

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTES- IEFES
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

RUBEN MARTINS DE SOUZA

BRINQUEDOTECA DE PESQUISA E LAZER DO INSTITUTO DE
EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTES - IEFES: UM ESTUDO DE CASO

Fortaleza
2010

RUBEN MARTINS DE SOUZA

**BRINQUEDOTECA DE PESQUISA E LAZER DO INSTITUTO DE
EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTES: UM ESTUDO DE CASO**

Monografia apresentada como aproveitamento ao curso de Educação Física – (Licenciatura) do Instituto de Educação Física e Esportes da Universidade Federal do Ceará como requisito final para obtenção da conclusão da graduação.

Orientador: Prof. Ms. Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida

Fortaleza
2010

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S235b Souza, Ruben Martins de.
Brinquedoteca de pesquisa e lazer do Instituto de Educação Física e Esportes - IEFES : um estudo de caso / Ruben Martins de Souza. – 2010.
56 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Educação Física e Esportes, Curso de Educação Física, Fortaleza, 2010.
Orientação: Prof. Me. Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida.

1. Brinquedoteca. 2. Criança. 3. Jogo. 4. Brinquedo. 5. Brincadeira. I. Título.

CDD 790

RUBEN MARTINS DE SOUZA

BRINQUEDOTECA DE PESQUISA E LAZER DO INSTITUTO DE
EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTES: UM ESTUDO DE CASO

Monografia submetida à Coordenação do Curso de Educação Física, da Universidade Federal do Ceará, como requisito para obtenção do título de graduado em Educação Física – Licenciatura do Instituto de Educação Física e Esportes.

Aprovado em ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Ms. Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida
Universidade Federal do Ceará - UFC

Prof. Dr. Leandro Masuda Cartonesi
Universidade Federal do Ceará - UFC

Prof. Dra. Adriana Inês de Paula
Universidade Federal do Ceará – UFC

DEDICATÓRIA

Primeiramente a Deus, porque sua glória é manifesta com a conclusão deste trabalho.

À toda minha família, em especial aos meus pais, que me educaram em Cristo Jesus, a base forte que me fez superar todos os desafios.

À minha namorada, que concedeu seu abraço carinhoso quando mais precisei.

Aos meus sobrinhos, que sem saber me deram forças para continuar.

Ao meu orientador, meus amigos e a todas as pessoas que de forma direta ou indireta contribuíram para a conclusão deste trabalho.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Juaci Félix de Souza e Francisca André Martins de Souza, que carinhosamente chamo de “Bom velhinho” e “Cimazinha”, por terem me educado e ensinado o caminho do bom proceder, por estarem sempre ao meu lado em todos os momentos. Vocês são o meu porto seguro.

À minha namorada Gabriela, que nos momentos difíceis sempre esteve ao meu lado acreditando em mim, me incentivando, me apoiando com todo o amor e carinho que só ela sabe dar. Amo você minha pequena.

Aos meus irmãos Roger, Renan, Renilson e suas famílias pelo carinho e por sempre depositarem em mim confiança.

Aos meus sobrinhos Diogo e Rebeca, por aqueles sorrisos espontâneos, beijos e abraços no “títio rubinho” que transmitiram a alegria, a força e a paz necessária para encher meu coração.

Ao meu orientador e coordenador do projeto LABRINJO, professor Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida pelo seu incentivo, dedicação e orientação para a conclusão desta dissertação monográfica.

À Luana Caetano e ao professor Edson, pela solicitude em ajudar sempre que precisei. A ajuda de vocês foi de fundamental importância nesse trabalho.

À professora Adriana Inês por gentilmente ter aceitado fazer parte desse momento tão especial pra mim. Agradeço muito.

Ao professor Leandro Masuda, pelas palavras de incentivo. Por ter acreditado no potencial que temos e por ter chamado a nossa atenção para sermos mais conscientes e dedicados a essa profissão tão importante. Um exemplo de professor!

À professora Luciana Fernandes que mesmo de longe está torcendo por mim. E eu estou aqui torcendo por você! Que Deus conceda os desejos do teu coração.

Ao meu amigo Moacyr Costa Júnior, pela sua amizade e companheirismo na trilha de construção deste trabalho, e pelo grande exemplo de força de vontade que ele me deu. Por todos os momentos que estivemos juntos. Deus te abençoe sempre, você e a sua família!

Agradeço aos amigos e irmãos da igreja que oraram pelo meu êxito nessa caminhada.

