



UniFAFIRE
CENTRO UNIVERSITÁRIO FRASSINETTI DO RECIFE

BRINQUEDOTECA CURSO LICENCIATURA EM PEDAGOGIA - UniFAFIRE



**RECIFE
2024**

**PROJETO BRINQUEDOTECA DO CURSO DE PEDAGOGIA DO CENTRO
UNIVERSITÁRIO FRASSINETTI DO RECIFE - UniFAFIRE:**

BRINQUEDOFIRE

RECIFE

2024

Toquinho – Vinicius de Moraes

Numa folha qualquer eu desenho um sol amarelo
E com cinco ou seis retas é fácil fazer um castelo.
Corro o lápis em torno da mão e me dou uma luva,
E se faço chover, com dois riscos tenho um guarda-chuva.

Se um pinguinho de tinta cai num pedacinho azul do papel,
Num instante imagino uma linda gaivota a voar no céu.
Vai voando, contornando a imensa curva Norte e Sul,
Vou com ela, viajando, Havai, Pequim ou Istambul.
Pinto um barco a vela branco, navegando, é tanto céu e mar num beijo azul.

Entre as nuvens vem surgindo um lindo avião rosa e grená.
Tudo em volta colorindo, com suas luzes a piscar.
Basta imaginar e ele está partindo, sereno, indo,
E se a gente quiser ele vai pousar.

Numa folha qualquer eu desenho um navio de partida
Com alguns bons amigos bebendo de bem com a vida.
De uma América a outra consigo passar num segundo,
Giro um simples compasso e num círculo eu faço o mundo.

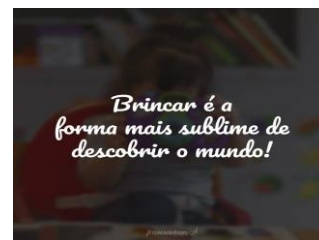
Um menino caminha e caminhando chega no muro
E ali logo em frente, a esperar pela gente, o futuro está.
E o futuro é uma astronave que tentamos pilotar,
Não tem tempo nem piedade, nem tem hora de chegar.
Sem pedir licença muda nossa vida, depois convida a rir ou chorar.

Nessa estrada não nos cabe conhecer ou ver o que virá.
O fim dela ninguém sabe bem ao certo onde vai dar.
Vamos todos numa linda passarela
De uma aquarela que um dia, enfim, descolorirá.

Numa folha qualquer eu desenho um sol amarelo (que descolorirá).
E com cinco ou seis retas é fácil fazer um castelo (que descolorirá).
Giro um simples compasso e num círculo eu faço o mundo (que descolorirá).

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	04
2. JUSTIFICATIVA	50
3. OBJETIVOS	09
3.1 Objetivo geral	
3.2 Objetivos específicos	
4. ESTRUTURA E ORGANIZAÇÃO DA BRINQUEDOTECA	09
4.1 Recurso material	
4.2 Espaço físico	
4.3 Recursos humanos	
4.4 Responsabilidades dos responsáveis pelo uso da Brinquedoteca.	
4.5 Regras de funcionamento	
5. ATIVIDADES A SEREM REALIZADAS NA BRINQUEDOTECA.....	13
6 REFERÊNCIA	14



1. APRESENTAÇÃO

O projeto de implementação da Brinquedoteca do Centro Universitário Frassinetti do Recife – UniFAFIRE foi idealizado pela professora Sandra Batista Ferreira, apresentado a Coordenação do curso de Pedagogia e submetido a apreciação do Núcleo Docente Estruturante – NDE que após a leitura da proposta, aprovou e fez encaminhamentos para sua execução. O projeto de design de interiores da brinquedoteca foi concebido por Ana Beatriz Luz arquiteta e estudante do curso de Pedagogia, gentilmente cedido e autorizado pela autora.

O espaço ocupa o pavimento superior, popularmente chamado de CEU, onde também estão localizadas as salas de dinâmica de grupos e Espaço Paulo Freire destinadas as atividades de práticas corporais e práticas das disciplinas metodologias do ensino: matemática, ciências, língua portuguesa, geografia e demais disciplinas.

