

## Para um modelo de brinquedotecas para a América Latina

FORTUNA, Tânia Ramos.

Faculdade de Educação - Universidade Federal do Rio Grande do Sul – Porto Alegre –  
Brasil

### Resumo

A partir de nossa experiência na orientação à criação e manutenção de brinquedotecas<sup>1</sup>, no acompanhamento de inúmeros espaços lúdicos e na formação na universidade de educadores capazes de brincar e de valorizar o brincar<sup>2</sup>, pretendemos contribuir para o debate em torno de um modelo de brinquedotecas na América Latina. Através do exame de casos de brinquedotecas analisamos algumas das dificuldades mais frequentes na implantação e manutenção de brinquedotecas, bem como as características de uma brinquedoteca “suficientemente boa”<sup>3</sup>, propondo valores para o movimento ludotecário, a fim de que as brinquedotecas nos encontrem no futuro.

### Em busca de um modelo de brinquedoteca para a América Latina

Qualquer modelização comporta riscos, sobretudo quando o tema é a brincadeira - esse objeto indômito que escapa ao aprisionamento conceitual e à regulamentação de sua prática -, e quando a prescrição pode sobrepor-se à disposição compreensiva e orientadora. Mas, se amamos o mundo o bastante para assumirmos nossa responsabilidade sobre ele<sup>4</sup>, cabe enfrentar estes riscos. Por sentirmos-nos responsáveis pelas novas gerações que neste mundo não de viver com dignidade, respeito e justiça social; por acreditarmos que o patrimônio lúdico é parte fundamental do patrimônio cultural da humanidade, devendo ser preservado, transmitido e (re) criado continuamente; por identificarmos na brincadeira uma importante dimensão humana através da qual o ser humano pode se desenvolver e aprender, ao mesmo tempo em que pode resistir à crueldade do mundo e exercer a dignidade humana; e, finalmente, por

---

<sup>1</sup> Tânia Ramos Fortuna. Ensinando a montar – e manter – brinquedotecas: a experiência em assessoria universitária à criação de espaços lúdicos. **Resumos da 9ª. Conferência Internacional de Ludotecas: Brincar é crescer.** Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, Instituto de Apoio à Criança, 14 a 17 de maio de 2002. p. 115. Publicado na íntegra como Tânia Ramos Fortuna. Ensinando a montar - e manter – brinquedotecas: a experiência de assessoria universitária na criação de espaços lúdicos. Jaqueline Moll. (org.) **Múltiplos alfabetismos: diálogos com a escola pública na formação de professores.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2005. p. 93-106.

<sup>2</sup> Ver, por exemplo, Tânia Ramos Fortuna. Training teachers who can play - a task for the University. In: XIV IPA WORLD CONFERENCE - THE COMMUNITY OF PLAY, 1999, Lisboa. **Abstracts.** Lisboa: Faculdade de Motricidade Humana - Universidade Técnica de Lisboa, 1999. P. 184-5, e Tânia Ramos Fortuna. A formação lúdica do educador. In: Jaqueline Moll. (org.) **Múltiplos alfabetismos: diálogos com a escola pública na formação de professores.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2005. p. 107-121.

<sup>3</sup> Donald W Winnicott. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975.

<sup>4</sup> Hanna Arendt. **Entre o passado e o futuro.** 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

concebermos a brinquedoteca<sup>5</sup> como um lugar especial, capaz de garantir um tempo e um modo propício à brincadeira, consideramos indispensável e altamente meritório o debate sobre as brinquedotecas.

Acreditamos que a América Latina pode não só beneficiar-se deste debate, acolhendo as reflexões hauridas das diversas experiências no âmbito do movimento ludotecário em outros continentes, como pode contribuir decisivamente para seu avanço, a partir do exame crítico de sua própria experiência neste campo. Conta a seu favor o potencial emancipatório da cultura social e política dos grupos sociais latino-americanos cuja vida cotidiana é marcada pela necessidade de transformar estratégias de sobrevivência em fontes de inovação, criatividade, transgressão e subversão<sup>6</sup>, o que abrange as brinquedotecas e tem forte impacto na brincadeira.

É nas raízes mistas da América mestiça - ou de “Nuestra América”, como o Santos prefere -, fundadas no cruzamento do sangue índio, africano e europeu, que reside sua complexidade infinita e seu potencial, gerando uma forma de ser e de viver habituada ao risco e capaz de retirar do risco de viver a pulsão para um otimismo visceral perante a potencialidade coletiva. Para o autor, esta forma de ser e de viver produz um tipo de sociabilidade e de subjetividade na qual o pensamento utópico viceja. Percebe-se na abertura de espaço para a criatividade e para a imaginação e na sociabilidade turbulenta de “Nuestra América” a imantação pelo *ethos* barroco. Segundo Santos, o *ethos* barroco é o autêntico arquétipo cultural da América Latina que, marcado pela desproporção, pelo riso e pela subversão, constitui os alicerces de um tipo de sociabilidade capaz de se confrontar com as formas hegemônicas de globalização.

Tal pensamento habilita os latino-americanos a crerem em novas possibilidades humanas fundadas na recusa em aceitar a necessidade da realidade existente apenas porque existe e na antecipação de algo radicalmente melhor pelo que vale a pena não só sonhar, mas também lutar.

Para nós, a brincadeira também pode contribuir para a experiência e o aprendizado da transformação social em uma perspectiva emancipatória. Lembremos

---

<sup>5</sup> No Brasil temos preferido utilizar o termo brinquedoteca, pois a palavra ludicidade, da qual deriva o termo ludoteca, é de uso mais restrito à linguagem técnica em nossa cultura. Mesmo tendo o mesmo significado que brinquedoteca, apenas recentemente vem difundindo-se mais amplamente, o que ainda dificulta sua compreensão e conseqüente popularização. Entretanto, mais do que uma opção vocabular, a escolha de palavra brinquedoteca reflete a afirmação de um conceito, qual seja o da valorização do ato de jogar/brincar com que este espaço se compromete. Neste texto empregaremos a palavra brinquedoteca, salvo quando se tratar de citação textual na qual conste a expressamente o termo ludoteca.

<sup>6</sup> Boaventura Souza Santos. **A gramática do tempo**: para uma nova cultura política. São Paulo: Cortez Editora, 2006. (Coleção para um novo senso comum; v. 4)

que no mundo do faz-de-conta um outro senso de realidade é experimentado, impulsionando a confiança na possibilidade de transformação da realidade marcada por um novo imaginário, novos princípios e novos valores que podem ser aprendidos através da vivência da solidariedade, da ousadia e da autonomia que as atividades lúdicas podem comportar.

As brinquedotecas têm um importante papel neste projeto de transformação social, sobretudo nestes tempos em que a brincadeira se encontra “acantonada” e que requerem, justamente por isso, novos lugares para que se realize plenamente.

Não que falte espaço; nossa época sofre de excesso de espaço, já que nunca foi tão fácil, na história da humanidade, ir tão longe. Mudanças de escala e a aceleração dos meios de transporte, além da sensação de ubiquidade, graças aos meios de comunicação cada vez mais avançados, sugerem que o mundo abre-se para nós. Contudo, neste vasto espaço mundial, predominam os não-lugares. Sem referências individualizadas, são espaços impessoais, de passagem: lugares de ninguém<sup>7</sup>.

