes, dos usuários”, espaço dominado e que contém situações vividas, portanto, aquele que sente o tempo que é “essencialmente qualitativo, fluido, dinamizado” e suscita uma “série de expressões e incursões no imaginário”.

Partindo desse referencial, definimos um percurso metodológico que proporcionasse a constituição da tríplice visão sobre a ludoteca como expediente para melhor compreendê-la e, desse modo, chegamos a duas etapas: uma primeira na qual foi realizada a pesquisa documental junto aos arquivos da Ludoteca UFG/RC para geração de um conjunto de dados sobre a ludoteca concebida, portanto, sobre sua concepção, ideais e bases estruturantes; e uma segunda etapa que priorizou a realização de entrevistas narrativas com três colaboradoras que atuam na Ludoteca, sendo duas (2) ludotecárias, que chamaremos de Ana e de Bia, e a coordenadora, que denominaremos Lua. A análise do conteúdo (BARDIN, 1977) fundamentou o processo de análise dos resultados.

### 3 A LUDOTECA PELO CONCEBIDO

Pelo ângulo do concebido, acessado pela pesquisa documental, avaliamos que a Ludoteca da UFG/RC é idealizada de maneira a produzir um alargamento da ideia inicial de empréstimo de brinquedos ou de assistência, porque é admitida como espaço de transmissão de conhecimentos e apropriação dos bens culturais em contato com a sociedade. Isso fica observável na leitura do seguinte trecho do projeto original, submetido ao edital do PROEXT: “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” (UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS, 2012, p. 3).

Em seu regimento há um trecho que manifesta como a Ludoteca também vai sendo concebida, projetada como espaço de criação, de produção e de pesquisa, não apenas de extensão. Essa ideia está no 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 (UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS, 2012, p. 1).

No mesmo documento estão expostos os objetivos gerais e específicos (e vemos ecos do formato dos projetos de pesquisa) que fortalecem essa visão ampliada do espaço em questão, porque a ele impõe o sustentáculo da própria universidade, que é o tripé ensino, pesquisa e extensão. Pelo projeto evidenciamos que o objetivo principal da ludoteca é:

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 (UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS, 2012, p. 1).

Nos objetivos específicos esses elementos típicos da ancoragem na extensão, no ensino e na pesquisa são aprofundados. Esses objetivos são:

- 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. 1).

Quando analisamos o público-alvo da Ludoteca UFG/RC observamos novamente a idealização de um espaço cujo alcance extrapola os muros da universidade e o propõe em consonância com os objetivos idealizados. Ela deve se dedicar aos filhos dos servidores e dos estudantes da Regional Catalão/UFG, às crianças matriculadas nas escolas públicas e privadas da Educação Infantil e das Séries Iniciais das Redes de Ensino de Catalão e Região e àquelas atendidas em abrigos e projetos de assistência social da cidade.

Esse redimensionamento na concepção e nos objetivos da Ludoteca é resultado direto da inspiração no tripé que subsidia a universidade: o ensino, a pesquisa e a extensão.

Explorando essa premissa ela vai sendo pensada de modo a realizar atividades de ensino que priorizam os acadêmicos pela participação em grupos de estudos e em atividades abertas desses mesmos grupos. Por esse expediente devem ocorrer semanalmente encontros que propiciem 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 e metodologias que envolvem as atividades lúdicas. Ela ainda atua junto aos alunos da universidade que estão em formação inicial nos cursos de Educação Física, Pedagogia e Enfermagem através da supervisão de seus estágios ou da oferta de atividades extracurriculares como palestras e debates. E atinge também alguns professores das redes de ensino de Catalão e microrregião que estejam vinculados a projetos de formação continuada.

Na fundamentação teórica a questão da infância e do lúdico é baseada em aportes provenientes dos campos da educação, das artes, da sociologia, da antropologia, com ênfase em discussões relacionadas ao jogo, ao brinquedo e à brincadeira, às culturas da infância e ao corpo, como essência de sua constituição.

