

2022

REGULAMENTO

BRINQUEDOTECA

FÍSICA/VIRTUAL

Regulamentam os procedimentos relativos as atividades referentes a **BRINQUEDOTECA FÍSICA E VIRTUAL** do curso de **PEDAGOGIA – LICENCIATURA** na modalidade presencial e EAD da **FACULDADE ISEIB DE BETIM- FISBE.**

PRESIDENTE DA MANTENEDORA

DIRETOR EXECUTIVO

SUPERINTENDENTE DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

DIRETOR ACADÊMICO

COORDENAÇÃO CENTRO DE PÓS GRADUAÇÃO - CEPÓS

COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA

COORDENAÇÃO DE CURSO

REGISTRO ACADÊMICO- REGA

INDICE

APRESENTAÇÃO	04
ANEXO I	06
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	12

REGULAMENTO BRINQUEDOTECA FISICA E VIRTUAL

1. APRESENTAÇÃO

A brinquedoteca revela-se como um espaço para o desenvolvimento do protagonismo, da cultura infantil, valorização do ato de brincar, um potencializador do desenvolvimento humano e para a promoção da infância, mas também para a promoção de uma formação docente comprometida com o brincar no âmbito do curso e para além dele.

É um espaço estruturado para brincar, que conta uma coleção de jogos, brinquedos, livros e gibis, que para uso coletivo por crianças e pré-adolescentes, entre eles ou acompanhados por adultos, podendo ser “*Física*” e “*Virtual*”.

Na educação infantil, e series iniciais do ensino fundamental a brinquedoteca tem função pedagógica, promovendo a interação entre alunos e o desenvolvimento de suas habilidades motoras, sendo que os brinquedos para brinquedoteca devem ser utilizados como meio de desenvolvimento intelectual e social, o que proporciona uma forma de aprendizagem mais natural para a criança.

A Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABB) define o espaço como *"uma proposta que privilegia o brincar em si mesmo, por acreditar no seu potencial criador, desafiador, provocador de descobertas do mundo e de cada um. Por isso, ela oferece liberdade, acolhimento, diversidade e segurança"*. Tal definição explica a importância do brincar na vida das crianças e das pessoas que frequentam o espaço.

Na brinquedoteca física e/ou Virtual da FISBE fundamenta pelo regulamento pois é preciso garantir e abordar sobre o respeito das diferenças e o lugar precisa garantir que todas as crianças estarão seguras ali .

Ainda sobre definição de brinquedoteca:

A brinquedoteca é um espaço lúdico criado com o intuito de oportunizar o brincar e o prazer em aprender, contribuindo para a formação integral das crianças. Neste sentido, estimula o desenvolvimento do aspecto cognitivo, na medida em que brincando que as crianças constroem significados, bem como aspectos afetivos e motor, pois reproduzem e assimilam papéis sociais, ensaiam e vivenciam relações afetivas. (ARAÚJO, 2011, p.19)

De acordo com Santos (2008, p.97) *"a universidade brasileira, em termos gerais, busca atingir seus fins através do desenvolvimento do ensino, pesquisa e extensão e as*

brinquedotecas nestas instituições seguem estas funções.” Para que estes três pilares aconteçam é necessária uma boa organização pedagógica da brinquedoteca e principalmente da gestão da universidade, seja ela pública ou privada.

A brinquedoteca universitária possibilita aos acadêmicos de diferentes cursos experiências educacionais voltadas para o lúdico, pesquisas científicas realizadas por meio de atividades e práticas que acontecem nesse espaço. Possibilita o aluno de um específico curso conhecer os métodos e formas de trabalho de um aluno de outro curso, favorecendo o trabalho interdisciplinar, entre outras experiências que podem acontecer na brinquedoteca universitária. Os alunos universitários que utilizam a brinquedoteca como processo formativo são levados a conhecerem o universo lúdico da criança, já que este é o principal personagem desse espaço, fazendo com criança e o futuro profissional tenham um contato significativo, experimental, sendo o mais natural possível.