Restrita a momentos e espaços bem definidos, pretende-se, desse modo, controlar a brincadeira, como se fosse possível dirigi-la. Sua submissão aos ditames da cultura consumista de massas também representa uma tentativa de dominar esta atividade. As preferências lúdicas, cuja padronização pela indústria cultural é efeito da globalização hegemônica, nada mais são do que imposições veladas relativas ao como, com o quê, com quem, onde e quando brincar. Associada à infância, tendo esta, por sua vez, um status minoritário e desvalorizado na cultura, a brincadeira – e, por extensão, a preocupação com ela - é considerada “coisa de quem não tem o que fazer”. Pressionada por um projeto civilizatório pragmático, centrado no enaltecimento da acumulação capitalista e na valorização da utilidade, a ludicidade só é tolerada se produzir algo. Mas como a gratuidade é sua característica fundamental, todos os esforços no sentido de torná-la produtiva deturpam-na paulatinamente até escoimá-la por completo daquilo que a caracteriza, extinguindo-a. De fato, para ser identificada como jogo, a atividade deve ser voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, e fazer-se acompanhar de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana, além de ser, fundamentalmente, dotada de um fim em si

---

<sup>7</sup> Marc Augé. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papyrus, 1994.

mesma<sup>8</sup>. Por conseguinte, uma atitude lúdica perante a vida é malvista, na medida em que é interpretada como falta de seriedade, desocupação e inútil. Na verdade, as restrições impostas à atitude lúdica provêm da ameaça que ela apresenta à ordem instituída, ao instaurar uma nova relação com a vida enquanto expressão de liberdade e fonte de uma consciência distinta de si mesmo, não terminada nem unívoca<sup>9</sup>. Essa ameaça é procedente, se considerarmos o potencial transgressivo e revolucionário da ludicidade: afinal, ao brincar, fazemos viver novas formas de vida. A brincadeira abre a possibilidade de criar outro mundo e outro jeito de ser e de viver, através da vivência da alegria da descoberta, do desenvolvimento da capacidade de invenção e da criação de novos padrões de sociabilidade timbrados pela amizade, pela cooperação e pela noção de responsabilidade coletiva e de bem comum<sup>10</sup>. É bem verdade que se trata de uma possibilidade, e não de uma certeza. A brincadeira também pode arrastar consigo sentimentos vis, como inveja, ânsia de destruição, raiva, e gerar competição exacerbada e comportamentos agressivos. Surge, então, o “antijogo”, que se impõe quando sobrevém o caos, destruindo a alma da atividade<sup>11</sup>. Como atividade paradoxal que é, os opostos nela convivem, o que só reforça a oportunidade de mudança que lhe é inerente e o papel decisório que cabe ao jogador. Brincando, reinventamos o mundo.

Com efeito, não só temos o dever de assegurar o direito à brincadeira, como urge fomentar a criação de novos lugares para brincar, tais como as brinquedotecas.

Para isso, é necessário aprofundar a compreensão a seu respeito, o que propomos seja feito a partir do conhecimento situado e contextualizado das experiências latino-americanas em relação ao brincar e à brinquedoteca.

A exigência de produzir e de sustentar um conhecimento situado e contextualizado é, de acordo com Santos<sup>12</sup>, uma reivindicação global contra a ignorância e o efeito silenciador produzidos pela ciência moderna, resultantes do modo como esta é usada pela globalização hegemônica, e abre a possibilidade para a instauração de globalizações contra-hegemônicas.

Centenas, se não milhares de brinquedotecas latino-americanas têm demonstrado sua vigorosa capacidade para contra-arrestar os processos hegemônicos de exclusão, ao

---

<sup>8</sup> Johannes Huizinga. **Homo ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

<sup>9</sup> Graciela Scheines. **Juegos inocentes, juegos terribles**. Buenos Aires: Eudeba, 1998.

<sup>10</sup> Tânia Ramos Fortuna. Vida e morte do brincar. In: Ivani Santos Ávila. (org.) **Escola e sala de aula: mitos e ritos**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004. p. 47-59.

<sup>11</sup> Adriana Friedmann. **Segredos do mundo lúdico**. São Paulo: NEPSID – Núcleo de Estudos e Pesquisas em Simbolismo, Infância e Desenvolvimento, 2003. (Cadernos do NEPSID, n. 1)

<sup>12</sup> Boaventura Souza Santos. Op. Cit.

atuarem em favor de novas formas de inclusão social. Estimulam vivências democráticas, alargam o campo da experiência social de seus sujeitos, concorrem para a construção da comunicação interpessoal *pari passu* ao do auto-conhecimento, e promovem o acolhimento e valorização das diferenças, mesmo que não seja esta a intenção de quem brinca – como vimos, não há intenção controlada em relação ao brincar.

Santos acredita que a natureza contra-hegemônica de “Nuestra América” reside na sua capacidade de desenvolver uma cultura transnacional progressista que identifique as múltiplas articulações globais/locais entre lutas, movimentos e iniciativas.

Lutando tenazmente em defesa do direito à brincadeira, muitas das brinquedotecas latino-americanas emergem de iniciativas populares – um cimento com forte poder de coesão e sustentação –, nucleiam-se em organizações locais e conseguem se articular em forma de rede, apoiando-se mutuamente a partir do compartilhamento do conhecimento adquirido com o enfrentamento das suas vicissitudes. Outras brinquedotecas têm no apoio e na orientação de associações, instituições educativas e de pesquisa, organizações não governamentais e órgãos públicos diversos, verdadeiras “caixas de ressonância” que modulam e amplificam a voz quase inaudível dos seus membros, muitas vezes já bastante habituados à sujeição e à opressão. Há, ainda, no cenário latino-americano, aquelas brinquedotecas que despontam corajosas em meio à hostilidade em relação à sua proposta de fazer vingar o brincar, e que retiram a força com que sobrevivem da confiança no futuro da humanidade e do reconhecimento da necessidade de passado no qual possa ser fundado o presente. Vêem o ato de brincar como uma ponte que interliga passado (a cultura lúdica acumulada, como parte da cultura da humanidade), presente (a realidade como matéria das brincadeiras e como base na qual se assenta a vida dos seus sujeitos) e futuro (o que ainda não existe, mas bem poderá existir e só será possível se por alguém for anelado).

Esta é apenas uma amostra da variada tipologia de brinquedotecas latino-americanas e dos esforços que muitas delas já fazem no sentido de se inter-relacionar, deixando entrever o forte potencial que o movimento ludotecário em “Nuestra América” possui para estabelecer uma cultura lúdica transnacional.

Não obstante acreditarmos firmemente na necessidade de criar e consolidar estas articulações, não defendemos a existência de um único órgão ao qual todas as brinquedotecas devam subordinar-se, a partir de critérios que as distingam e sirvam tanto para incluir como para excluir, como se disso dependesse a formação de uma rede

de brinquedotecas e, por extensão, a instauração de uma outra globalização. Seja este órgão qual for, não é à tração de relações verticais tampouco do apagamento das especificidades das brinquedotecas que se obtêm parcerias e alianças aptas a gerar articulações que sejam, a um só tempo, globais e locais, gerais e específicas, particulares e comuns. Darem-se a conhecer e dialogar é um primeiro passo; para tanto, é preciso aproximá-las e estimular uma interação pautada pelo cultivo do difícil - porque dinâmico - equilíbrio entre aquilo que é semelhante e aquilo que é diferente na experiência de cada brinquedoteca. Da criação dessa inteligibilidade mútua – para continuar usando conceitos de Santos – provém a chance de que as brinquedotecas envolvidas realmente considerem-se unidas na mesma causa, qual seja a causa lúdica, e empenhadas no mesmo projeto de emancipação social.

Para a promoção deste encontro muitos organismos têm colaborado e outros tantos podem também contribuir, como é o caso das associações e organizações locais e internacionais diversas, os diferentes programas ligados às universidades e aos variados órgãos governamentais. No Brasil, sobre cuja realidade é-nos mais fácil abordar, a despeito de suas grandes dimensões que favorecem o desconhecimento de muitas iniciativas relevantes, várias são as instituições que atuam para isso, em diferentes instâncias: a Associação Brasileira de Brinquedotecas e a Associação Gaúcha de Brinquedotecas, a ABrinquedoteca, a secção brasileira da Associação Internacional em Defesa do Direito da Criança Brincar, são alguns exemplos; no passado recente, a Associação de Pais e Amigos de Excepcionais de São Paulo e a Escola Oficina Lúdica também desempenharam um papel decisivo na construção e difusão do conceito de brinquedoteca. Na Colômbia, a Corporación Día de la Niñez trabalha há quase dez anos pelo reconhecimento de meninos e meninas como sujeitos, fixando no direito ao jogo o eixo de seus programas e projetos, como é o caso Programa Ludoteca NAVES (Niños Aprendiendo, Vivenciando, Experimentando y Socializando), que assiste tecnicamente dezenas de ludotecas espalhadas por todo o país, através de metodologia própria. Pró-ativa e com forte poder agregador, a Corporación Día de la Niñez integra iniciativas, reduz distancias, transpõe barreiras, desfaz obstáculos e distende as fronteiras de seu país na intenção de melhorar as condições de vida da infância a partir do jogo.