Fundamentam as atividades do grupo as obras de autores como Friedmann (1992, 2006), Wajskop (2005), Kishimoto (1997), Kramer (2007), Deleuze (1997, 2001) e Brougère (2008, 2010) entre outros, que, na esteira da sociologia da educação, problematizam a infância como produção social, desnaturalizando a romantização da mesma. São referenciais que influenciam a produção do espaço da ludoteca como espaço de pesquisa.

Diante disso, há a intenção de explorar a compreensão e o exercício do lúdico em vários sentidos, a saber: a) de valorização e reconhecimento desta área; b) 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. Como espaço de pesquisa, a ludoteca deve oferecer condições aos estudantes de planejarem, participarem, coordenarem, executarem e avaliarem atividades lúdicas desenvolvidas com a comunidade de modo que a pesquisa se faz em estreitamento com a extensão e o ensino.

O apreço pela pesquisa justifica o fato de que desde 2011 várias delas foram desenvolvidas na Ludoteca entre as quais algumas foram relatadas em eventos de âmbito nacional e internacional, o que sinaliza que o espaço vem deixando suas marcas na produção de conhecimento. Um levantamento dessas 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) a sociologia da imagem como suporte teórico para compreender a Ludoteca; c) o brincar em espaços urbanos; experiências geradas na Ludoteca; d) a formação do brinquedista/ludotecário; e) o atendimento à comunidade infantil que visita/frequenta a Ludoteca; f) gênero nas interações infantis; e g) a avaliação que os familiares ou responsáveis pelos usuários infantis fazem da Ludoteca.

O fato de ter nascido como proposta de extensão, a Ludoteca UFG/RC reverbera na concepção da Ludoteca de modo que seja uma prioridade a realização, a cada semestre, de um projeto de extensão universitária e de inclusão sociocultural que contribua para a construção de habilidades necessárias aos educadores que atuam em contextos complexos e reais. A percepção captada no texto é de que pela extensão ela se faça presente e valiosa a toda comunidade, sem se afastar das reais condições da infância e da educação pela ludicidade.

Pelo concebido expresso nos documentos a ludoteca pode ser compreendida como um grande laboratório que avança no ensino, na pesquisa e na extensão, deflagrando a fluidez desses limites e as possibilidades e exigências deste arranjo possível pela condição de ser universitária.

São outras as compreensões que chegam pelo percebido acessado pelas entrevistas com as ludotecárias e com a coordenadora do espaço.

#### 4 A LUDOTECA PELO PERCEBIDO

A primeira percepção que se sobressai nas entrevistas é a de que a Ludoteca é um espaço rico e que atende àquilo que para ela foi concebido. Para a ludotecária Ana:

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 água, 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 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. (Ana, Ludotecária E-01)

No sentido da ampliação dessa percepção, o que ela aponta é a garantia da vivência do lúdico pelas brincadeiras que inspira com o corpo e com os mais variados brinquedos:

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! Atrelado ao curso de Educação física a Ludoteca tem uma pegada maior com os processos lúdicos. 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. 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, né! Naquele primeiro projeto, mas 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, né! Que ele pudesse levar as crianças para vários universos, na verdade é isso! Foi isso a Ludoteca! (Ana, Ludotecária E-01)

Pelas narrativas avaliamos a ideia de que, por esse expediente (a vivência do lúdico), ela possibilita às crianças “um mundo de trocas” que é próprio das brinquedotecas tal como sugerido por Friedmann (1992).

Depois, as narrativas vão adensando percepções do lugar que cristalizam sentidos sobre ele e rumam por duas categorias: a primeira, trazida pelo desenho das “mãos na parede”, evidencia o sentido da coletividade e da partilha de saberes e vivências como marca do espaço e da valorização das “presenças” que ele evoca e que desejam deixar ali o registro de uma passagem; e a segunda categoria apresenta a percepção da Ludoteca como espaço contributivo na produção de subjetividades que, envolvidas no exercício da representação do espaço e do espaço de representação, ampliam as possibilidades dos sujeitos nos tempos atuais.