A sua inserção numa Faculdade de Educação compromete-a com a formação de profissionais sensíveis, atentos e curiosos diante da linguagem lúdica das crianças, capazes de reconhecê-la, documentá-la, interpretá-la e mediá-la, para o que é preciso percebê-la como forma legítima de participação infantil na escola e demais territórios sociais. (FARENZENA; LAUER; COUTO; TEIXEIRA, 2017, p. 11.317)

Portanto, dando significado a importância da brinquedoteca universitária, afirma-se que através dela os alunos ampliam seus conhecimentos em relação à ludicidade, brincadeira, criança, infância, além de experimentarem diversas práticas podendo assim conciliar o teórico com o prático já aprendido em sala de aula. Podem também participar de ações pedagógicas organizadas pela universidade ou pela coordenação da brinquedoteca, atividades interdisciplinares, projetos que auxiliem no seu progresso como professor ou qualquer outro profissional.

Com advento da evolução tecnológica, a brinquedoteca virtual expandiu e facilitou o uso diário e com aumento de acessos e interações.

A brinquedoteca virtual é uma interface digital que os indivíduos acessam e, em seguida, realizam atividades voltadas para o brincar, utilizando os recursos lá presentes. Gonçalves (2009) demonstra que esta tecnologia tem função educacional, pois permite o acesso às brincadeiras, jogos, atividades e livros com a abordagem de instigar à diversão.

A brinquedoteca virtual só foi possível graças ao evento da criação da internet, apoiado indiscutivelmente no computador, mudando completamente a forma de aquisição e o trato das informações, impactando fortemente a área da educação.

O uso das TIC's nas tecnologias educacionais, tendo como ferramenta o computador, pode potencializar a prática educacional enriquecendo a questão pedagógica com os mais variados recursos multimídia tais como: gráfico, vídeos, animações, jogos, entre outros, fazendo com que os alunos possam aprender de forma mais prazerosa, divertida e motivadora. (VALENTE, 1998, p. 48).

A interface de um site como a brinquedoteca virtual carece de elementos referentes a sua imagem para chamar a atenção, como uso de cores e letras expressivas, imagens e figuras pertinentes ao tema, adequadamente compatível com a composição, priorizando a criatividade e estimulando a interação.

O curso de Pedagogia estuda o processo de aprendizagem das crianças e seu desenvolvimento intelectual, cognitivo, social, entre outros aspectos. Para isso os estudantes deste curso precisam conhecer teorias a respeito deste processo de ensino aprendizagem e do sujeito central que é a criança. Irá aprender que o brincar faz parte da cultura da criança, que tal ato é uma necessidade dela, e segundo Araújo (2011, p. 26) *“Envolve a ludicidade e normalmente é motivada pelo prazer e pela imaginação.”*

E sempre está associada às palavras jogo, brinquedo e brincadeira.” Assim como outros cursos universitários a pedagogia precisa oferecer momentos de experiências aos seus alunos, neste momento a brinquedoteca assume um papel de laboratório para os discentes que querem ser professores.

O trabalho pedagógico com o brincar no desenvolvimento e aprendizagem da criança favorece a formação do educador brinquedista, considerando a autonomia e a criticidade do professor na atuação profissional. (RAU; LARA, 2017, p. 24436)

O conhecimento adquirido neste local e através dele enriquecem a construção do ser professor em cada aluno, conhecer os brinquedos e como cada um pode ser utilizado e explorado pelas crianças é fundamental para o processo formativo de professores, assim como planejar atividades dirigidas na brinquedoteca e levar essas atividades para sala de aula, conhecer o mundo imaginário da criança e como ele funciona através das brincadeiras, perceber como se dá o desenvolvimento social, afetivo, psíquico e físico dos pequenos, transformar a brinquedoteca em um espaço de liberdade para a construção da autonomia.