O esforço ora empreendido no sentido de estimular a reflexão sobre as brinquedotecas é uma ação concreta na direção da ampliação conhecimento situado e contextualizado das experiências latino-americanas, que não almeja proclamar novo cânone, mas pôr em discussão, precisamente, a predominância da ânsia por cânones. O

defeito desta ânsia está em limitar nossa autonomia e nossa capacidade de análise crítica em relação às próprias experiências, em geral sentidas como desqualificadas quando não se enquadram nos ditos cânones, tanto quanto está em inibir a capacidade de invenção diante do real. Mas, como pondera Santos<sup>13</sup>, em um deserto de cânones, é o próprio deserto que se torna canônico. Por isso, como se verá mais adiante, mesmo recusando-nos a estabelecer um modelo para as brinquedotecas, não fugimos à responsabilidade social e temos ciência de que a consideração das experiências e dos conhecimentos locais permitem um sentido de direção alargado. Temos a pretensão de oferecer, a partir da reflexão sobre aquilo que une e é comum a tais conhecimentos e experiências, uma contribuição para fazê-los avançar, movidos pelo compromisso com a construção de um mundo no qual todos caibam e possam nele brincar.

### **A brincadeira e a brinquedoteca**

Para a Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBRI), a brinquedoteca é um espaço preparado para estimular o brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos, dentro de um ambiente especialmente lúdico.

Já a *International Toy Library Association* (ITLA) a define como um serviço que fornece aos seus membros a oportunidade de compartilhar brincadeiras ou emprestar brinquedos. Segundo a ITLA, uma brinquedoteca pode ser administrada por indivíduos, instituições de caridade locais, regionais ou nacionais, governamentais ou qualquer outra agência ou grupo. Os membros das brinquedotecas são crianças, seus pais, avós, crianças com necessidades especiais, educadores e/ou escolares, pessoal de hospital e/ou seus pacientes ou qualquer outra pessoa ou pessoas interessadas em brinquedos e brincadeiras. As brinquedotecas podem ser um meio de oferecer informação, orientação e apoio aos seus membros, além do empréstimo de brinquedos, sem preconceito de raça, sexo, religião, língua ou país de origem.

Conforme a Federação Latino-Americana de Ludotecas (FLALU), as ludotecas, em conformidade com as exigências da pós-modernidade, estão evoluindo em direção ao desenvolvimento de um espaço sociocultural que combina educação e expressão lúdica em comunidade e são capazes de suscitar a criatividade e a compreensão de valores humanos.

---

<sup>13</sup> Id. Ibid.

Segundo Solé<sup>14</sup>, a ludoteca é um tipo de instituição recreativo-socioeducativa que, partindo do jogo como necessidade antropológica e cultural, potencializa o direito universal da infância a jogar pelo prazer do jogo. Dispõe de espaços distribuídos e ambientados para o jogo, de um fundo estruturado (organizado e classificado) de brinquedos e elementos lúdicos, de oficinas para desenhar, construir e reparar jogos e brinquedos, de uma equipe de profissionais especializados responsáveis pelo desenho, execução, avaliação do projeto lúdico.

De acordo com Bontempo<sup>15</sup>, a proposta central da brinquedoteca é recuperar para o brinquedo o seu aspecto principal que é o divertimento, desvinculando-o do aspecto de posse e consumo e suscitando o sentido de responsabilidade e o respeito à propriedade coletiva.

Da combinação entre espaço, brinquedo e pessoas, conforme a ênfase dada a cada um destes elementos, nascem os diferentes tipos de brinquedotecas: itinerantes, em caixas, caminhões, ônibus, carrinhos e até helicópteros; hospitalares; escolares; em praças, parques, clubes, associações comunitárias, ginásios de esporte e *shoppings centers*; em universidades. De acordo com Kishimoto<sup>16</sup> parecem predominar nos países anglo-saxões as brinquedotecas de empréstimo de brinquedos, sobretudo aquelas orientadas para as necessidades especiais, enquanto na América Latina prevalece a brinquedoteca como lugar no qual a ação livre de brincar é estimulada. Solé<sup>17</sup> identifica na contração no jogo em sala a característica comum às brinquedotecas latino-mediterrâneas.

Ao mapear a história das brinquedotecas no Brasil e no mundo, Cunha<sup>18</sup> oferece um amplo e variegado panorama dos diferentes tipos de brinquedotecas, deixando entrever a diversidade como uma de suas características fundamentais.

A palavra brinquedoteca quer dizer, literalmente, lugar de brinquedo: “teca” vem do sufixo grego *theke*, que significa cofre, caixa, depósito, sendo utilizado para fazer referência ao local onde se guarda algo. Mas não basta, para se ter uma brinquedoteca, reunir alguns brinquedos em um espaço determinado. É preciso prever a organização, a

---

<sup>14</sup> Maria de Borja i Solé e Mireia Martín Martínez. **La intervención educativa a partir del juego: participación y resolución de conflictos**. Barcelona: Publicacions i Edicions Universitat de Barcelona, 2007. (Textos docents, 335)

<sup>15</sup> Edda Bontempo. Brinquedoteca: o espaço da criança. **Idéias**, São Paulo, n. 7, p. 68-72, 1990.

<sup>16</sup> Tizuko Morchida Kishimoto. Diferentes tipos de brinquedotecas. In: FRIEDMANN, Adriana e outros (org.). **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Scritta, 1992. P. 53-63.

<sup>17</sup> Maria de Borja i Solé. Op. Cit., p. 44.

<sup>18</sup> Nylse Helena S. Cunha. Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil e no mundo. In: Adriana Friedmann e outros (org.). **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Scritta, 1992. p.36-52.

manutenção e a reposição destes brinquedos, o que requer tempo e recursos materiais e humanos especialmente qualificados para este fim. O abandono de preconceitos na escolha de brinquedos também é um requisito fundamental, conforme assevera Aflalo<sup>19</sup>, pois as crianças têm uma visão diferente dos adultos em relação a estes objetos. Todavia, é indispensável situar-se criticamente em relação à publicidade da indústria cultural, cujo objetivo maior é a venda, haja vista o fato de que as crianças são fortemente influenciadas por ela em suas preferências lúdicas. Por outro lado, o que não é admissível é a supervalorização do objeto que leva à neurose de cuidados. Logo, a consideração de quem e como vai brincar e o objetivo da integração, e não da disputa pela posse dos brinquedos, deve presidir a escolha dos itens da brinquedoteca<sup>20</sup>.