A proposta parte do pressuposto que a importância do brincar como condição de desenvolvimento humano e bem-estar, vem sendo cada vez mais reconhecido nas áreas de saúde e educação, especialmente a partir dos anos 90. Este arcabouço atesta a necessidade de criação de espaços lúdicos que atendam as necessidades educacionais.

Diante das mudanças históricas e sociais que influenciam diretamente a cultura lúdica e, sendo o brincar um elemento cultural, em que a criação de uma brinquedoteca expressa a tendência da sociedade contemporânea a esse respeito, surge a inserção de brinquedotecas em contextos universitários para apropriação de práticas pedagógicas, relativas ao processo do brincar como eixo norteador interativo para o desenvolvimento da criança, na formação acadêmica dos pedagogos com respaldo teórico.

A brinquedoteca universitária, é um espaço de formação, pesquisa e extensão com aporte teórico-prático, produção e sistematização de conhecimento relacionado a cultura lúdica, é mais uma ferramenta pedagógica, um laboratório de interação entre o adulto (orientador e orientando/acadêmico) e a criança (estudante), concretizando a formação

lúdica, citada por Santos (2001), como o terceiro pilar da educação para o terceiro milênio. Conforme Santos, (1997 p. 97) a brinquedoteca de universidade deve se efetivar e atender seus fins através do desenvolvimento do tripé: ensino, pesquisa e extensão. Um território inovador, inclusivo e interdisciplinar.

Neste cenário, este projeto apresenta uma proposta para implantação de uma brinquedoteca Centro Universitário Frassinetti do Recife – UniFAFIRE, com a finalidade de atender tanto aos profissionais de educação que atuam como orientadores acadêmicos, quanto ao corpo discente do curso de Pedagogia e áreas afins. Será um espaço de colaboração no processo de desenvolvimento da formação humana, oportunizando aos acadêmicos, experiências com vivências lúdicas que impactarão na vida pessoal e atuação profissional.

2. JUSTIFICATIVA

Nos últimos anos, o Brasil e o mundo passaram por uma intensa transformação. Para enfrentar este período foi necessária a mudança de conceitos, antecipação de questões e criação de uma infraestrutura de apoio compatível com novos desafios. O principal deles é, a modernização institucional do país e dos principais agentes de transformação. Para isso, é necessário assumir uma nova concepção do “fazer”, ter uma nova visão da importância de termos uma educação forte, e que acima de tudo queremos mudar por completo, o que hoje chamamos de educação.

Nesta perspectiva, a ludicidade é um assunto que tem conquistado cada vez mais espaço na sociedade contemporânea. A palavra lúdica significa brincar, isso quer dizer que estão incluídos os jogos, brinquedo, brincadeiras, contação de história, dramatização, artes plásticas, danças, música, e as expressões em suas diversidades, portanto aquele que se diverte jogando, brincando, dançando ou cantando está em plena atividade lúdica.

As atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano e, principalmente, da vida da criança na qual o brincar é a essência da infância. O lúdico se expandiu de tal forma que se tornou necessário criar espaços específicos destinados a vivências lúdicas, que se chamam brinquedotecas. Elas surgiram em diferentes contextos: escolas, universidades, hospitais, clínicas, ONGs, comunidades, empresas, pastorais entre outros. Existem até mesmo brinquedotecas circulantes e itinerantes por todo o país. E isso se dá pela conscientização social sobre a importância de um espaço lúdico.

Ao caracterizarmos ou definirmos: “O que é uma Brinquedoteca”, recorreremos às contribuições de Santos (2001 p. 59) que diz: a brinquedoteca é um espaço qualificado de ludicidade, instalado em diferentes contextos. É um ambiente diferente, mágico, colorido, criativo, organizado e não somente uma sala de brinquedos.