ANEXO I

REGULAMENTO

BRINQUEDOTECA FISICA E VIRTUAL

CAPÍTULO I

DOS CONCEITOS, FINALIDADES E OBJETIVOS

Art. 1º. Este regulamento traz os princípios e normas que disciplina a utilização da **Brinquedoteca Física e/ou Virtual** do curso de Licenciatura em **PEDAGOGIA**, nas modalidades presencial e EAD, da **FACULDADE ISEIB DE BETIM- FISBE**.

Art. 2º. A **Brinquedoteca Física e/ou virtual** é um espaço disponibilizado como laboratório didático do curso de **PEDAGOGIA** que visa atender crianças por meio de um espaço lúdico que possibilite a construção de conceitos de cidadania, cultura, ética, moral e sociabilidade, bem como propiciar aos alunos do curso a experimentação didático-pedagógica no âmbito lúdico e de ensino-aprendizagem.

§ 1- Considera-se a **Brinquedoteca Física e/ou Virtual**, o espaço provido de brinquedos e jogos educativos, visando as relações interpessoais, raciocínio lógico, letramento, alfabetização entre outros.

§ 2- Funciona como Laboratório de Ensino, Pesquisa e Extensão para os docentes e discentes dos Cursos de Pedagogia e como Setor de Recursos Pedagógicos, cujo principal objetivo é atender professores e alunos da Educação Infantil, Séries Iniciais do Ensino Fundamental, e alunos que participam do projeto “**Clínica Psicopedagógica**” (laudo de TDH, Autismo, dificuldades de aprendizagem entre outros).

CAPÍTULO II

CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS E BRINQUEDOS

Art. 3º. A **Brinquedoteca Física e/ou Virtual** para melhor organização interna e externa buscou classificar os jogos e brinquedos.

I- CLASSIFICAÇÃO PSICOLÓGICA: fundamentada no desenvolvimento da criança

e em função dos quais se estabelece uma hierarquia dos jogos e sua hierarquia com relação ao desenvolvimento da inteligência; 1) Jogos Motores (funcionai sou de exercício); 2) Jogos Simbólicos (representação ou pré-operatórios);3) Jogos Operatórios (regras); 4) Jogos de Construção ou de Criação.

1) Jogos motores, funcionais ou de exercício: marcados pelo caráter exploratório. Partem de movimentos simples e repetitivos. O principal objetivo é conhecer a realidade (objetos, pessoas e causalidade) a partir de experiências com o próprio corpo com ou sem a integração de objetos.

2) Jogos simbólicos: iniciados pelos jogos de imitação (das mais simples até as mais complexas) e evoluem até a representação individual e coletiva. Os objetos ou os movimentos corporais são transformados em símbolos (significado)cuja função é representar determinada realidade (significante). Piaget, citado por Aroeira et al (1996), classifica os jogos simbólicos conforme a projeção envolvida no jogo:

2.1) Jogos simbólicos de combinação simples: a criança usa um objeto (símbolo)

para representar suas necessidades ou anseios. O objeto é o apoio a sua representação;

2.2) Jogos simbólicos de combinações compensatórias: o símbolo é utilizado pela criança como forma de compensar alguma situação de conflito, medo, ansiedade. A fantasia é uma maneira da criança lidar com situações inusitadas;

2.3) Jogos simbólicos de combinações liquidantes: utilizados pela criança quando esta necessita liquidar sensações desagradáveis (dor, medo etc.) por meio da representação (fantasia) na tentativa de se equilibrar.

2.4) Jogos de combinações simbólicas antecipatórias: ao representar (relatar de alguma maneira) uma situação determinada e real que foi significativa para ela, a criança acrescenta a essa situação ‘ingredientes fantasiosos’ (inventados) como forma de tornar possível que seu desejo real perante a situação fosse contemplado, mesmo que não tenha sido tal situação a presenciada por ela;

2.5) Jogos de combinações simbólicas ordenadas: a ordenação da realidade que será representada é o ponto essencial desses jogos. Implica na arrumação, organização e sequência de fatos em um determinado tempo e espaço com papéis definidos e que devem ser devidamente representados por todos os envolvidos no jogo. Normalmente , é o que ocorre na dramatização de algum acontecimento ou história e depende de um ajuste coletivo de necessidades.