A brinquedoteca não é apenas aonde se brinca ou onde estão os brinquedos, mas também onde se estimula a brincadeira. Aliás, existem brinquedotecas praticamente sem brinquedos e que, mesmo assim, podem ser identificadas como tal, como é o caso da *juegoteca* da IPA-Argentina: seus vários espaços vazios são especialmente ambientados para cada grupo de visitantes brincar, a partir de uns poucos jogos e materiais não-estruturados disponíveis em um pequeno depósito. Não esqueçamos que é a ação de brincar que faz um objeto ser brinquedo. Daí a importância de pensar um lugar de brincar e guardar os brinquedos que, a um só tempo, provoque a brincadeira, organize-a e sirva-lhe de continente, acolhendo toda a sua imprevisibilidade, dinamicidade e mistério. Em vista disto, conforme Bontempo<sup>21</sup> as brinquedotecas são um espaço privilegiado de observação da criança e do brinquedo. Para tanto, não basta intuição e boa vontade – embora estes atributos sejam fundamentais à mediação qualificada da brincadeira. Faz-se necessário uma formação especializada, o que exige, por seu turno, produção de conhecimento sistematizado sobre ludicidade e educação e instituições que se incumbam desta formação, com profissionais habilitados e recursos e metodologias de ensino adequadas, associadas a políticas de incentivo que efetivamente atraiam e propiciem esta preparação para compreender, mediar e defender o brincar. Contudo, tão importante quanto garantir a existência de espaços acadêmicos com este fim é inventar novos lugares e novos modos através dos quais essa formação seja viabilizada, em

---

<sup>19</sup> Cecília Aflalo. Escolhendo brinquedos e materiais. In: Adriana Friedmann. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 3. ed. São Paulo: Abring, Scritta, 1996.p. 221-9

<sup>20</sup> Cyrce Andrade. **Construir jogos: o lúdico como patrimônio do professor e como facilitador na sua relação com as crianças**. São Paulo, 2002. (texto digitado)

<sup>21</sup> Edda Bontempo. Brinquedoteca: espaço de observação da criança e do brinquedo. In: Adriana Friedmann e outros (org.). **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Scritta, 1992.p.79-86.

consonância com as próprias características do brincar – quais sejam: limites, liberdade e invenção, segundo Caillois<sup>22</sup>.

De outra parte, a espacialização do brincar nos limites da brinquedoteca é uma arma de duplo fio: se, de um lado, concorre para valorizar a brincadeira, visando assegurar-lhe um lugar compatível com sua realização, de outro, pode segregá-la, tentando comandá-la e, no mesmo passo, distanciar de seu raio de influência as demais atividades da vida cotidiana. A manutenção da brincadeira do lado de fora do ritmo regular da vida é uma estratégia de poder e dominação que, em nome de protegê-la, a inferioriza. Ademais, as tentativas de integração da brincadeira na vida ordinária freqüentemente escorregam na direção da colonização do brincar, como é o caso de sua apropriação como recurso pedagógico, desrespeitando sua lógica peculiar, que é a do encontro sempre incerto e surpreendente consigo mesmo e com os outros. Mesmo sob o bem-intencionado argumento de que o direcionamento do brincar aumenta as possibilidades de aprender, a integridade da ação lúdica quando há subordinação ao currículo escolar é ameaçada. Afinal, quando a pessoa é usada, mesmo que seja através de sua brincadeira, não pode tornar-se sujeito. Essa perspectiva não ignora que toda brincadeira tenha algum conteúdo, e que este conteúdo possa, eventualmente, provir do universo escolar, sem prejuízo do ato de brincar. O que está em questão é a pretensão infelizmente amplamente difundida de instrumentalizar a brincadeira, com a eliminação completa ou parcial dos seus atributos para que se ajuste ao ensino, conduzindo inexoravelmente à sua desfiguração.

Cabe recordar que a ludoteca é um espaço artificial de expressão lúdica e criativa<sup>23</sup>. A dimensão negativa desta artificialidade é, porém, largamente compensada pela oportunidade de diversão espontânea que oferece, pela revalorização do jogo na qual se empenha e pelo compromisso das gerações mais velhas com as mais novas em relação à preservação do patrimônio lúdico que ela reafirma.

A propósito do patrimônio lúdico, cumpre-nos esclarecer que ele se compõe de brinquedos e brincadeiras cujos significados acumulados são atribuídos não apenas pelo indivíduo que brinca, naquele instante, mas também por várias gerações e povos, ao longo da História. Como parte da História, ele conta histórias. Integrando o patrimônio cultural da humanidade, pertence ao seu patrimônio comum e, como tal, constitui-se de

---

<sup>22</sup> Roger Caillois. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

<sup>23</sup> Juan José Calzetta; Maria Rosa Cerdá; Graciela Paolicchi. **La juegoteca: niñez en riesgo y prevención**. Buenos Aires: Grupo Editorial Lumen, 2005.

fantasias compartilhadas nas quais o próprio processo civilizatório se apóia em seu trabalho de construção social da realidade. Renova-se constantemente, visto que é resultado de transformações contínuas incorporadas durante a apropriação da qual é objeto através da brincadeira. O acesso a este patrimônio é um direito, cujo exercício é indutor de inclusão social, porquanto confere um sentido de pertença e responsabilidade em relação aquilo que é de todos. Para Sutton-Smith<sup>24</sup>, ao compartilhar o espaço de fantasia, as pessoas são também participantes nas cosmologias concomitantes e nos sistemas de crenças sobre o valor dessa atividade e sua relativa centralidade nos valores da vida.

A análise de algumas experiências de brinquedotecas, tendo em vista a compreensão de suas necessidades e daqueles fatores que influem no êxito de seus projetos, bem como na determinação de suas dificuldades e nos modos de contorná-las, ensina muito.

### **Alguns problemas enfrentados pelas brinquedotecas**

Em geral, já nos primeiros tempos de funcionamento e, às vezes, pouco depois da festa de inauguração, as brinquedotecas começam a padecer dos males mais vis. Mesmo com boa quantidade e variedade de brinquedos e um espaço adequado para instalá-los, o acervo deteriora-se rapidamente. A comunidade inicialmente acorre com entusiasmo e curiosidade ao espaço, mas sem pessoal especialmente orientado para o atendimento, bem como sem definição do tipo de usuário, e sem orientação clara quanto ao uso do espaço e dos brinquedos, os materiais se estragam e os ânimos se exaltam. Os brinquedos, se emprestados sem um sistema adequado de controle de empréstimo e de sanção pela não devolução, se perdem, como a própria brinquedoteca perde sua credibilidade perante os usuários. Como não há previsão de horário, procedimentos, recursos e instalações para recuperar e/ou substituir os brinquedos estragados, rapidamente o acervo se empobrece e o interesse pelo espaço tende a diminuir. Da incompreensão em relação à proposta da brinquedoteca e da falta de recursos financeiros para sua manutenção pode decorrer frustração na comunidade, conduzindo à depredação do espaço e, no limite, à sua desativação, em nome de funções consideradas mais “úteis” a destinar ao local. A brinquedoteca passa a ser vista como um lugar

---

<sup>24</sup> Brian Sutton-Smith. Notas hacia una teoría crítica de la teoría de juego psicológica del siglo veinte. **Homo ludens: el hombre que juega**. Buenos Aires, n. 1, p. 29-41, 1996. Aportes internacionales del Instituto para la Investigación del Juego y La Pedagogía del Juego de La Escuela Superior de Música y Bellas Artes, Salzburg – Austria. Sede Sudamérica.

deteriorado, desorganizado, propício a brigas. Converte-se em uma “infernoteca”<sup>25</sup>. Ninguém quer limpá-la, alegando dificuldades diante da quantidade de itens e de seus detalhes. Sem saber como proceder, os próprios educadores oscilam entre a fiscalização do acervo e das brigas, a excessiva intromissão nas brincadeiras dos usuários e o demasiado rigor na ordenação do espaço. Muitas vezes, refém da vontade política de uns poucos indivíduos, ainda que bem intencionados, fica a mercê ora das modas, ora de interesses pontuais, o que instaura a solução de continuidade de seu projeto. Aliás, são problemas com seu projeto, a começar pela falta de um, que a expõe a tantos riscos, e também porque sua proposta não é clara, tampouco bem fundamentada. O contrário também a ameaça: um projeto muito “fechado”, sem flexibilidade nem espaço para acolher as necessidades que surgem durante seu desenvolvimento, da mesma forma prejudica a brinquedoteca. Por outro lado, os educadores e os responsáveis pelo espaço podem ter seu mais sincero compromisso com a valorização da brincadeira eclipsado pelos esforços ingentes que empreendem diariamente em prol da manutenção da brinquedoteca, com baixo retorno. Consumindo dessa maneira toda sua energia, acabam desistindo da brinquedoteca. Esta desistência pode ser concreta, na forma demissão do trabalho, e simbólica, sob a forma de descompromisso em relação à proposta.