As narrativas sobre as “mãos na parede” a interpretam como “uma espécie de pacto, um acordo que entroniza a presença, a ludicidade e a liberdade” (CADERNO DE CAMPO, 2015). Tido como expressão de um ritual, esse desenho aparece em inúmeras fotos, tanto no arquivo da ludoteca como no arquivo pessoal dos ludotecários. Na percepção da Bia, ela assinala

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! A imagem das mãos na parede expressa a ideia coletiva de que há o sentido de compartilhamento daquele pedaço de chão, de que todos fazem parte da história daquele espaço (Bia, Ludotecária E-02).

Pensando no que Certeau nos diz sobre o modo como o cotidiano produz seus próprios sentidos, às vezes fugindo aos roteiros para ele existentes, consideramos que as mãos na parede (também alguns pés) mostram como o cotidiano da Ludoteca se reinventa pela força do coletivo, que cria infinitas estratégias, muitas das quais livres dos repertórios escolares e das casas, como as “maneiras não autorizadas” de que fala Certeau quando explica as invenções do cotidiano (CERTEAU, 1994). Em outros lugares as mãos na parede não seriam permitidas, como nos disseram os ludotecários quando da visão das crianças sobre o desenho, porque “pintar paredes em casa é proibido”.

O desenho então exprime a ideia de que ocorrem na ludoteca certas artes de fazer que mostram a produção da cultura daquele espaço como algo coletivo e compartilhado. Assim, na consideração do que aponta Certeau (1994, p. 142, grifos do autor) quando considera que “toda atividade humana pode ser cultura, desde que os ali presentes sejam autores das práticas sociais e que essas ‘tenham significado para aquele que as realiza”’, a ludoteca é percebida como espaço que produz cultura.

Outro ponto que emergiu das narrativas foi a percepção da ludoteca como espaço de produção de subjetividades que acontece, segundo uma ludotecária, “a partir das interações sociais com outros corpos que se faz em movimentos não isentos de reconhecimento e de estranhamento”. É um olhar dialético do espaço, algo que, conforme Lefebvre (2006), pode ser explicado porque o espaço é sempre socialmente construído, de modo que atua tanto na reprodução quanto na produção das relações sociais.

Retomamos aqui o pensamento de Lefebvre (2006) para subsidiar essa análise explicitando que, por essa ancoragem, assumimos como representações do espaço uma derivação do espaço concebido, ou seja, a introdução na espacialidade concreta das ideias que estão na gênese do que foi para a mesma projetado, concebido. De modo que nessa dimensão está prioritariamente o reconhecimento da Ludoteca como “lugar em que criança brinca” e, por isso, nela estão os brinquedos, as fantasias, as cores. Já a ideia de espaço de representação é algo relativo ao uso do espaço por seus habitantes, por seus usuários, em que o percebido e o vivido promovem táticas de reapropriação do espaço, de vanguarda e de transgressão. Reprodução e produção.

E é por esse movimento de conservação e criação que a percepção dos entrevistados sobre a Ludoteca ultrapassa o senso comum, que diz que ela é lugar onde criança brinca, quando narram o que enxergam nos “cantinhos”, desde os mais livres aos mais “direcionados”. Citam particularmente a mesa de pebolim, a casinha, a estante de instrumentos musicais e o velho aparelho de som.

A mesa de pebolim, segundo um ludotecário, atira os apaixonados pelo futebol a formarem times e torneios e exige a utilização das mãos, mas há quase sempre esquema paralelo em que chutam, fintam e até pulam para cabecear. O que veem ali é outra forma de jogo, mesclando o imposto (uso das mãos) e aquilo que o corpo solicita (uso do corpo todo).

A casinha em tamanho reduzido é outro caso citado. Nela, as crianças fazem bolo, torta, almoço, jantar e costumam deixar toda a louça lavada, reproduzindo o expediente doméstico. Mas o curioso é que nela os padrões de gênero são menos reproduzidos e ampliam as expectativas de um futuro menos machista ou o modo como estão em modificação esses padrões. Comprovam isso quando um menino lava louça e depois comenta que em casa o pai não faz o mesmo.