3) Jogos de regras: envolve conteúdos e ações preestabelecidas que regulam a atividade. Os procedimentos passam a ser minuciosamente definidos e, em geral, estabelecidos pelo grupo.

As regras podem ser incorporadas ou ser espontâneas. Esses jogos são evidenciados do período de desenvolvimento pensamento caracterizados pelas operações.

4) Jogos de construção ou de criação: caracterizados pelas ações de reunir, combinar, modificar ou transformar objetos para conhecê-los ou resolver problemas. O mesmo percurso é feito e refeito pela criança diversas vezes. Todas essas ações permitem à criança experimentar e perceber diferentes possibilidades solução para a situação conflitante por meio de criações e construções.

II- CLASSIFICAÇÃO PEDAGÓGICA: fundamentada na utilização do jogo, do brinquedo ou, ainda, do material pedagógico, enquanto procedimento de intervenção pedagógica segundo os diferentes aspectos e opções dos métodos educativos. A classificação do jogo, brinquedo ou material didático está diretamente relacionado ao assunto, tema, conteúdo ou habilidade e capacidade a ser desenvolvida.

1 Desenvolvimento Corporal (aspecto motor): o objetivo da utilização dos jogos, brinquedos ou materiais pedagógicos prima pelo desenvolvimento das capacidades e habilidades físico-motoras.

1.1 consciência corporal: a imagem do corpo é um intuitivo que o sujeito tem de seu próprio corpo.

1.2) esquema corporal: segmentos do corpo e o corpo como um todo;

1.3) percepção e organização espacial: equilíbrio, lateralidade, coordenação.

1.4) percepção e organização temporal: sucessão, velocidade, cronologia

1.5) coordenação motora: É a união harmoniosa de movimentos e supões a integridade e maturação do sistema nervoso:

1.5.1) coordenação motora global: grandes segmentos corporais (grandes grupos musculares).

1.5.2) coordenação motora fina: pequenos segmentos corporais (pequenos grupos musculares).

1.1.6) experiência sensorial: tato, visão, audição, olfato, paladar.

1.1.7) percepção: capacidade de reconhecer e compreender estímulos recebidos. Está ligada à atenção, à consciência e a memória. Os estímulos provocam sensações que possibilitam a percebê-los e discriminá-los. A percepção é dependente do desenvolvimento das experiências sensoriais descritas anteriormente.

1.1.8) capacidades físicas:

1.1.8.1) força muscular, velocidade, resistência muscular

e cardiovascular, flexibilidade, agilidade.

1.2) *Desenvolvimento Intelectual* (aspecto cognitivo): o objetivo da utilização dos jogos, brinquedos ou materiais pedagógicos prima pelo desenvolvimento das capacidades intelectivas, estruturas mentais e raciocínio lógico.

1.2.1) Exploração, aquisição, memorização, classificação, seriação, reconhecimento, representação, regras, planejamento, raciocínio lógico, criatividade, imaginação, expressão,

1.3) *Desenvolvimento Afetivo e Social*: o objetivo da utilização dos jogos, brinquedos ou materiais pedagógicos prima pelo desenvolvimento da afetividade e da socialização.

1.3.1) identificação, autoafirmação, sentimentos, emoções, valores (juízo moral), comunicação, etc.