Estes problemas podem ser enfrentados por todos os tipos de brinquedotecas, sejam elas hospitalares, universitárias, comunitárias, escolares ou mesmo privadas, embora assumam algumas especificidades, conforme o contexto.

Por exemplo, no caso das brinquedotecas escolares, o fato de a elas serem encaminhados os alunos que estão sem aula, como uma (má) solução para a falta de professores, e o fato de os professores recusarem-se a acompanhar seus alunos no horário de frequência à brinquedoteca, alegando terem outras atividades “mais importantes” a realizar, denota sua baixa valorização. Também por funcionar apenas como ferramenta para ensinar tende a enfraquecer o interesse dos alunos pelo espaço, gerando comportamentos variados de oposição e resistência. Não deveria surpreender, então, que os alunos também a desvalorizem, recusando-se a frequentá-la, ou fazendo-o sem cuidado e zelo.

Outro exemplo pode ser colhido nas brinquedotecas comunitárias que empreendem grande esforço para sua criação, através da realização de campanhas de arrecadação de brinquedos, mas não prevêm outro tanto de esforço para sua

---

<sup>25</sup> Cyrce Andrade, op. Cit.

manutenção, que compreende desde a permanente divulgação de sua proposta na comunidade até a formação continuada de seu pessoal na área da ludicidade e da educação.

Embora ainda existam poucas brinquedotecas instaladas em instituições de ensino superior na América Latina, essa idéia alastra-se progressivamente e assume formas diversas: passam a figurar cada vez mais em faculdades de educação, enfermagem, fonoaudiologia e psicologia, na forma de laboratórios de ensino e de pesquisa, salas de apoio e recursos multimeios, instalações contíguas a museus e em eventos culturais, prestando serviços à comunidade externa e/ou interna à universidade. Os obstáculos enfrentados não são tão diferentes dos demais, quando o problema é compreensão da proposta. A presença de brinquedos e jogos no espaço acadêmico costuma ser criticada, inclusive nas faculdades de educação, devido à associação deturpada brinquedo-infância-infantilização. O efeito iatrogênico da exuberância, da vívida alegria e da ruptura da ordem que transmitem é uma sensação de ameaça à ordem instituída e às certezas mais caras sobre o que é conhecimento, quais são os papéis do professor e do aluno, como se ensina e como se aprende, para onde vai a infância e quando chega a adultez, qual o sentido da vida, enfim. Afinal, como bem acentua Scheines<sup>26</sup>, o jogo não é uma atividade como qualquer outra. Tão mágica como um ritual, ata e desata energias, oculta e revela identidades, tece uma trama misteriosa onde entes e fragmentos de entes, o passado e o futuro, coisas mortas e outras ainda não nascidas se entrelaçam harmonicamente em um belo e terrível desenho. Jogando nos relacionamos com o ser, com a vida e com a morte, o visível e o invisível, a graça e a desgraça e restauramos os laços entre uno e o universo, entre um e os outros. Percebidas como ameaçadoras, as brinquedotecas universitárias geram hostilização, desprezo e temor. Amargam dificuldades relativas à obtenção de recursos para sua manutenção: sem possuir receita nem possibilidade de gerá-la, necessitam ser subsidiadas para o custeio de suas despesas, o que esbarra na dificuldade de serem incluídas em programas institucionais de fomento, por não se encaixarem em seus critérios ordinários. Do individualismo e do autocentramento tão disseminado entre os profissionais das instituições de ensino superior também provêm uma parcela das dificuldades: é mais fácil cada professor ou cada técnico propor a “sua” brinquedoteca, do que se associar a um colega tendo em vista o trabalho coletivo em um projeto comum. Este personalismo

---

<sup>26</sup> Graciela Scheines, op. Cit.

expõe a brinquedoteca aos riscos da solução de continuidade, mormente quando os interesses de seu propositor e/ou responsável são redirecionados para outros alvos acadêmicos.

Também as brinquedotecas na área da saúde passam por dificuldades. No hospital, por exemplo, como o ato de brincar subverte a ordem hospitalar ao propor novos padrões de relação entre pacientes, médicos, equipe de enfermagem e familiares e incentivar a atividade em contraponto à passividade, gera muitas vezes desconfiança e oposição por parte dos demais profissionais e até mesmo por parte da comunidade mais ampla. Da mesma forma que na escola e na universidade, o status rebaixado do brincar em nossa cultura interfere negativamente no status daqueles que se ocupam disto no hospital. Quem trabalha brincando é visto como tão desqualificado quanto a brincadeira que estimula. As marcas de diferenciação que trabalhar com o brincar imprimem na relação com o conhecimento técnico, na postura e nas atitudes destes profissionais acabam por distingui-los tão acentuadamente dos demais, a ponto de resultar em discriminação negativa, levando-os desde o isolamento até o tratamento prejudicial na carreira profissional, com planos de cargos e salários inferiores aos dos demais profissionais do hospital. Muitas instituições baseiam-se, perversamente, na oposição brincar-trabalhar que permeia nossa civilização para justificar a ausência de remuneração a quem desempenha estas funções no hospital. O fato é que a brincadeira na área da saúde não só incide positivamente sobre a recuperação do paciente, como também coloca em discussão o padrão de funcionamento hospitalar. Por que tudo deve ser branco, ou em tons pastéis, parecendo apagar a lembrança de como a vida é colorida? Porque o silêncio, tão necessário ao processo de recuperação, não pode ser pontuado por música, gargalhadas e contação de histórias, também contributivas para esta mesma recuperação? Brincar no hospital acaba gerando uma revolução – lúdica! – onde o educador tem um importante e específico papel a desempenhar<sup>27</sup>.

Mais um exemplo de como as dificuldades acima descritas concretizam-se no dia-a-dia das brinquedotecas diz respeito à queixa de alta rotatividade de seu pessoal, comum aos diferentes tipos de espaços de brincar. Este tema é vasto e complexo e, para uma análise conseqüente, exigiria uma discussão aprofundada que não cabe nos limites

---

<sup>27</sup> Estas idéias acham-se mais extensamente desenvolvidas em Tânia Ramos. Jugar, vivir y aprender en el hospital. **Revista Infância**. Barcelona, n. 88, p. 33-37, nov. / dic. 2004, posteriormente publicadas como Tânia Ramos Fortuna. Brincar, viver e aprender: educação e ludicidade no hospital. In: Dráuzio Viegas (org.); Associação Brasileira de Brinquedotecas. **Brinquedoteca hospitalar: isto é humanização**. São Paulo: Wak Editora, 2007. P. 33-44

deste texto. Entretanto, para o propósito que temos - que é o de aprender com as dificuldades vividas pelas brinquedotecas - importa considerar as verdadeiras motivações que levam educadores a buscarem trabalho neste espaço e as reais possibilidades e interesses da brinquedoteca em adequar-se a essas motivações. Uma grande parcela de investimento na seleção, recrutamento e preparação para atuar nas brinquedotecas poderia ser economizada se houvesse oportunidade para uma apresentação sincera de intenções e propósitos por parte dos candidatos e uma exposição clara dos princípios do trabalho a ser realizado. O fato de que esta atuação seja entendida como “um bico”, ou como experiência temporária, não constitui, em si mesmo, problema, pois a alta qualidade de um trabalho não depende exclusivamente do longo tempo a ele consagrado. É sobejamente admitido que novos membros na equipe tendem a ser elementos oxigenadores em um grupo, colaborando para renovar a disposição na dedicação à tarefa, ao passo que membros mais antigos, desmotivados, têm o poder de contagiar, em pouco tempo, os novatos, com seu desinteresse. Também é sabido que, muito freqüentemente, histórias duradouras e bem-sucedidas de realização profissional decorrem do encontro casual com aquele trabalho, buscado e/ou encontrado fortuitamente, executado sem maiores pretensões em sua fase inicial. Evidentemente, a permanência de membros mais experientes em uma equipe permite que a experiência se transmita, obtendo, então, continuidade, e se instaure um sentimento de pertencimento à história deste espaço. É deste sentimento de pertencimento que pode emanar a condição de sujeito, da qual dependem visceralmente as atitudes de compromisso e de responsabilidade em relação à proposta da brinquedoteca, e, por conseqüência, sua própria sobrevivência. Propostas de trabalho que permitem que as pessoas se encontrem nelas, delas se apropriando, refletem mais do que uma alternativa gerencial. Expressam uma concepção política, qual seja a da democracia, em que a participação efetiva de todos é requerida, não no âmbito retórico do discurso, mas no âmbito prático da gestão partilhada do dia-a-dia. Gerir junto não é dividir trabalho, mas fundir esforços e somar sonhos. Por isso, a fórmula de co-gestão dos espaços lúdicos tem se mostrado tão eficaz, a julgar pela trajetória de diferentes brinquedotecas que, mais do que apenas se manter funcionando, conseguem se renovar, incluindo novas propostas de trabalho enquanto superam formas anteriores de operar que se mostraram, durante o uso, impróprias. Feitas de gente, com gente e para gente, estas brinquedotecas mostram-se vivazes. Sua vitalidade advém das vidas que elas abarcam.