Agradeço especialmente a Deus e Sua palavra, que influenciou minhas atitudes e me deu forças para lutar e vencer. Durante toda minha caminhada estudantil pude sentir a tua presença, me ajudando, me consolando, me dando forças sempre no momento adequado. Obrigado Senhor, Tu és maravilhoso!

RESUMO

O estudo aqui apresentado tem caráter qualitativo (Neves 1996), e exploratório (Mattar, 1996), utilizando o estudo de caso (1995) como estratégia metodológica. Esta investigação teve como objetivo analisar a importância da Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer do Instituto de Educação Física e Esportes – IEFES e a importância do brincar para crianças de 06 a 10 anos das escolas visitantes da brinquedoteca nos meses de março a agosto de 2010. A Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer do IEFES surgiu para confirmar os pilares da Universidade, o ensino, a pesquisa e a extensão. Baseado no direito que todos os seres humanos possuem, a Brinquedoteca do IEFES caracteriza-se como um espaço estruturado e especialmente lúdico para favorecer o jogo e a brincadeira das crianças. Nosso estudo tentou responder as seguintes perguntas: 1) Que importância tem um espaço estruturado para o brincar? 2) Quais são os jogos que estão sendo mais utilizados pelas crianças? 3) Onde e quando, nos dias de hoje, as crianças costumam brincar? O presente trabalho observou a existência de algumas diferenças dos jogos da criança na atualidade, visto que é influenciado pela cultura vigente. A sociedade atual, altamente ativa e tecnológica, influencia as relações humanas, afetando por conseqüências os jogos, os brinquedos e brincadeiras das crianças. Para este estudo utilizamos as seguintes técnicas para construção das informações: aplicação de questionário às crianças, filmagens e transcrição das respostas dos envolvidos na investigação.

Palavras chave: Brinquedoteca, criança, jogo, brinquedo e brincadeira.

ABSTRACT

The study presented here is qualitative (Neves 1996) and exploratory (Mattar, 1996), using the case study (1995) as a methodological strategy. This investigation aimed to examine the importance of Toy and Leisure Research Institute of Physical Education and Sports - IEFES and the importance of play for children 06-10 years of visiting schools in the playroom months from March to August 2010. The Toy and Leisure Research IEFES appeared to confirm the pillars of the university, teaching, research and extension. Based on the law that all human beings possess, the Toy Library of IEFES characterized as a structured play and especially to promote the game and play of children. Our study attempted to answer the following questions: 1) How important is a structured space for play? 2) What are the games that are being used by children? 3) When and where, today, children usually play? This study noted there were some differences in children's games nowadays, since it is influenced by mainstream culture. The current society, highly active and technological influences human relationships, affecting consequences for the games, toys and games for children. For this study we used the following techniques for construction of information: a questionnaire to children, footage and transcripts of the responses of those involved in research.

Keywords: Toy, child, game and toy.

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1- Controle de visitação	18
GRÁFICO 2- Total de atendimento por período.....	19
GRÁFICO 3- Comparativo entre as escolas públicas e privadas	19
GRÁFICO 4- Atendimento por faixa etária	20
GRÁFICO 5- Atendimento por gênero	20
GRÁFICO 6- Questão 1. Você Brinca?	36
GRÁFICO 7- Questão 2. Onde você costuma brincar?	37
GRÁFICO 8- Questão 3. Com quem você costuma brincar?.....	38
GRÁFICO 9- Questão 4.1 Qual sua brincadeira favorita?.....	39
GRÁFICO 10- Questão 4.2 Qual sua brincadeira favorita?.....	39
GRÁFICO 11- Questão 4.3 Qual sua brincadeira favorita?.....	40
GRÁFICO 12- Questão 4.4 Qual sua brincadeira favorita?.....	40
GRÁFICO 13- Questão 5.1 Qual seu brinquedo favorito?	41
GRÁFICO 14- Questão 5.2 Qual seu brinquedo favorito?	41
GRÁFICO 15- Questão 5.3 Qual seu brinquedo favorito?	42
GRÁFICO 16- Questão 5.4 Qual seu brinquedo favorito?.....	42
GRÁFICO 17- Questão 6. Você prefere brincar?.....	43
GRÁFICO 18- Questão 7 Quem brinca mais com você?.....	44
GRÁFICO 19- Questão 8 Se existisse um local para brincar, você iria?.....	44
GRÁFICO 20- Questão 9 Você sabe o que é uma brinquedoteca?.....	45
GRÁFICO 21- Questão 10 Qual jogo não poderia faltar na brinquedoteca?.....	46