III-CLASSIFICAÇÃO POR TIPO DE JOGO: Esta classificação utiliza como critério a função do jogo e o objetivo (ou objetivos) que justifica sua utilização. ou do brinquedo, estando esta diretamente relacionada ao objetivo da criança durante a atividade. Conforme Araújo (2003), as categorias em que se dividem os tipos de jogos estão estreitamente vinculadas ao conteúdo desses, ao contexto em que são praticados, aos objetivos mais gerais que o professor pretende alcançar em suas aulas, aos aspectos (biológicos, neurocomportamentais, cognitivos e socioculturais) amplamente caracterizados como objetivos específicos a serem atingidos por meio de determinado tipo de jogo. Outro fator que possibilita a classificar os jogos em tipos diferentes, está relacionado ao nível de desenvolvimento do pensamento da criança que, muitas vezes, justifica ou determina a utilização dessa atividade.

a)Tipos de Jogos

- 1) Jogos funcionais ou psicomotores;
- 2) Jogos sensoriais ou perceptivos motores;
- 3) Jogos intelectivos ou jogos de raciocínio;
- 4) Jogos de imitação, ficção ou faz de conta;
- 5) Jogos de construção, fabricação, combinação ou criativo;
- 6) Jogos de transição ou de deslocamento;
- 7) Jogos competitivos;
- 8) Jogos cooperativos;
- 9) Jogos de salão, jogos de mesa ou pequenos jogos;

- 10) Jogos de rua e brincadeiras populares ou recreativos tradicionais;
- 11) Jogos e brincadeiras regionais ;
- 12) Jogos rítmicos;
- 13) Jogos dramáticos;
- 14) Jogos didáticos ou pedagógicos;

1) *Jogos motores, funcionais ou psicomotores:* são definidos com base nos aspectos biológicos e neurocomportamentais do movimento. O principal objetivo é a exploração, o desenvolvimento, o aprimoramento ou manutenção das capacidades físicas e das habilidades motoras. Os jogos motores, ‘nascem’ da combinação de movimentos naturais como: andar, correr, lançar, receber, saltar, saltitar, transportar (utilização ou não de ferramentas – materiais), etc. Para Le Boulch citado por Araújo (2003), os jogos funcionais exigem das crianças o desenvolvimento ou o aprimoramento das condutas psicomotoras, visto que padrões corporais e mentais se encontram ligados. Dessa forma, esses jogos permitem às crianças a utilização dos movimentos de coordenação dinâmica geral (coordenação da composição dos movimentos naturais: corrida, arremesso, salto, recepção etc.).

2) *Jogos sensoriais ou perceptivos-motores:* são distintos dos jogos funcionais ou motores por serem fundamentados, principalmente, nos aspectos neurocomportamentais do desenvolvimento onde são percebidos a evidência das habilidades sensório-motoras, perceptivas e coordenativas.

3) *Jogos intelectivos ou jogos de raciocínio:* baseados nos aspectos neurocomportamentais e nos aspectos cognitivos como, por exemplo: memorização, categorização, comunicação, atenção, percepção e avaliação de situações, táticas e estratégias, síntese, sequência de pensamento, linguagem (oral e escrita), etc.

4) *Jogos de imitação, de ficção ou faz de conta:* relacionados ao simbolismo: a imitação, a imaginação e a representação.

5) *Jogos de fabricação, de construção ou de criação:* possibilitam que diferentes domínios do comportamento, assim como diferentes aspectos de desenvolvimento sejam valorizados. O professor deve tirar proveito dessas atividades propondo variações e mecanismos os quais favoreçam o alcance de diferentes objetivos. fabricação, de combinação e de construção fazem parte de uma das categorias (ou tipos) de jogos que devem receber uma especial atenção. Os jogos de construção são considerados jogos de transição e, para serem desenvolvidos pelas crianças, necessitam das demais classes de jogos, ou seja, os jogos sensório-motores, os jogos simbólicos e os jogos de regras.

6) Jogos de transição e deslocamento: caracterizam-se pela necessidade da criança em deslocar objetos, a si própria ou, ainda, outra(s) criança(s) para que a atividade seja efetivada conforme as regras e os objetivos propostos.

Entre outras funções do desenvolvimento, a noção espacial e temporal é muito solicitada, além do que, quando o deslocamento é do próprio corpo ou de outras crianças as capacidades e habilidades físicas como força, equilíbrio e coordenação são, constantemente, solicitadas.