Não esqueçamos, porém, que a manutenção do vínculo do educador com a brinquedoteca depende muito do quanto ele se sente efetivamente qualificado para o exercício de suas funções, o que incorre na necessidade de investimento na formação permanente e acompanhamento e orientação.

Contudo, ainda sabe-se pouco sobre como deve ser esta formação e quais conteúdos específicos ela deve contemplar, a despeito de algumas relevantes iniciativas de investigação e sistematização de experiências formativas na área da ludicidade. O que se sabe ao certo é que não se trata de qualquer formação.

Desde Adorno<sup>28</sup>, sabemos que existe uma ambigüidade original na educação, que tanto pode deformar a consciência (semiformação), quanto pode formar sujeitos não tutelados, capazes de agir e falar por si mesmos, com capacidade de autonomia de pensamento e de ação e de serem conseqüentes com suas escolhas e decisões. Sem ser privativa da escola, realiza-se em diferentes instâncias e modos e tanto pode emancipar, como pode levar à barbárie, não sendo naturalmente orientada para o bem comum. Ao contrário disso, diariamente testemunhamos a utilização anti-humana da ciência e da técnica a serviço daqueles que Adorno e Horkheimer denominaram senhores do mundo. Se centrada no acúmulo de informações e na destruição da capacidade criativa e da autonomia dos sujeitos, esta (semi) formação corrobora a dominação, produzindo indivíduos educados, mas alienados. Sem levar na devida conta a forma social na qual a educação se concretiza como apropriação de conhecimentos técnicos, seu conteúdo ético acha-se ameaçado. Muitos educadores desistem neste ponto, quando descobrem que não há garantia de transformação das relações sociais na direção pretendida através do processo educativo. Alguns deles abdicam de seu papel educativo e passam a defender a idéia de que cada um é como é, e não há nada a fazer. A formação passa a ser vista como dispensável.

Sendo assim, é preciso ter clareza em relação a qual tipo de formação nos referimos quando exaltamos sua importância. A nós, influenciados pela teoria crítica, parece que ela só tem sentido quando dirigida a uma auto-reflexão crítica e comprometida com a emancipação de todos no sentido de se tornarem sujeitos refletidos da história.

---

<sup>28</sup> As teses a seguir expostas fundamentam-se nos seguintes textos de Adorno: Theodor W. Adorno e Max Horkheimer. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985, e Theodor W. Adorno. **Educação e emancipação**. 4. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2006.

Partimos do pressuposto de que um dos princípios da formação na perspectiva lúdica é tomá-la, ela mesma, como um jogo, como se fosse um quebra-cabeça com infinitas possibilidades de montagem e que se desenrola em um espaço de confiança no qual os aprendizes/ensinantes, enquanto jogadores, lançam-se por inteiro. Caracterizada por um pujante e dedicado trabalho de elaboração mental e de apropriação da experiência, realizado em momentos alternados de introspecção e de comunicação interpessoal e de contato com a teoria e com a prática, a formação de brinquedistas ou ludotecários (aqueles que atuam em brinquedotecas) deve assentar-se em saberes e conhecimentos que se concretizam nos intercâmbios produzidos pela vida. Uma nova epistemologia está em jogo, no jogo da formação lúdica, na qual a concepção de conhecimento e de como ele se estabelece deixa-se influenciar pela abertura para o inesperado, típica do jogo. Esta formação, extensiva aos demais educadores de alguma forma implicados na promoção da ludicidade, por não pretender, justamente, ser semiformação, têm compromissos dos quais não se esquiva. Endossa a reivindicação do direito ao exercício da pluralidade da vida humana, mas sem perder de vista a necessidade de reafirmar e pôr em prática, constantemente, valores como respeito, solidariedade e dignidade.

Estamos convencidos de que aquilo que permeia esta formação deve ser a promoção de uma consciência lúdica, isto é, o desenvolvimento, através de atitudes e conhecimento, de uma consciência que valorize o brincar na vida, que o identifique como afirmação da vida e através da qual o educador comprometa-se com o brincar. Trata-se do desenvolvimento de uma posição ativa e crítica em relação ao brincar e à Educação, o que envolve saber olhar, escutar, compreender, relacionar conhecimentos, dar sentido à experiência lúdica, e que transcorre através de uma formação que é, também ela, viva<sup>29</sup>. Rejeitando o enfoque subjetivista de consciência, seguimos a concepção sustentada pela teoria crítica, na qual é entendida como uma experiência objetiva na interação social e material, na esfera do trabalho social.

### **Por uma brinquedoteca “suficientemente boa”**

Diante do exposto até aqui, é possível imaginar as características de uma brinquedoteca ideal para a América Latina e, quiçá, para o mundo.

---

<sup>29</sup> Para uma melhor compreensão destas idéias, ver Tânia Ramos Fortuna. A formação lúdica do educador. Op. Cit.

Esta brinquedoteca deveria possuir propriedades físicas tais como acústica, ventilação e iluminação adequadas. Com dimensões apropriadas às funções que desempenha, sejam elas de visitaç o de indiv duos e/ou grupos de crianas, jovens e adultos, de empr stimo e de testagem de jogos e brinquedos, deveria contar com boas condioes de higienizaao e limpeza:  reas livres varridas e sem lixo, pisos lavados, sem sujeira, poeira e lixo, m veis sem poeira, dep sitos de lixo em lugares estrat gicos, instalaoes sanit rias com pisos, paredes e aparelhos lavados e desinfetados, al m de pessoal e material de limpeza adequado a esta funao.

Seu mobili rio e seu acervo deveriam ser compat veis em quantidade e qualidade com suas funoes. Este acervo deveria utilizar um sistema de registro e classificaao – informatizado ou n o - que permitisse identificar seu conte do, sua localizaao e seu potencial educativo, mantendo-se sempre atualizado.

O espao da brinquedoteca deveria compreender as seguintes zonas: atendimento ao p blico e, se for o caso, de realizaao de visitaao; trabalho interno, para realizaao de reuni es, reparos nos brinquedos, confecao de materiais diversos e acomodaao de materiais administrativos, de expediente e utens lios; armazenamento de brinquedos e jogos, tanto os novos, quanto os que j  est o em uso e tamb m aqueles danificados pelo uso e/ou em construao; comunicaao interna, para divulgaao de recados, informes e instruoes   equipe; comunicaao externa, para divulgaao do trabalho realizado na brinquedoteca, veiculaao de not cias e orientaoes relativas ao brincar e    reas de conhecimento e atuaao afins e registro das impress es e sugest es dos usu rios; acervo de materiais bibliogr ficos e/ou refer ncias bibliogr ficas sobre Jogo e Educaao para uso de seus membros e/ou consulta e empr stimo aos usu rios.