SUMÁRIO

Dedicatória	IV
Agradecimentos	V
Resumo	VI
Abstract	VII
Lista de gráficos	VIII
INTRODUÇÃO	10
1. JUSTIFICATIVA.....	13
1.1. A Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer do IEFES.....	14
1.2. Objetivos Gerais da Brinquedoteca do IEFES.....	14
1.3. Objetivos Específicos da Brinquedoteca do IEFES.....	15
2. OBJETIVOS DO ESTUDO.....	21
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	22
3.1. Evolução histórica do jogo.....	22
3.2. Conceitos e teorias sobre o jogo (Breve resenha).....	24
3.3. O jogo, brinquedo e brincadeira.....	26
3.4. A criança e o jogo, o brinquedo e a brincadeira: relações com o desenvolvimento e aprendizagem.....	27
3.5A brinquedoteca.....	30
3.5.1. Visão histórica.....	30
3.5.2. Brinquedoteca Brasileira.....	30
3.5.3. Definições e tipos de brinquedoteca.....	31
3.5.4. Objetivos da brinquedoteca	32
4. METODOLOGIA DO ESTUDO.....	33
4.1. Marco metodológico.....	33
4.2. Enfoque metodológico.....	33
4.3. População estudada e universo da pesquisa.....	35
4.4 Instrumentos e estratégias de obtenção e construção da informação...	35
5. ANÁLISE DE RESULTADOS.....	36
6. CONCLUSÃO.....	48
7. RECOMENDAÇÕES DO ESTUDO.....	50
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	51
ANEXO A.....	53
ANEXO B.....	54
ANEXO C.....	55
ANEXO D.....	57
ANEXO E.....	58

INTRODUÇÃO

Vivemos numa sociedade altamente ativa que, impulsionada pela concorrência, influencia as relações pessoais, criando um ambiente individualista e urgente. Almeida (2008 p. 1) comenta em seu artigo que “as mudanças sociais, educacionais, econômicas e políticas ocorridas nas décadas de 80 até hoje, alteraram significativamente a estrutura de vida familiar”.

Como conseqüência desse contexto, a ligação entre o ser humano e o brincar, fica debilitada, pois não há espaço para esse tipo de atividade em uma rotina tão acelerada.

A mais prejudicada por essas mudanças sociais, que afetam a estrutura da família, é a criança, que a cada dia mais perde espaço em três aspectos: físico, social e familiar. A rua, um espaço físico tão utilizado pelas crianças antigamente para brincar, hoje é tomado pela crescente urbanização, pelo aumento da frota de carros e pelas diversas ações de violência, levando os pais a impedirem as crianças de ir à rua brincar. Com as famílias dentro de suas casas e apartamentos, que são cada vez menores, os relacionamentos tendem a enfraquecer por não serem cultivados na vizinhança. Friedmann (1996, p.15) comentando sobre o espaço tradicionalmente usado pelas crianças, diz que o brincar na rua é um aprendizado e uma oportunidade para a criança interagir com outros parceiros e desenvolver jogos nos quais a atividade física predomina. Assim a rua, que teria um papel de ¹ “iniciação na vida social” da criança, fazendo com que ela tivesse a “convivência e o confronto com o diferente” ² através dos jogos e brincadeiras, perde essa significação por não ser mais habitat natural das brincadeiras infantis. As crianças perdem também espaço na família, pois os pais hoje vivem em um cotidiano de trabalho exaustivo, que diminui o tempo com seus filhos. Aliado a isso, a família não conhecendo profundamente o desejo natural das crianças de brincar, jogar e se relacionar livremente e do papel destes na sua formação, limita as ações da criança. Sobre esses aspectos, Almeida (2008) comenta:

Os hábitos cotidianos na vida da criança mudaram radicalmente os ritmos e as rotinas do seu dia-dia. Brincar na rua é em muitas cidades, do mundo, uma espécie em via de extinção. O tempo espontâneo, do imprevisível, da aventura, do risco, do confronto com o espaço físico natural, deu lugar ao tempo organizado, planejado,

¹ Trecho retirado da pág. 56 do livro **Infâncias na metrópole, 2008.**

² Idem

uniformizado e sincronizado. Do estímulo ocasional se passou a uma hegemonia do estímulo organizado, tendo como consequência a diminuição do nível de autonomia das crianças, com implicações graves na esfera do desenvolvimento motor, emocional e social. (p. 1).