7) Jogos competitivos: a principal característica é a competitividade. O aspecto afetivo e social do comportamento são evidenciados. O grupo (união de mais de um sujeito) e a socialização se tornam aspectos essenciais no desenvolvimento dos jogos. A questão do ganhar e do perder está muito relacionada com a formação do juízo moral, justiça, verdade, regras etc.

8) Jogos cooperativos: fundamentam-se na cooperação, no trabalho em grupo.

Para a efetivação da atividade é necessário a participação de mais de uma criança. O trabalho em grupo aparece como uma característica imprescindível ao desenvolvimento do pensamento da criança.

9) Jogos de mesa, de salão ou pequenos jogos: fundamentados nos mesmos aspectos e atendem objetivos semelhantes durante o seu desenvolvimento que os jogos intelectivos ou jogos de raciocínio. Desta forma estes são opções de jogos de raciocínio e de jogos perceptivos-motores (aspectos neurocomportamentais). Alguns exemplos desses jogos são: xadrez, dama, tênis de mesa, trilha, jogo da velha, resta um etc.

10) Jogos tradicionais: vinculados às atividades que perpassam pelo tempo e são transmitidos de geração em geração. A estes se vincula a cultura de jogos infantis tradicionais que são conhecidos, entre outras denominações, como jogos recreativos (ou lúdicos) tradicionais, jogos de rua e brincadeiras populares. Friedmann, citada por Araújo (2003) afirma que as tecnologias atuais (primeira década do século XXI) e a diferenciação no espaço dos jogos, influenciam massificadamente nas brincadeiras, nos jogos e nos tipos de brinquedos infantis. A criança está mais voltada para o brinquedo-objeto de consumo. O papel do educador é o de despertar nas crianças a criatividade (criação) e a comunicação por meio das brincadeiras e dos jogos tradicionais.

11) Jogos e brincadeiras regionais: correspondem aqueles que trazem as características regionais e as mudanças que os jogos sofrem de acordo com o contexto de cada região. Um dos aspectos do comportamento evidenciado durante a realização desses jogos, é o aspecto sociocultural.

12) Jogos rítmicos: as atividades baseiam-se em movimentos combinados (coordenados) a partir de um ritmo determinado. Os movimentos precisam ser realizados em um determinado tempo e espaço. Normalmente, esses jogos necessitam de algum tipo de som.

13) Jogos dramáticos: as características fundamentais desse tipo de jogo são encontradas nos jogos de imitação, ficção ou faz de conta. São atividades que evidenciam a representação de determinada situação ou situações da realidade. Podem ser utilizados materiais para a realização desse tipo de jogo. O aspecto simbólico é considerado o mais evidenciado durante o desenvolvimento das atividades dramáticas.

14) Jogos didáticos ou pedagógicos: apresentam a evidência dos mesmos aspectos do comportamento e características semelhantes aos jogos intelectivos ou jogos de raciocínio são os jogos didáticos, por exemplo: quebra-cabeças, dobraduras etc.

Tipos de Brinquedos

- 1) brinquedos de afetividade;
- 2) brinquedos de armar e de montar;
- 3) brinquedos de atividades físicas;
- 4) brinquedos de berço;
- 5) brinquedos de encaixar;
- 6) brinquedos de faz-de-conta;
- 7) brinquedos musicais;
- 8) brinquedos tradicionais;

CAPÍTULO III

ORGANIZAÇÃO DO SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO

Art. 4º. Identificação dos jogos, brinquedos e materiais pedagógicos deve constar em livro digital numeração contendo informações sobre a localização, a classificação psicológica do jogo, as habilidades e capacidades a serem desenvolvidas (classificação pedagógica) e o número do exemplar do referido material.

CAPÍTULO IV

DO FUNCIONAMENTO

Art. 5º. A **Brinquedoteca Física e/ou Virtual** é o espaço onde funciona um laboratório didático do Curso de Licenciatura em Pedagogia.