Se na brinquedoteca forem realizadas visitas, al m da  rea interna especialmente organizada para brincar, com decoraao e disposiao de brinquedos convidativos   brincadeira, seria desej vel dispor tamb m de uma  rea externa, com equipamentos l dicos de p tio, vegetaao,  gua (tanque, pia, torneira, chafariz ou um espelho d' gua) e terra. Na  rea interna deveria haver mesas e cadeiras adequadas   estatura e ao n mero dos visitantes para realizaao de jogos de mesa e de atividades gr ficas, local para dep sito de seus pertences durante a visitaao, tapetes e almofadas para realizaao de atividades de contaao de hist rias e brincadeiras e equipamentos multim dia para pr tica de jogos eletr nicos, exposiao de filmes e audiao de m sicas. Espaos organizados e dotados de brinquedos e jogos prop cios ao desenvolvimento de brincadeiras de representaao, imaginaao e fantasia deveriam ser assegurados, tanto

quanto deveria ser garantido espaço para realização em grupo e individualmente de jogos sensoriais, motores e de raciocínio.

Estas visitas deveriam ser registradas, quer através de gravação das imagens (fotografia ou vídeo), quer por meio de relatos escritos, sendo estes registros conservados e sistematizados de modo a serem empregados na divulgação e planejamento das atividades da brinquedoteca. Normas relativas à visitação deveriam ser estabelecidas, dispondo sobre idade e número de visitantes, horários disponíveis, duração das visitas e agendamento, se necessário.

Se na brinquedoteca forem realizados empréstimos, um adequado sistema de orientação, controle e registro da movimentação destes empréstimos deveria ser adotado, da mesma forma que um sistema de cadastramento de usuários que permita identificá-los, estabelecendo a modalidade e frequência de utilização da brinquedoteca.

A equipe de trabalho deveria consistir de um número suficiente de colaboradores capazes de realizar adequadamente as atividades previstas em sua proposta de trabalho. Qualificada para organização de brinquedos e jogos, orientação ao empréstimo e animação de brincadeiras, a equipe deveria prever em sua grade de horário tempo a ser destinado à recuperação dos brinquedos e materiais, organização do espaço, reuniões de estudo e planejamento e formação continuada, sendo estimulada para isso.

Finalmente, a brinquedoteca ideal deveria proporcionar orientação à formação lúdica e à criação e/ou dinamização de brinquedotecas e outros espaços lúdicos, desenvolvendo oficinas e cursos e prestando assessoria aos interessados, já que multiplicaria as oportunidades de brincar para além de seu acervo de brinquedos e de seu espaço para a brincadeira.

O tempo verbal condicional empregado no arrolamento das características da brinquedoteca ideal não é casual. Embora esta descrição possa ser muito inspiradora e oferecer-se como um conjunto de propósitos a serem perseguidos, auxiliando as brinquedotecas na elaboração de seu projeto, toda possibilidade de colaborar na concretização de uma brinquedoteca poderá dissipar-se se for adotada como rígida prescrição a ser seguida como um cânone. A condição idealizada mais a afasta do que a aproxima da realidade, distanciando-a da realização.

Propomos, então, em lugar da brinquedoteca ideal, uma brinquedoteca “suficientemente boa”, isto é, aquela que, tal como a “mãe suficientemente boa”

descrita por Winnicott<sup>30</sup>, é capaz de efetuar uma adaptação ativa às necessidades de seus usuários, dando-lhes a ilusão de que existe uma realidade externa correspondente à sua própria capacidade de viver.

Contudo, ajustar-se dinamicamente às necessidades de cada um de seus usuários e à realidade que as comportam não quer dizer ser “qualquer coisa”. Uma brinquedoteca “suficientemente boa” tem, fundamentalmente, compromisso com a brincadeira e, por conseguinte, com a oferta de condições nas quais a brincadeira seja possível. Estas condições podem variar bastante de um contexto para o outro, dependendo de inúmeros fatores, como por exemplo: o status que goza o brincar naquela comunidade, se meritório ou desvalorizado; as condições materiais daquela população, determinando a escassez de brinquedos e espaços de brincar ou sua abundância em quantidade e/ou variedade, e a vigência ou não de outras necessidades; o papel das crianças, tratadas como objeto de verdadeira reificação (infantocentrismo), podendo chegar, até mesmo, à tirania infantil, ou anuladas em sua condição de sujeitos (infanticídio), o que se expressa na violência contra a criança, assumindo formas diversas, desde a exploração do trabalho infantil (escravização) até a supressão de seus direitos, inclusive o direito à brincadeira; a existência de adultos capazes de propiciar e mediar a brincadeira respeitando-a, bem como respeitando aqueles que brincam, os brinquedos e o espaço de brincar; entre outros. A disponibilidade de um espaço físico no qual a brinquedoteca possa se instalar não é ponto de partida para sua existência; este espaço é conquistado e mantido na estrita relação com o desenvolvimento de uma consciência lúdica que reflita o compromisso com o brincar e com a sua viabilização. Esta consciência, contudo, não é inata; ela se constrói socialmente, na trama das interações humanas, sob forte influência das intervenções que efetivamente prestigiam a ludicidade, não o fazendo somente na teoria, mas na vivência diária. Além do mais, antes do espaço lúdico ser físico e concretizar-se na forma de uma brinquedoteca, ele é um espaço interno, no qual, a partir da combinação de imagens, jogos, ilusões, será possível jogar, inventar, imaginar, criar, olhar de outra forma o concreto. Este espaço interno que poderá, sempre, servir de refúgio nos momentos mais difíceis da vida e que tem uma função de continência por organizar a vida psíquica, dando-lhe um sentido e estimulando o pensamento, é engendrado na relação consigo mesmo, como o outro, com o mundo. Por ser, também, relacional, mesmo sendo interno, o espaço no qual a brincadeira inicia e

---

<sup>30</sup> Donald W. Winnicott, op. Cit.

transcorre se beneficia especialmente de um espaço concreto, físico, cujas características necessárias é preciso buscar alcançar, não como meta, mas como utopia, isto é, através de aproximações progressivas.

O espaço da brinquedoteca “suficientemente boa” não é um espaço simplesmente ocupado, como se fosse uma caixa a ser preenchida; é um espaço vivido. Percebido pela imaginação, com todas as parcialidades que lhe são peculiares, não é o espaço indiferente, entregue à mensuração e à reflexão do geômetra<sup>31</sup>. Pode ser lugar de aventura (surpresas, imprevistos, obstáculos, desafios), mistério (charadas, enigmas e “climas”), vertigem (saltos, quedas), curiosidade (descoberta e desvendamento), expressão (ritmo, movimento, música, narrativa, fantasia, linguagem), reflexão (pensamento, raciocínio), alternância entre situações calmas e movimentadas e entre estar só e acompanhado.

A brinquedoteca “suficientemente boa” não é a brinquedoteca perfeita, tampouco a brinquedoteca ideal, ambas impossíveis de serem imitadas. Neste espaço de ilusão (palavra que vem do latim *in lusio*, isto é, em jogo) instaurado pela brinquedoteca “suficientemente boa” seus usuários colocam em jogo a vida real, ajustando-a, através da vida imaginária, às suas reais possibilidades de vivê-la. É uma brinquedoteca na medida de cada um e, por isso mesmo, uma brinquedoteca de todos: nela todos encontram seu lugar, uma vez que é capaz de comportar o ser de cada um.

### **Por uma busca de valores para as brinquedotecas**

Para concluir, ao invés de propormos um modelo de brinquedotecas para a América Latina, como se fosse possível ditarmos regras para a criação e para o funcionamento deste espaço tão singular, e como se fosse desejável homogeneizá-las, apresentamos a seguir alguns valores já esboçados neste texto e julgados por nós indispensáveis para que as brinquedotecas possam cumprir sua função existencial maior, qual seja a de propiciar a brincadeira e valorizar o brincar. Tal como Ítalo Calvino<sup>32</sup>, que, nas *Lezioni Americane*, enumera valores literários por confiar no futuro e no futuro da literatura, também nós, confiantes no futuro, confiamos no poder da brincadeira e das brinquedotecas para engendrar um mundo melhor para todos.