A estante de instrumentos musicais produz e reproduz relações e corpos. Ela até passa despercebida inicialmente, mas é comum que alguém inicie um batuque e logo se forme uma banda. Triângulo, tambores, chocalho, pratos, criam possibilidade de canto, dança e grandes *shows* dos mais variados estilos musicais acontecem. Não há coreografias, exigências e nem rigores quanto ao corpo e à expressão.

O velho aparelho de som com seus CDs de cantigas de roda apresenta músicas da tradição e da vanguarda da cultura nacional para a infância sempre em risco de extinção. Apresenta repertório inclusive aos ludotecários, em sua maioria futuros professores, que não sabem cantar nem dançar o que seus avós sabiam e passaram aos pais. Segundo as entrevistadas, é raro ligá-lo e não perceber ao menos uma criança dançando. Ele é a ponte com as tradições que se renovam a cada voz e se reinventam com as novas gerações.

Esse arsenal é compreendido como dispositivo que cria, perpetua ou reproduz a cultura. Como apontam autores como Kishimoto (2011) e Cunha (2001), o uso de brinquedos e artefatos da tradição são exemplos do resgate coletivo dos valores muito efetivado pelos brinquedos tradicionais que oferecem infinitas possibilidades, como bolas de gude, carrinhos de madeira, cavalinho de pau, pião etc. Na Ludoteca dão vazão ainda a outras formas de fazer, outros sentidos que transgridam o roteiro estabelecido e criam outras narrativas de ser, de

corpo, de mundo.

A ludotecária Bia salienta essa ideia quando fala que:

Na ludoteca 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 (Bia, Ludotecária E-02).

Outra leitura, acessada pela narrativa da ludotecária Ana, avança ao apontar que:

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 (Ana, Ludotecária E-02).

As fronteiras entre o mundo adulto e da infância são tênues e se apresentam por meio da ludicidade como possibilidades de experiência, aprendizagem. A coordenadora Lua nos permite essa constatação quando exemplifica a questão dos limites tênues:

Quando elas põem a fantasia e dizem:- Ai, eu vou ser a princesa hoje! A menina fala e já 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! Porque eles estão numa situação de brincadeira fantasiosa. Eles não estão aprendendo?? Estão!! (Lua, Coordenadora E-02).

Os limites testados reproduzidos ou produzidos na Ludoteca nos parecem refletir o fato de que também a infância utiliza a apropriação de imagens e de representações diversas que transitam por diferentes canais e a reelaboram. 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).

Com isso, podemos estabelecer para a Ludoteca a chancela de ser mediadora para o imaginário infantil através das representações, significados, comportamentos e simbolismos, levando as crianças a situações e experiências variadas que só acontecem em seu mundo de fantasia. A brincadeira imaginativa é uma forma de representação do mundo real. Conforme a ludotecária Ana, a Ludoteca permite aos seus usuários



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!? (Ana, Ludotecária E-03)

A criança escolhe alguns bonecos na caixa de brinquedos e pouco tempo depois pega pratos e talheres que utiliza 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, segura-os com atenção, posicionando-os nos braços, imitando o movimento de uma mãe que alimenta o seu bebê.

Cunha (2005, p. 23) esclarece que pela brincadeira a criança traduz o mundo dos adultos para a dimensão de suas possibilidades e necessidades, ela precisa vivenciar suas ideias em nível simbólico, para poder compreender seu significado na vida real. 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 de preparo para a vida adulta, 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, esse espaço aparece como espaço percebido em que a brincadeira tem grande influência no processo da Educação para o desenvolvimento da identidade e dos aspectos cognitivo, motor, social, afetivo, trazendo novos significados para o faz-de-conta e novos conhecimentos e perspectivas também para os adultos.