§ **Único.** É permitido aos acadêmicos discutir, analisar e investigar o valor do brinquedo e das brincadeiras no desenvolvimento da criança.

Art. 6º. São destinados recursos de ensino diversos que podem ser utilizados por docentes e discentes do curso para concretizarem suas práticas pedagógicas nas diversas disciplinas da educação infantil e poderão ser utilizados para a realização de oficinas e mini - cursos na instituição.

§ **Paragrafo Único.** A utilização dos recursos da Brinquedoteca em outras localidades será permitida mediante a aprovação de projeto pela coordenação do curso e sob a responsabilidade de um professor (a) que será constituído como Coordenador responsável pelo espaço.

CAPÍTULO V DO HORÁRIO DE ATENDIMENTO

Art. 7º. O horário de atendimento da **Brinquedoteca Física** está previsto de **terça feira a quinta feira** 10 às 12 horas e 16 as 17 horas conforme agendamento, ou conforme estabelecido pela coordenação de curso.

§1- As visitas para devem ser agendadas com a Coordenação do curso, respeitado o horário estabelecido no semestre para essa finalidade.

§2- A **Brinquedoteca Virtual** é liberada sem restrição de horário ou senha diretamente no site <https://www.iseib.edu.br/brinquedoteca>

CAPÍTULO VI DOS RECURSOS HUMANOS

Art. 8º. A Brinquedoteca conta com o apoio docente e discente para o acompanhamento das atividades que serão desenvolvidas, sendo:

§1- Um docente que é responsável pela disciplina jogos e recreação.

§2- Um Monitor discente do curso de Licenciatura em Pedagogia que realiza o papel de brinquedista do espaço.

CAPÍTULO VII
DAS RESPONSABILIDADES DO DOCENTE RESPONSÁVEL PELA
BRINQUEDOTECA E DO BRINQUEDISTA

Art. 9º. É dever do docente responsável pela disciplina jogos e recreação.

- §1- Zelar pelo espaço, pelos materiais, pelos jogos e brinquedos;
- §2- Cuidar do ambiente de forma criativa e construtiva
- §3- Organizar e classificar os jogos e brinquedos
- §4- Preparar os arquivos e registros da Brinquedoteca.
- §5- Catalogar os materiais existentes na Brinquedoteca.
- §6- Zelar pela limpeza e assepsia dos jogos e brinquedos
- §7- Incentivar sempre o brincar e a construção do conhecimento
- §8- Realizar planejamento das atividades semestrais (geral) e semanais (específicos)
- §9- Documentar por meio de relatórios as atividades desenvolvidas no espaço
- §10- Estabelecer regras e normas de funcionamento do espaço.
- §11- Comunicar irregularidades à coordenadoria do curso.
- §12- Zelar pelo patrimônio da Brinquedoteca.

CAPÍTULO VIII
DAS REGRAS DA BRINQUEDOTECA

Art. 10º. Para a utilização da Brinquedoteca faz-se necessário o cumprimento de algumas regras. São elas:

- §1- Manter as estantes dos jogos e brinquedos organizadas;
- §2- Conservar os jogos e brinquedos;
- §3- Manter o espaço limpo, jogando o lixo no lixeiro, de acordo com a coleta seletiva;
- §4- Resolver os problemas do cotidiano com ética, moral e empatia;
- §5- Cumprir a agenda do calendário, não faltando com os compromissos.

Art. 11º. Estabelece-se que a Brinquedoteca poderá ser utilizada para:

§1- Pesquisas que envolvam a observação e participação em projetos de ensino, extensão e investigação científica, podendo ser desenvolvidos com a comunidade externa;

§2- Participação e observação, juntamente com professores de diversas disciplinas, do comportamento das crianças realizando atividades lúdicas;

Art. 12º. Defeitos nos brinquedos ou prejuízos em suas estruturas devem ser comunicados aos brinquedistas ou ao docente responsável pela responsável pela disciplina jogos e recreação., para providências junto à coordenação do curso.