Para as brinquedotecas latino-americanas propomos a valorização da **diversidade** (dos tipos de brinquedotecas, das brincadeiras e dos sujeitos lúdicos), da

<sup>31</sup> Gaston Bachelard. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

<sup>32</sup> Ítalo Calvino. *Seis propostas para o próximo milênio*: lições americanas. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

**brincadeira** (acentuando a importância de favorecer o ato de brincar, em oposição à mera posse e consumo do brinquedo) e da **ludicidade como patrimônio cultural**. Em nossa concepção as brinquedotecas devem ser capazes de oportunizar **encontros** (consigo mesmo, com os pares, entre as gerações e com a cultura), **formação** (desde que a concepção de formação seja redimensionada, para ajustar-se à epistemologia própria da ludicidade, distingua-se da semiformação e seja estendida, para além daqueles que nela brincam, aos ludotecários e à comunidade na qual se insere) e **afirmação de direitos** (assegurando o direito de ter direitos, a partir do exercício do direito à brincadeira). Para que todos estes valores sejam vivenciados, acreditamos que a **co-gestão** é condição fundamental para a existência das brinquedotecas. Uma brinquedoteca mantém-se viva porque sua vida tem sentido para a comunidade na qual se encontra. Este sentido é dado pelos projetos que a comunidade vê passíveis de serem realizados por seu intermédio, mas é dado também por aquilo que a define, a partir de sua relação com o brincar, isto é, a possibilidade de abrigar sonhos, desejos, projetos compartilhados. Também defendemos a imperiosa e incontornável necessidade de fomentar a **consciência lúdica**, isto é, uma posição lúcida e comprometida em relação ao papel do brincar no desenvolvimento e na aprendizagem humana, em uma perspectiva que garanta um justo lugar à ludicidade na vida. Finalmente, cremos que a utopia de toda brinquedoteca é contribuir para a inserção, no ritmo regular da vida, do lazer e da brincadeira, de sorte que já não seja necessária senão enquanto uma estação difusora da ética do brincar, figurando como ponto nodal da existência humana<sup>33</sup>. Divisamos para as brinquedotecas destino semelhante ao do objeto transicional descrito por Winnicott<sup>34</sup>: não são esquecidos ou reprimidos, mas se espriam entre a realidade psíquica interna e o mundo externo. Da mesma forma, a brincadeira parte da brinquedoteca, espalhando-se por toda a vida cotidiana.

Desejamos que tais valores, longe de restringirem-se às brinquedotecas latino-americanas, estendam-se às brinquedotecas do mundo todo, não como balizas ou referenciais imutáveis, mas como termos de um diálogo intercultural através do qual possamos reinventar o mundo através de uma cultura lúdica transnacional, de modo a tornar realidade uma sociedade mais justa e mais solidária para todos.

---

<sup>33</sup> FORTUNA, Tânia Ramos. Ensinando a montar - e manter – brinquedotecas: a experiência de assessoria universitária na criação de espaços lúdicos. Op. Cit.

<sup>34</sup> WINNICOTT, Donald W. Op. Cit.

Mas, é sempre bom lembrar: no futuro, o que quer que nele venhamos a encontrar será nada além daquilo que fomos capazes de levar-lhe<sup>35</sup>. Por isso, é importante que assumamos de uma vez a parte de responsabilidade pelo mundo que nos cabe.

## Referências

- ADORNO, Theodor W. e HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- ADORNO, Theodor W. **Educação e emancipação**. 4. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2006.
- AFLALO, Cecília. Escolhendo brinquedos e materiais. In: FRIEDMANN, Adriana **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 3. ed. São Paulo: Abrinq, Scritta, 1996. p. 221-9.
- ANDRADE, Cyrce. **Construir jogos: o lúdico como patrimônio do professor e como facilitador na sua relação com as crianças**. São Paulo, 2002. (texto digitado)
- ARENDDT, Hanna. Entre o passado e o futuro. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- AUGÉ, Marc. **Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade**. Campinas: Papirus, 1994.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- BOMTEMPO, Edda. Brinquedoteca: espaço de observação da criança e do brinquedo. In: FRIEDMANN, Adriana e outros (org.). **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Scritta, 1992. p. 79-86.
- BOMTEMPO, Edda. Brinquedoteca: o espaço da criança. **Idéias**, São Paulo, n. 7, p. 68-72, 1990.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- CALZETTA, Juan José; CERDÁ, Maria Rosa; PAOLICCHI, Graciela. **La juegoteca: niñez en riesgo y prevención**. Buenos Aires: Grupo Editorial Lumen, 2005.
- CUNHA, Nylse Helena S. Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil e no mundo. In: FRIEDMANN, Adriana e outros (org.). **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Scritta, 1992. p. 36-52.

---

<sup>35</sup> CALVINO, Ítalo. Op. Cit., p. 41.

FORTUNA, Tânia Ramos. A formação lúdica do educador. In: MOLL, Jaqueline. (org.) **Múltiplos alfabetismos: diálogos com a escola pública na formação de professores.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2005. p. 107-121.

FORTUNA, Tânia Ramos. Brincar, viver e aprender: educação e ludicidade no hospital. In: VIEGAS, Drauzio (org.); Associação Brasileira de Brinquedotecas. **Brinquedoteca hospitalar: isto é humanização.** São Paulo: Wak Editora, 2007. P. 33-44.

FORTUNA, Tânia Ramos. Ensinando a montar - e manter – brinquedotecas: a experiência de assessoria universitária na criação de espaços lúdicos. In: MOLL, Jaqueline. (org.) **Múltiplos alfabetismos: diálogos com a escola pública na formação de professores.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2005. p. 93-106.

FORTUNA, Tânia Ramos. Ensinando a montar – e manter – brinquedotecas: a experiência em assessoria universitária à criação de espaços lúdicos. **Resumos da 9ª Conferência Internacional de Ludotecas: Brincar é crescer.** Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, Instituto de Apoio à Criança, 14 a 17 de maio de 2002. p. 115.

FORTUNA, Tânia Ramos. Training teachers who can play - a task for the University. In: XIV IPA WORLD CONFERENCE - THE COMMUNITY OF PLAY, 1999, Lisboa. **Abstracts.** Lisboa: Faculdade de Motricidade Humana - Universidade Técnica de Lisboa, 1999. P. 184-5.

FORTUNA, Tânia Ramos. Vida e morte do brincar. In: ÁVILA, Ivani Santos. (org.) **Escola e sala de aula: mitos e ritos.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004. p. 47-59.

FRIEDMANN, A. **Segredos do mundo lúdico.** São Paulo: NEPSID – Núcleo de Estudos e Pesquisas em Simbolismo, Infância e Desenvolvimento, 2003. (Cadernos do NEPSID, n. 1)

HUIZINGA, Johannes. **Homo ludens.** 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Diferentes tipos de brinquedotecas. In: FRIEDMANN, Adriana e outros (org.). **O direito de brincar: a brinquedoteca.** São Paulo: Scritta, 1992. P. 53-63.

RAMOS, Tânia. Jugar, vivir y aprender en el hospital. **Revista Infância.** Barcelona, n. 88, p. 33-37, nov. / dic. 2004.

SANTOS, Boaventura Souza. **A gramática do tempo: para uma nova cultura política.** São Paulo: Cortez Editora, 2006. (Coleção para um novo senso comum; v. 4)

SCHEINES, Graciela. **Juegos inocentes, juegos terribles.** Buenos Aires: Eudeba, 1998.

SOLÉ, Maria de Borja e MARTÍNEZ, Mireia Martín. **La intervención educativa a partir del juego:** participación y resolución de conflictos. Barcelona: Publicacions i Edicions Universitat de Barcelona, 2007. (Textos docents, 335)

SUTTON SMITH, Brian. Notas hacia una teoría crítica de la teoría de juego psicológica del siglo veinte. **Homo ludens: el hombre que juega.** Buenos Aires, n. 1, p. 29-41, 1996. Aportes internacionales del Instituto para la Investigación del Juego y La Pedagogía del Juego de La Escuela Superior de Música y Bellas Artes, Salzburg – Austria. Sede Sudamérica.

WINNICOTT, Donald W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975.