Santos (1997, p.99), ressalta que criar uma brinquedoteca é:

- É mudar nossos padrões de conduta em relação à criança;
- É abandonar métodos e técnicas tradicionais;
- É buscar o novo, não pelo modernismo, mas pela convicção do que este novo representa;
- É acreditar no lúdico como estratégia do desenvolvimento infantil.

A brinquedoteca, portanto, é um espaço alegre, diferente e desafiante, aonde a criança vai para brincar, desenvolver sua autonomia, a sua criatividade, a iniciativa, o senso-crítico e a responsabilidade, tornando-se pessoa, cultivando a autoestima e desenvolvendo-se nas suas variadas dimensões.

O educador lúdico neste novo contexto, é um profissional sério, na concepção de Rosa (2001, p.85), o professor que brinca ensina aos seus alunos o valor do brincar no território da cultura e do desenvolvimento humano. Neste caso o profissional estuda, pensa e experimenta, dando um caráter de cientificidade ao seu trabalho, é também, uma pessoa que chora, que ri, que canta, que dança e que brinca dando um caráter de humanização ao trabalho escolar.

Neste arcabouço, a linha a ser adotada diante das teorias de: Freud, Piaget, Froebel, Freinet, Montessori, Rousseau, Dewey e Pikler, dão sustentação as teorias contemporâneas de teóricos como: Santos, Nylse, Winnicott, Kishimoto, Dhome, Rosa, Luckesi, Ferreira, entre outros, abordam as concepções do lúdico na sua essência, fundamentada em propostas como as DCNEI na resolução 05 de 17 de dezembro de 2009, em seu Artigo 9, instituiu como eixos estruturantes das práticas pedagógicas da Educação Infantil “as interações e brincadeiras”, contemplado também na BNCC (2017), com os direitos de aprendizagem das crianças nas vivências que integram os campos das experiências da educação infantil. Neste contexto apresenta-se uma proposta de implantação com base Sociointeracionista, tendo como principais representantes: Vygotsky (social), Gardner (Inteligências Múltiplas), Wallon (emocional) e Perrenoud (competências). Nesta linha de pensamento, o brincar é intencional por parte do professor, ou seja, tem finalidade educativa; o professor faz a mediação e interfere no brincar das crianças quando perceber que o deve fazer, não perdendo o foco do todo das crianças, a liberdade de brincar; como

diz Moles (2002 p.11) o brincar é sem dúvida um meio o qual se explora uma variedade de experiências em diferentes situações, para diversos propósitos, no entanto, a brinquedoteca é um espaço lúdico que permite essa prática.

A Brinquedoteca objeto do presente projeto é de Natureza Institucional, do tipo Universitária, um espaço que permite a prática de atividades lúdicas formativas, explorando as diferentes dimensões humanas nas diferentes formas de aprender brincando. É um espaço cultural e contemporâneo ao mesmo tempo em que é uma instituição socioeducativa, Oliveira (2001 p.183) , compreende-se então que é um espaço que tem como objetivo promover o desenvolvimento da inteligência, criatividade, sociabilidade não só das crianças, como também dos adultos, dessa forma o lúdico é desvinculado apenas da infância, pois jogos e brinquedos não são privilégios somente das crianças, embora o brinquedo seja considerado a essência da infância. É preciso pensar na brinquedoteca como um espaço que contemple todas as etapas do desenvolvimento humano (Santos, 2001).

O brinquedo deve ser valorizado, reconhecido para além de um objeto, visto que apresenta um valor simbólico caracterizado pela cultura, mas apresenta duas funções: social produção da imagem, sua representação e a técnica sua utilização, para que serve, no entanto, a função do brinquedo segundo Brougère (2010 p. 74) "é a brincadeira, a associação entre a ação e a ficção". Sentido dado a ação lúdica, manuseio livre do objeto pela criança, a lógica do fazer de conta que Piaget chama de brincadeira simbólica.