## 5 A LUDOTECA PELO VIVIDO

Se pelo percebido os entrevistados se guiavam pelo olhar sobre a Ludoteca, pelo vivido olharam para si mesmos buscando os sentidos trazidos pela experiência naquele espaço. Na narrativa da coordenadora o que se sobressai é a compreensão que esse espaço oportuniza, por meio da vivência, o aprofundamento dos conhecimentos cognitivos, corporais e

simbólicos a partir da ressignificação e da expressividade que constituem a cultura corporal de todos os envolvidos. Ela explica que:

Ela problematiza movimentos e comportamentos a partir de representações corporais, com características de simbolismo e de ludicidade, manifestando tanto a projeção dos códigos estabelecidos como uma cultura própria impregnada de corporeidade, ludicidade, dinamicidade e mutações (Lua, coordenadora E-02).

É uma leitura do vivido que para nós evidencia uma aproximação com o pensamento de Freire (1997) quando diz que os conceitos – cultura, tempo, espaço, lazer - são trabalhados na decodificação da realidade pelo corpo. Nessa mesma vereda, vimos na fala da coordenadora uma aproximação com a reflexão de Merleau-Ponty (1999, p. 206) para quem "a espacialidade do corpo é o desdobramento de seu ser de corpo, a maneira pela qual ele se realiza como corpo".

Essa compreensão da Ludoteca como espaço de realização do corpo foi notada nas falas da coordenadora e de uma ludotecária quando abordam o “corpo brincante”. Nessas narrativas a ideia é de que o vivido por este corpo permite a subversão quando se propõe a atuar com liberdade, com espontaneidade. Para elas, é no brincar e no corpo que são elaboradas questões ontologicamente humanas, por isso, estruturantes. Novamente vimos nas narrativas a aproximação com o pensamento de Freire, sobretudo quando ele diz que “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).

Surge nas narrativas sobre o vivido o entendimento de que pelo corpo se participa da vida social, da cotidianidade, apropriando-se, segundo James, Jenks e Prout (2000), dos processos de produção e reprodução social e cultural. Para os autores, 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” (JAMES; JENKS; PROUT, 2000, p. 208).

Sumarizando a questão da ludoteca como espaço onde se vivencia a produção da autonomia pelo corpo, uma fala dita pela coordenadora da Ludoteca que se colocou como central é que o “BrinquedoCorpo descolonializa”. Então, o corpo se reconfigura expressivamente não como aquele que é visto, supervisionado pelo outro, mas como algo próprio e particular.

Nesse ângulo, a Ludoteca UFG/RC em sua relação com o corpo-corpos pelas vivências que propicia se reveste pelo pensamento de que ele (o corpo) está encarnado num contexto histórico, social e cultural e que, portanto, parafraseando Daolio (1995, p. 39), “vai assimilando e se apropriando dos valores, normas e costumes sociais, num processo de inCORPOração”, 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, 1995, p. 37).

Outra perspectiva sobre a ludoteca como espaço vivido a projeta como espaço de formação. Para a coordenadora Lua, o que se vivencia nela desemboca na reaprendizagem de ser brincante. Em sua narrativa:

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! (Lua, Coordenadora E-02)

Para uma das ludotecárias, a Ludoteca vivida é enriquecedora porque produz “sentido e significado a partir da mediação dos brinquedistas que fazem dela celeiro da produção de sentidos e significados sobre múltiplos aspectos e dimensões que partem do corpo, mas não se restringem a ele” (Bia, Ludotecária E-03).

Outra Ludotecária exprime, pela entrevista, a visão de que na Ludoteca UFG/RC ocorre uma busca de conhecimento sobre o ato de brincar que auxilia em duplo sentido. Primeiro, na construção de uma identidade profissional, mais objetivamente na aquisição da capacidade de criar condições de mediação das relações pela diversão e pela liberdade de brincar. Segundo, na ressignificação da própria infância, que realoja o brincar no cotidiano de universitária. Ela diz:

Aqui é onde eu consigo me concentrar, estudar e brincar. Sim, brincar! Porque brincar 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 (Ana, Ludotecária E-03).