O sistema educacional também dá sua contribuição para essa deficiência, pois os processos educacionais, rígidos e formais, procuram educar as crianças a partir de padrões de comportamento, que entendem que para criança aprender, deve estar sentada e dentro de uma sala de aula, para ouvir o professor falar e ver o que está na lousa. Esse tipo de ensino que padroniza o comportamento das crianças limita a espontaneidade, a imaginação e a criatividade que elas podem alcançar nos jogos e brincadeiras, principalmente nos jogos livres ou espontâneos. Oliveira (2010, p.41) comenta que em espaços ao ar livre, com plantas e animais e outros atrativos é onde as crianças gostariam de ficar o dia todo.

A área infantil sempre me chamou muita atenção. Acredito que as suas peculiaridades como a ingenuidade, a criatividade, o riso, a alegria e tantas outras, deveriam se alastrar pelo mundo adulto e toda a sociedade.

A limitação imposta pela organização atual da sociedade às crianças me incomoda, pois aprendi e tenho aprendido em minha caminhada acadêmica que o brincar é fundamental no desenvolvimento integral da criança. E, como futuro professor de Educação Física, entendo que é preciso uma busca de conhecimentos acerca do brincar e suas implicações no desenvolvimento do ser humano, principalmente o infantil.

Diante disto, vejo a necessidade de constatar a importância de um espaço estruturado para o brincar e a aproximação natural das crianças com o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Este estudo pretende responder algumas perguntas sobre o brincar, principalmente o da criança. Estas são algumas perguntas que pretendemos responder com este estudo:

1. Qual a importância de um espaço estruturado para o brincar?
2. Quais os jogos que estão sendo mais utilizados pelas crianças na atualidade?
3. Onde e com quem as crianças costumam brincar?

1. JUSTIFICATIVA

Este projeto justifica-se tendo como base um direito que todos os seres humanos devem ter: o direito de brincar. Sabemos que em 20 de novembro de 1959, as Nações Unidas aprovaram a Declaração Universal do Direito da Criança, que diz em seu princípio VII que “a criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras os quais deverão estar dirigidos para educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício deste direito”. Outro órgão internacional, a IPA (International Play Association), também se posiciona sobre o brincar na sua Declaração sobre a Criança e o Direito de Brincar, reconhecendo que o brincar é essencial para o desenvolvimento saudável das crianças. No Estatuto da Criança e do Adolescente no título III que trata da prevenção, capítulo I, disposições gerais, o artigo 71 diz: “Art. 71. A criança e o adolescente têm direito a informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento.”

A sociedade tecnológica é movida pela pressa e rapidez nas informações e relacionamentos, supervalorizando o trabalho e a geração de renda pelos adultos, forçando as crianças desde pequenas a acumular uma série de conhecimentos e aprendizados visando ser um adulto bem-sucedido, deixando de lado o direito que elas têm de brincar e a importância deste na sua formação. Essa urgência imposta pela sociedade faz com que o tempo das crianças “seja habitualmente saturado de deveres e afazeres, restando muito pouco para as atividades lúdico-recreativas” (CELY, 1997, p.125). “Hoje as possibilidades de ação lúdica da criança diminuem drasticamente como consequência de um estilo de vida padronizado”. (Almeida, 2008, p.2).

O jogo, o brinquedo e a brincadeira da criança é um fenômeno importante que deve ser restituído à criança. E à medida que esse direito é reintegrado ao cotidiano da criança, é importante que se desenvolvam estudos sobre o tema.

Almeida (2008, p. 2) cita, pesquisa feita pela UNESCO, a ONU e a UNICEF, que em seus estudos apontaram alguns resultados negativos, que afetam diretamente a vida da criança. O autor elenca 11 resultados negativos destes estudos, que são:

1. A indiferença da sociedade para com o direito de brincar;
2. A grande valorização dos estudos teóricos e acadêmicos nas escolas em detrimento de outras atividades também importantes como o brincar;