Considerando a importância do brinquedo, ressaltamos que na brinquedoteca deve existir exemplares de todas as classificações de brinquedos, para que se apresente várias opções à criança, pois o brinquedo oferece a esta uma série de experiências que correspondem às suas necessidades específicas. Neste sentido Souza (1995, projeto mimeo UFPR), ressalta que "os brinquedos devem ser de construção simples e fáceis de manejar (isto para não frustrar a criança) duráveis e de baixo risco de acidente, abrangendo as diversas classificações": dramáticos, regressivos, construtivos, agressivos e optativos.

De acordo com o universo a ser explorado, sugere-se que os brinquedos e atividades levem em conta as seguintes referências:

- 4 a 7 anos: trabalhe-se motricidade, limites das artes gráficas, diferenças sexuais, sociabilidade. Brinquedos construtivos, agressivos e optativos.
- 7 a 9 anos: trabalhe-se sexualidade, sociabilidade, limites. Brinquedos construtivos e principalmente optativos.
- 9 a 11 anos: trabalhe-se sexualidade (identificação), formação de grupos sociais, jogos.

Neste cenário de educação, o contexto do brincar assumiu, através da brinquedoteca, características próprias, com o propósito de integração dos objetivos sociais de ensino e pesquisa, voltadas para atender as crianças e as famílias. Como consequência deste fato, seu papel dentro do campo da educação cresceu e hoje podemos afirmar, com segurança, que ela é um agente de mudança do ponto de vista educacional. A necessidade de incluir estudos sobre o lúdico, com cunho científico, tem preocupado vários pesquisadores. Hoje as Políticas Públicas trazem a preocupação sobre a importância do brincar na Educação Infantil e tem se efetivado por meio do Ministério da Educação e Cultura – MEC a exigência e/ou recomendação de brinquedotecas nos Cursos de Pedagogia, a partir de 2010, no documento de fiscalização que será usado para autorizar novos cursos e manter os antigos exigirá brinquedotecas e contato dos alunos com escolas desde o primeiro ano, como um espaço de formação dos Profissionais que atuam e atuarão nos espaços da educação.

O foco nos cursos de Pedagogia é uma tentativa do Ministério de melhorar a formação dos professores. O Sistema Nacional de formação de professores pretende garantir que os cursos estejam preparando os estudantes para ensinar, e não apenas para administrar escolas ou fazer pesquisas.

Reconhecendo a brinquedoteca como um espaço no qual não há somente um acervo de brinquedos e/ou jogos e sim um local que privilegia o brincar como recurso necessário na construção da identidade, da autonomia infantil e das diferentes linguagens das crianças, como alerta Winnicott (2010 p.79) que é no brincar, e talvez apenas no brincar que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação. Nesta perspectiva este projeto pretende implantar uma Brinquedoteca na UniFAFIRE, privilegiando docentes e discentes com um espaço de observação e vivência da prática lúdica, explorado de forma interdisciplinar as disciplinas da proposta da matriz curricular do curso de pedagogia, com ênfase em: Ludicidade, corporeidade e educação, Educação infantil, literatura infanto juvenil, artes, psicomotricidade, entre outras, contribuindo essencialmente a todo aquele que está no processo de crescimento e formação lúdica, está sim, é uma forma dinâmica de aperfeiçoamento profissional para comunidade UniFAFIRE e Instituições parceiras, como também a realidade das políticas públicas locais, dando ênfase ao primeiro plano decenal da primeira infância da cidade do Recife 2020-2030. No qual contempla todo processo do marco do desenvolvimento da caderneta da Criança em quatro categorias: sócio-emocional, cognição, linguagem e motora, investindo significativo em espaços e equipamentos, formação continuada dos profissionais que atuam na primeira infância. Sendo esse um dos principais campos de prática dos licenciados e futuros pedagogo.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo geral

- Implantar uma brinquedoteca na UniFAFIRE, visando propiciar um ambiente de aprendizagem que atenda às necessidades de formação lúdica, coerente com as orientações contidas nas Diretrizes Curriculares do curso de pedagogia.