Vemos que a vivência da Ludoteca UFG/RC de certa forma oferece aos ludotecários a aquisição de um repertório didático/pedagógico, sobretudo a respeito das habilidades de comunicação corporal e de relacionamento veiculadas pela afetividade. Os excertos abaixo mostram a análise das interações dos ludotecários como mediadores do imaginário infantil. No primeiro excerto vemos a fala da coordenadora explicando como o

ludotecário é impelido pela vivência a explorar estratégias de leitura-releitura de mundo. Ela afirma:

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 ludotecária 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, ela diz para o menino! (Lua, Coordenadora E-02)

Nesse mesmo sentido, a ludotecária explica que “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” (CADERNO DE CAMPO, 2015).

Assim, vai se estruturando a perspectiva de que a experiência na Ludoteca aciona a vivência como formação, como leitura do mundo para além da infância. Produções e reproduções, tradições, formas de mediação. Em uma das narrativas das ludotecárias evidenciamos a seguinte afirmação:

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 (Ana, Ludotecária E-02).

Na Ludoteca UFG/RC, na medida em que pode existir um espaço propício à intimidade da comunicação, conseqüentemente estão favorecidas as possibilidades de se desenvolver uma troca significativa que propicie a experiência do “insight”.

## 6 CONCLUSÃO

Ao longo da pesquisa a Ludoteca, analisada pela dialética tridimensional do concebido, do percebido e do vivido, mostrou-se espaço plural, complexo e dinâmico, de modo que asseguramos que a compreensão obtida sobre a mesma ao final do processo é muito mais ampla do que a inicial. Pelo adjetivo “universitária” ela incorpora uma variedade de compreensões que a diferencia das iniciativas de mesma classificação, sejam elas brinquedotecas ou ludotecas. Ela é mais do que “lugar em que criança brinca” e isso fica explícito seja nos documentos que a fundam, seja nas narrativas de quem nela atua.

Analisando a Ludoteca UFG/RC na perspectiva do concebido vemos que ela, ao se submeter à lógica da universidade, assume um outro rol de atividades que são as do ensino,

da pesquisa e da extensão. É importante, contudo, assinalar que é pela extensão que a mesma logra se consolidar e isso implica dizer que ela sofre desde o início com a desvalorização que historicamente atinge a extensão brasileira. Também é pertinente salientar que na universidade a Ludoteca sofre com as disputas por espaço e poder, o que fica perceptível quando adota o nome Ludoteca, porque seria da pedagogia o direito ao nome brinquedoteca.

Dito isso, podemos considerar que já no eixo do concebido ela se emancipa da compreensão histórica hegemônica, sendo lócus não apenas para a extensão, mas para o ensino e para o desenvolvimento da pesquisa. Outra consideração que pode ser socializada diz respeito ao fato de a mesma não se afivelar às demandas de um grupo único (crianças da comunidade) já que não direciona suas atividades apenas às crianças carentes e/ou com deficiência. Ao receber a comunidade de maneira geral (pais, alunos, técnicos, professores) amplifica suas possibilidades e fortalece o processo de descolonização da infância, podendo inclusive atuar como as ludotecas portuguesas, que miram atendimento também aos idosos. Torna-se espaço educativo fundamentalmente.

A Ludoteca UFG/RC, concebida como uma política pública atrelada a um programa de extensão, acata a pluralidade de conhecimentos culturais, entendidos como patrimônio coletivo, e dele utiliza toda uma riqueza de experiências e saberes. Como 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. Dessa forma, a Ludoteca UFG/RC apresenta um caráter de intervenção social que a torna ferramenta de aproximação entre a comunidade e a Universidade.

E quanto à leitura de ser ela um 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 essa é uma ação prevista e valorizada em seu regimento.

A Ludoteca percebida mostra-se como espaço compartilhado, como mediador entre as necessidades e desejos das crianças e os limites e possibilidades da realidade externa e como mediadora do pensamento sobre o brincar, a infância e o mundo. Há a percepção de que ela, ao atender as crianças filhas ou dependentes da comunidade da universidade, deveria ser cotejada como política institucional em prol da manutenção estudantil, algo pouco observado pela gestão das Instituições de Ensino Superior (IES). Ela é percebida, portanto, como instrumento para verdadeira democratização do ensino superior.