3. O aumento do número de crianças que vivem sem as condições mínimas para que se desenvolvam;
4. Planejamento ambiental inadequado, patente na proporção desumanizada das construções,
5. Formas de moradias impróprias e má gestão do tráfico;
6. A crescente exploração comercial das crianças através dos meios de comunicação social e de produção em série que conduzem a uma deterioração dos valores morais e das tradições culturais;
7. Cuidados com crianças e sobre seu desenvolvimento;
8. A preparação inadequada das crianças para enfrentar com sucesso uma sociedade em
9. Constante mudança;
10. A crescente segregação das crianças pela comunidade;
11. O número crescente de crianças que trabalham e as inaceitáveis condições desse trabalho;
12. A exposição constante das crianças à guerra, à violência, à exploração e à destruição;
13. A valorização da hipercompetição e do ganhar a todo custo no esporte infantil. (Almeida, 2007 e 2008)

Almeida (2008, p. 2) diz que “Para o UNICEF, estes impactos negativos na vida da criança podem ser minimizados com a vivência de manifestações lúdicas em espaços estruturados para brincar, onde elas possam expressar sua criatividade, sua autonomia, sua alegria com segurança e prazer”.

Estudos e pesquisas têm sido feitas para demonstrar a importância do jogo, da brincadeira e do brincar no desenvolvimento integral das crianças. Friedmann (1996, p.14) comenta que precisamos tomar consciência que a atividade lúdica infantil é fornecedora de informações elementares sobre a criança. Assim, utilizando-se do jogo, é possível ter uma melhor compreensão do universo infantil, conhecimento este necessário para pais e educadores dentro da sua atuação no desenvolvimento da criança.

Como resposta a essa realidade, de problemas de falta de espaços para o lúdico assim como a necessidade de estudos sobre a relevância de um espaço como esse para a sociedade, principalmente para as crianças, a Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer do Instituto de Educação Física e Esportes foi estruturada. Tendo o propósito de ser um espaço especial principalmente para as crianças vivenciarem o jogo, o brincar e a brincadeira, numa noção

de que o brincar é um momento de lazer, onde ele está sossegado e também inserido em uma situação de aprendizado. Também foi criada para ser uma fonte de pesquisa literária para outros estudos na área de cultura lúdica, como: jogos de outras culturas, jogos cooperativos, cultura da paz, resolução de conflitos, o brincar e a resiliência e outros assuntos.

1.1 . A Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer do Instituto de Educação Física e Esportes

O Projeto Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer teve início em 2003, sob a coordenação do professor Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida. Este projeto está integrado a outro, o chamado Laboratório de Brinquedos e Jogos. A Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer mantém suas atividades na FACULDADE DE EDUCAÇÃO - FACED da Universidade Federal do Ceará. A partir do ano de 2010, a Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer tornou-se parte do Instituto de Educação Física e Esportes - IEFES da Universidade Federal do Ceará (UFC). Esse projeto é cadastrado na Pró-Reitoria de Extensão da UFC, obedecendo aos pilares da Universidade que são ensino, pesquisa e extensão.

A Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer tem sua base em um dos direitos de todos os seres humanos: o direito de brincar. Partindo da idéia de que o brincar é uma necessidade e um direito de todo ser humano, o projeto brinquedoteca tem como princípio fundamental oferecer às crianças o acesso a esse direito. O projeto vem atender inicialmente a uma dificuldade percebida nos bairros próximos ao IEFES – UFC: a falta de espaços públicos destinados a esse fim. Desta forma, a criação de um espaço estruturado para o brincar possibilita a concretização dos pilares da Universidade, sendo um atendimento para a comunidade acadêmica (docentes, discentes e servidores) e também agindo, de forma especial, como um braço da UFC no atendimento à crianças e adolescentes que moram próximos ao IEFES – UFC. Com isso a Universidade Federal do Ceará – UFC transforma o espaço público em um lugar destinado ao lazer infantil.

1.2 . Objetivos Gerais da Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer do IEFES

O objetivo principal do projeto de extensão é uma maior e melhor utilização dos espaços existentes na IEFES-UFC, e especialmente, a uma ampliação nos serviços oferecidos à comunidade, às escolas (públicas e privadas), às ONG`s e principalmente às crianças e adolescentes. Desta forma, a criação de um espaço estruturado para brincar possibilita às crianças que moram próximo a IEFES - UFC mais uma opção de atendimento e, para a

comunidade acadêmica (docentes, discentes e servidores), mais um suporte para pesquisa, estágio e trabalho, só que desta vez voltado ao lazer e ao lúdico.