3.2 Objetivos específicos.

- Fomentar a formação lúdica no processo de formação do pedagogo;
- Proporcionar espaço de pesquisa e produção científica;
- Promover propostas pedagógicas dinamizadoras e práticas interdisciplinares;
- Ofertar cursos de extensão da pedagogia do brincar;
- Favorecer a aprendizagem significativa, aquisição de conhecimento e desenvolvimento de habilidades de forma natural e agradável.

4. ORGANIZAÇÃO E FUNCIONAMENTO.

O planejamento de uma brinquedoteca, tem início com análise do espaço físico disponível para sua instalação. Considerando que uma brinquedoteca deve apresentar boas condições de operação e utilização atendendo aos padrões mínimos relativos ao ambiente geral:

- Temperatura e grau de umidade controlável;
- Iluminação correta;
- Pisos e paredes nivelados;
- Ruídos externos e internos reduzidos ao mínimo quando necessário;
- Condições de segurança.

A brinquedoteca da UniFAFIRE, será um espaço acolhedor e dinâmico, laboratório de ideias, criação e inovação pedagógica, que favorecerá aprendizagens significativas lúdicas, interdisciplinar que integra a dimensão do ensino, pesquisa e extensão que proporcionará experiências teóricas e práticas no processo formativo, que contempla os campos de experiência descritos nas diretrizes da Base Nacional Comum Curricular, (2017), como

também a realidade das políticas públicas locais, dando ênfase ao primeiro plano decenal da primeira infância da cidade do Recife 2020-2030. No qual contempla todo processo do marco do desenvolvimento da caderneta da Criança em quatro categorias: sócio-emocional, cognição, linguagem e motora, investindo significativo em espaços e equipamentos, formação continuada dos profissionais que atuam na primeira infância. Sendo esse um dos principais campos de prática dos licenciados e futuros pedagogo

A organização do espaço contribuirá para melhor utilização do ambiente com desenvolvimento das atividades proposta nas disciplinas do curso de pedagogia e áreas afins. Propõe-se inicialmente um espaço experimental, com avaliação após o primeiro ano de funcionamento em busca de possíveis adequações, caso seja necessário.

Quanto à dinâmica de funcionamento da brinquedoteca, propõe-se funcionamento com agendamento para o curso de pedagogia e áreas afins. O momento de formação teórica se dará nas salas de aula pelos docentes orientadores, o momento das temáticas metodológicas inerentes ao estudo lúdico acontecerá na brinquedoteca. Atividades como: oficinas, aulas práticas, cursos, estágios, visitas, pesquisas e produções. Propostas de referência na organização não convencional de espaços, nas mediações não invasivas das experiências lúdicas, no reconhecimento respeitoso às especificidades dos seus protagonistas.

4.1 Estrutura e organização da brinquedoteca

A brinquedoteca será montada em duas salas, a primeira é uma sala ampla com carpete adequada a segurança dos docentes e discentes, organizada adequadamente com mobílias planejada por uma arquiteta. A segunda sala, será pequena com pia, mesas montáveis para oficinas e estudos, poucas cadeiras e pequeno acervo com objetos e brinquedos que não ficam expostos diariamente, e servem de suporte aos trabalhos propostos.

A BRINQUEDOFIRE obedecerá a seguinte organização dos ambientes - cantinhos:

- **Cantinho multissensorial**

A estimulação sensorial é fundamental para o processo do desenvolvimento global do ser humano, proporciona estímulos necessários para o desenvolvimento de conexões cerebrais, provocam estímulos que possibilitam ao cérebro, melhorar sua eficiência e funcionamento em maior amplitude. Este ambiente será bem diversificado com: um

painel sensorial interativo, um caminho sensorial em bandejas de plástico com elementos naturais como: pedras, cascalhos, folhas secas, terra entre outros objetos e cortinas sensoriais

- **Cantinho dos brinquedos, brincadeiras e jogos – CBBJ**

Esse cantinho apresenta uma proposta lúdica com quatro estantes diversificadas: Jogos e matérias de encaixe, brinquedos estruturados, brinquedos não estruturados e brinquedos artesanais da cultura Pernambucana.