CAPÍTULO VII

DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 13º. As alterações deste Regulamento serão realizadas pela Coordenação do Curso de Licenciatura de Pedagogia e SEPE, à medida que se fizerem necessárias.

Art. 14º. Os casos omissos neste Regulamento devem ser resolvidos pela Coordenador do Curso SEPE ouvido a direção acadêmica quando couber, em concordância com o que dispõe o Regimento Interno da **FISBE**.

Art. 15º. Os casos omissos neste regulamento deverão ser analisados pelo coordenador de curso e SEPE.

Art. 16º. Este regulamento entra em vigor na data de sua publicação, revogando qualquer disposição anterior.

2-REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Lidivania de Freitas. Reflexões, desafios e possibilidades da brinquedoteca em diferentes contextos: a garantia do direito de brincar. 2011. Disponível em: encurtador.com.br/dfKQ3. Acesso em: 28 de fevereiro de 2021.

AGUIAR, Jonathan. O lúdico em tempos de (des) esperanças. Revista Nupeart, v.24, 115-127, out, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/nupeart/article/download/18593/12559/70770> Acesso em: 18 fev. 2021.

ASSOLINI, Elaine; BOLSON, Renata. As tecnologias digitais de informação e comunicação na escola. Blog Elaine Assolini, 2017. Disponível em: <https://www.revide.com.br/blog/elaine-assolini/tecnologias-digitais-de-informacao-e-comunicacao-n/>. Acesso em: 12 mar. 2021.

BERTO, Angela Barros Fonseca; CRIBB, Sandra Lúcia de Sousa Pinto. A educação ambiental nos espaços formais de ensino: brinquedoteca virtual como instrumento para capacitação de professores. Remea Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental, Rio de Janeiro, v. 21, nov. 2008. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/remea/article/view/3033> . Acesso em: 15 dez. 2020.

GONÇALVES, Marise Matos. Brinquedoteca virtual escolar: possível aproximação da criança ao brincar e à aprendizagem. 2009. 121 p. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico, Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. Florianópolis: 2012. Disponível em: <http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/93033> . Acesso em 10 dez. 2020.

NETO, Francisco Soares Cavalcante; DINIZ, Juliana Regueira Bastos. Brinquedoteca virtual: ludicidade e tecnologia na formação de novos pedagogos. 24 CIAED Congresso Internacional ABED de Educação a Distância, Santa Catarina, out. 2018. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2018/anais/trabalhos/8363.pdf> . Acesso em: 14 dez. 2020.

OLIVEIRA, Vera Barros de. Brinquedoteca: uma visão internacional. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011. ROEDER, Silvana Ziger. Brinquedoteca universitária: reflexões sobre o processo do brincar para aprender. XIII Congresso Nacional de Educação, 2008. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2008/959_963.pdf. Acesso em: 25 abril. 2021.

SILVA, Thallita Dayane Uzetto da. A brinquedoteca enquanto espaço de formação docente e discente: o brincar e o jogar em discussão. São Paulo, 2008. Disponível em: <https://www.docsity.com/pt/a-brinquedoteca-enquanto-espaco-de-formacao-docente/4829595/>. Acesso em: 15 julho de 2021.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. 12 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

VALENTE, José Armando. Diferentes usos de um computador na educação. In: VALENTE, José Armando. Computadores e conhecimento: repensando a educação. Campinas, São Paulo: UNICAMP/NIED. 1998, 1-27.

WAJSKOP, Gisela. Brinquedoteca: Espaço permanente de formação de educadores. In: FRIEDMAN, Adriana. et al. O direito de brincar a brinquedoteca. Academia.edu, São Paulo: Scritta ABRINQ, 1992. Disponível em:
https://www.academia.edu/19172456/Brinquedoteca_esp%C3%A7o_permanente_de_forma%C3%A7%C3%A3o_de_educadores . Acesso: 11 dez. 2020.

Betim, 02 de fevereiro de 2022

APROVADO NDE CURSOS 02/02/2022