Mantém-se no percebido o olhar de que como projeto de extensão a Ludoteca tem desafios para ser assumida como espaço formativo (ainda que tenha reconhecida essa atuação pelos que nela transitam) para as licenciaturas ou como um laboratório que possibilita experiências proporcionadas pela cultura lúdica. Nesse sentido, ao pensar a formação de Ludotecários/Professores/Pesquisadores, cabe refletir que, além da importância da compreensão de pressupostos e concepções teóricas, a Ludoteca UFG/RC atua no sentido de fortalecer na formação de futuros professores o olhar guiado pelo protagonismo desses sujeitos crianças esquecidos e emudecidos na produção dos significados das práticas que são as crianças.

Finalmente pelo vivido ela é predominantemente apreendida como espaço de formação. A pesquisa de campo trouxe elementos que nos amparam para defender que há entre os entrevistados a percepção de sua capacidade para instaurar um contexto singular que tanto produz a cultura ao semear novos sentidos para nosso universo cultural mais amplo, quanto para perpetuar tradições, ideias e práticas sociais cristalizadas. Assim, atende ao conjunto de solicitações da sociedade e da cultura contemporânea tanto quando imita a sociedade como quando a burla. Reproduz e produz.

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 porque 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.

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, dos ludotecários, dos professores como um processo de apropriação das práticas lúdicas encarnadas na cultura, com toda sua complexidade. 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 ensejamos ter assinalado a relevância de pensar este espaço que tem se multiplicado nas universidades brasileiras. Ele é sim muito mais do que “um lugar em que criança brinca”

## Referências

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.

AZEVEDO, Antônia Cristina Peluso de. **Brinquedoteca no diagnóstico e intervenção em dificuldades escolares**. Campinas: Alínea, 2004.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

BROUGÈRE, Gilles. Que possibilidades tem a brincadeira? *In*: BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010. p. 104-113.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**. 1. ed. As artes do fazer. Petrópolis: Vozes, 1994.

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. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 3. ed. São Paulo: Vetor, 2001.

CUNHA, Nylse H. S. **Brinquedos desafios e descobertas**. Petrópolis: Editora Vozes, 2005.

CHARLOT, Bernard. A ideia 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.

DAOLIO, Jocimar. **Da cultura do corpo**. Campinas: Papirus, 1995.

DELEUZE, Giles. O que as crianças dizem. *In*: **Crítica e Clínica**. São Paulo: Ed. 34, 1997. 173 p.

DELEUZE, Giles. **Empirismo e subjetividade**. Ensaio sobre a natureza humana segundo Hume. São Paulo: Ed. 34, 2001. 159 p.

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

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

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

JAMES, Allison; JENKS, Chris; PROUT, Alan. O corpo e a infância. In: KOHAN, Walter Omar; KENNEDY, David. **Filosofia e Infância**: Possibilidades de um encontro. 2. ed. Petrópolis: Ed. Vozes, 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, Tizuko Morchida. A brinquedoteca no contexto educativo brasileiro e internacional. In: VERA, B. O. (org.) **Brinquedoteca**: uma visão internacional. Petrópolis: Editora Vozes, 2011.

KRAMER, Sônia. A infância e sua singularidade. In: BEAUCHAMP, Jeanete; RANGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do. (Orgs.) **Ensino fundamental de nove anos**: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. 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

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. Trad. Carlos Alberto R. de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

PEREIRA, Eugenio Tadeu. Educação infantil e conhecimento escolar: Reflexões do brincar na educação de crianças pequenas. In: CARVALHO, Alysson; SALLES, Fátima; GUIMARÃES, Marilha; DEBORTOLI, José Alfredo (Orgs.). **Brincar(es)**. Belo Horizonte: editora UFMG, Proex – UFMG, 2009.

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

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.

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.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS. Pró-Reitoria de Extensão e Cultura. **Regimento Interno da Ludoteca UFG/CAC**. Catalão, GO, 2012.

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