- **Cantinho da leitura**

O despertar da curiosidade estimula a imaginação, desenvolve a autonomia e o pensamento, com essa finalidade esse espaço será acolhedor com diversidade de literaturas infanto juvenil, tapete, almofadas, fantoches e muita criatividade.

- **Canto do faz-de-conta:**

O faz de contas estimula a criança a assumir diferentes personagens no jogo simbólico. Nesse espaço serão oferecidas várias possibilidades do brincar com mobílias e utensílios do cotidiano, cabineiro de fantasias, penteador com espelho, adereços e maquiagens, além de chapéus, perucas.

- **Cantinho da música**

Espaço da expressão corporal rítmica, movimentos e muita adrenalina. Será composto com uma estante com instrumentos musicais estruturados e semiestruturados variados.

- **Cantinho das artes plásticas**

A arte é uma leitura deliciosa do mundo, relacionado a cultura desenvolvendo atitudes essenciais ao senso crítico, criatividade e sensibilidade. Serão oferecidas várias possibilidades de atividades envolvendo: pintura, desenhos, modelagem, escultura, literatura, arquitetura, artesanato, fotografia e design.

- **Cantinho das oficinas:** mesas, materiais de sucatas e arte, aparelho de som, microfones.

4.2 Recursos humanos

Segundo Cunha (2010 p.69) a equipe deve ser formada por pessoas alegres, afetivas, dinâmica e especializada na área de atuação, com vontade de trabalhar de forma lúdica interativa, visto que a brinquedoteca requer tarefas e responsabilidades bem diferentes na fomentação do processo humano e formativo.

A equipe deverá ser composta por: coordenação, um estagiário, um brinquedista e educadores da instituição que usarão o espaço nas aulas práticas. Monitoria: artes, músicas,

danças, recreação e teatro. Voluntários e convidados: musicistas, contadores de história, entre outros.

4.3 Responsabilidades dos profissionais responsáveis pelo uso da brinquedoteca.

A presença do brinquedista é essencial na Brinquedoteca, segundo Santos (1997 p.100), ele deve ser um educador que deve ter em sua formação conhecimentos de ordem psicológica, sociológica, pedagógica e artística, ou seja, antes de ser especialista em brinquedo, precisam ter conhecimentos que lhe proporcione uma visão clara e crítica sobre: criança, jogo, brinquedo, homem e sociedade. Neste contexto desempenhará a função de:

- ✓ Zelar pelo espaço, pelos materiais e pelos jogos e brinquedos;
- ✓ Cuidar do ambiente de forma criativa e construtiva;
- ✓ Organizar e classificar os jogos e brinquedos;
- ✓ Organizar os arquivos e registros da Brinquedoteca;
- ✓ Catalogar os materiais existentes na Brinquedoteca;
- ✓ Zelar pela limpeza e assepsia dos jogos e brinquedos;
- ✓ Incentivar sempre o brincar e a construção do conhecimento;
- ✓ Realizar planejamento das atividades semestrais (geral) mensais e semanais (específicos);
- ✓ Planejar e organizar atividades diversificadas e rotativas.
- ✓ Documentar as atividades desenvolvidas no espaço;
- ✓ Agendar visitas, aulas e eventos no espaço;
- ✓ Promover oficinas e cursos para construção de brinquedos e jogos com sucatas.
- ✓ Possibilitar encontros e palestras para discussão estudo sobre a prática lúdica como essencial a formação continuada.
- ✓ Estabelecer regras e normas de funcionamento do espaço.

4.4 Regras de funcionamento da Brinquedoteca

Para se viver em sociedade é necessário haver limites. No dia a dia, é impossível que o indivíduo tenha liberdade total, ilimitada. É fundamental que as crianças saibam o que pode e o que não pode ser feito. Os limites devem ser colocados de forma clara e devem sustentar-se em explicações e não apenas na autoridade de quem os coloca.

As regras são acordos elaborados pela equipe, integrantes da Brinquedoteca de forma que beneficie a todos, ordenando as relações, favorecendo o bom funcionamento do espaço. Esses acordos não são rígidos, estáticos ou preestabelecidos, nem privilegiam alguns em detrimento de outros e devem ser revistos sempre que precisar.

Para melhor funcionamento da Brinquedoteca, traçamos algumas regras.

1. Entrar descalça ou usar meia;
2. Iniciar a visita pelo espaço sensorial, explorar e viver suas emoções;
3. Conhecer, conviver e brincar plenamente;
4. Respeito mútuo;
5. Escolher o brinquedo que desejar compartilhar com os colegas que desejarem o mesmo brinquedo e guardá-lo ao final da brincadeira.
6. Saber ouvir quando a professora, a brinquedista ou algum amigo estiver falando ou lendo;
7. Se organizar na hora de falar, levantando a mão por exemplo;
8. Manter as estantes dos jogos e brinquedos organizadas;
9. Conservar todos os objetos da brinquedoteca;
10. Não é permitido o empréstimo de brinquedos da brinquedoteca;
11. Andar devagar pelo ambiente da Brinquedoteca;
12. Não comer no ambiente da Brinquedoteca; só é permitido água.
13. Jogar lixo no lixo;
14. Falar baixo uns com os outros, evitando gritos;
15. Não é permitido o uso de telas, durante as atividades interativas.

As regras serão revisitadas e reelaboradas sempre que houver necessidades.

5 ATIVIDADES A SEREM REALIZADAS NA BRINQUEDOTECA:

Disponibilizar visitas de educadores e estudantes internos e externos para conhecimento:

- a. Acervo de brinquedo e de sucata, tradicionais e industrializado.;
- b. De livros e materiais para pesquisas;
- c. Cursos, palestras e oficinas para profissionais, sobre a importância da brinquedoteca, do brinquedo e do jogo para desenvolvimento infantil.
- d. Projetos de estímulo a leitura (alunos de pedagogia).
- e. Hora do canto, teatro infantil e de fantoches.

- f. Dramatização.
- g. Recreações (brincadeiras, danças e jogos).
- h. Casinha de boneca.
- i. Origami (dobraduras de papel).
- j. Trabalhos com colagem, massa de modelagem, cerâmica, pintura, desenho, recortes.
- k. Confeção de jogos com sucata, (os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar).
- l. Feiras de troca de brinquedos, livros e gibis.
- m. Sessões de vídeos.
- n. Criação de Jornal e Confeção de livros.
- o. Campanhas educativas e de saúde (Divulgação).
- p. Auxiliar professores em seus conteúdos programáticos (quando solicitado).
- q. Treinamentos abertos à comunidade FAFIRE faculdade.
- r. Manter convênios com escolas, sindicatos e entidades culturais.
- s. Museu do brinquedo/ Exposição de Arte

6. REFERÊNCIA

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998.

_____. Base Nacional Comum Curricular. Brasília.MEC.2017.

_____. Res. 5/2009, de 17 de dezembro de 2009

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997. (Coleção questões da nossa época; v.43).

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca: Um mergulho no brincar**. 2ª ed. São Paulo: Maltese, 1994.

DOHME, Vânia. **Atividades Lúdicas na Educação**. Editora Vozes, Petrópolis. RJ. 2003.

MOLES, Janete R. Só brincar? **O Papel do Brincar na Educação Infantil**. Editora Artmed. Porto Alegre 2002.

OLIVEIRA, Vera Barros de. **Brinquedoteca uma visão Internacional**. Editora Vozes.Rio de Janeiro, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais infantis: o jogo a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

_____. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

_____. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

_____. **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

_____. **Textos básicos para o curso de preparação de brinquedista**. Associação Gaúcha de Brinquedotecas (AGAB): Santa Maria, RS. 2006 (Apostila).