1.3 . Objetivos Específicos da Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer do IEFES

Almeida (2004) elenca vários objetivos, pontuo alguns:

1. Proporcionar à comunidade acadêmica um espaço lúdico para pesquisa e observação;
2. Possibilitar aos discentes mais uma opção para suas práticas supervisionadas;
3. Oferecer espaço físico onde às crianças e adolescentes possam brincar;
4. Oferecer à sociedade mais uma opção de lazer;
5. Ser um espaço de interação e troca de experiências lúdicas;
6. Valorizar os brinquedos e as atividades lúdicas e criativas;
7. Possibilitar o acesso a uma maior variedade de brinquedos;
8. Dar orientação sobre adequação e utilização de brinquedos;
9. Estimular o desenvolvimento global das crianças;
10. Dar condições para que as crianças brinquem espontaneamente;
11. Provocar um tipo de relacionamento que respeite as preferências das crianças e assegure seus direitos;
12. Favorecer o encontro daqueles que apreciam as trocas afetivas, as brincadeiras e a convivência alegre e descontraída;
13. Desvincular o valor lúdico do brinquedo do seu valor monetário ou afetivo, possibilitando à criança a aprendizagem de que não precisa possuir com exclusividade, podendo usufruir partilhando com outros;
14. Dar oportunidade às crianças de se relacionarem com adultos de forma agradável e prazerosa;

15. Ser um espaço para o resgate e manutenção da cultura lúdica infantil;

16. Utilizar a brinquedoteca como um espaço para fortalecer a cultura popular, especialmente aquela transmitida através dos jogos tradicionais.

No ano de 2010 recebemos diversas escolas em nosso ambiente. Criamos uma estatística de visitação do mês de abril a agosto deste ano tendo como fonte de dados o Laboratório de Brinquedos e Jogos – LABRINJO.

As instituições públicas e privadas que visitaram a brinquedoteca durante o período de abril a agosto serão descritas abaixo classificando o semestre e dividindo as escolas, especificando também algumas características de cada escola atendida na Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer do IEFES-UFC:

Atendimento na Brinquedoteca - Semestre 2010.1

22 de Abril – Vila Olímpica do Canindezinho
 13 de Maio – Núcleo de Desenvolvimento da Criança (NDC) – UFC
 20 de Maio – Educandário Leonardo Leão de Lima
 25 de Maio – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – IFCE
 25 de Maio – Escola Espaço Criativo
 8 de Junho – Escola Espaço Criativo
 17 de Junho – Escola Vicente Torquato de Araújo

Atendimento na Brinquedoteca - Semestre 2010.2

17 de Agosto – Escola Aconchego do Universo
 17 de Agosto – Colégio Paiva Andrade - turma Infantil III e IV
 19 de Agosto – Instituto Pedagógico Novo Mundo
 24 de Agosto – Colégio Seletivo
 24 de Agosto – Escola Aconchego do Universo
 26 de Agosto - Colégio Seletivo
 31 de agosto - Colégio Paiva Andrade - turma Infantil IV
 31 de agosto - Colégio Paiva Andrade - turma Infantil V

Dados descritivos das visitas por escolas atendidas:

Vila Olímpica do Canindezinho

- Instituição pública do estadual (governo do estado)
- Total de crianças: 41

Núcleo de Desenvolvimento da Criança – NDC da UFC

- Instituição pública federal

- Total de crianças: 38

Educandário Leonardo Leão de Lima

- Instituição pública
- Total de crianças: 43

Ifce- instituto federal de educação, ciência e tecnologia

- Instituição pública
- Total de crianças: 38

Escola Espaço Criativo

- Instituição privada

Turma a

- Total de crianças: 40 crianças

Turma b

- Total de crianças: 43 crianças

Escola Vicente Torquato de Araújo

- Instituição pública do município de Caucaia
- Total de crianças: 48

Escola Aconchego do Universo

- Instituição privada

Turma A

- Total de crianças: 48

Turma B

- Total de crianças: 33

Colégio Paiva de Andrade

- Instituição privada
- Total de crianças: 49

Instituto Pedagógico Novo Mundo

- Instituição privada

Turma A

- Total de crianças: 48

Turma B

- Total de crianças: 57

Colégio seletivo

- Instituição privada
- Total de crianças: 45

Colégio seletivo

- Instituição privada
- Total de crianças: 32

No gráfico 01 mostramos o número de visitas por instituições na Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer do IEFES em no período de abril a agosto de 2010.

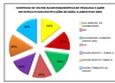


Gráfico 01 – Controle de visitas na Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer do IEFES.

No gráfico 02 verificamos que existiu uma grande concentração de visitas no mês de agosto em comparação aos meses de abril a junho.

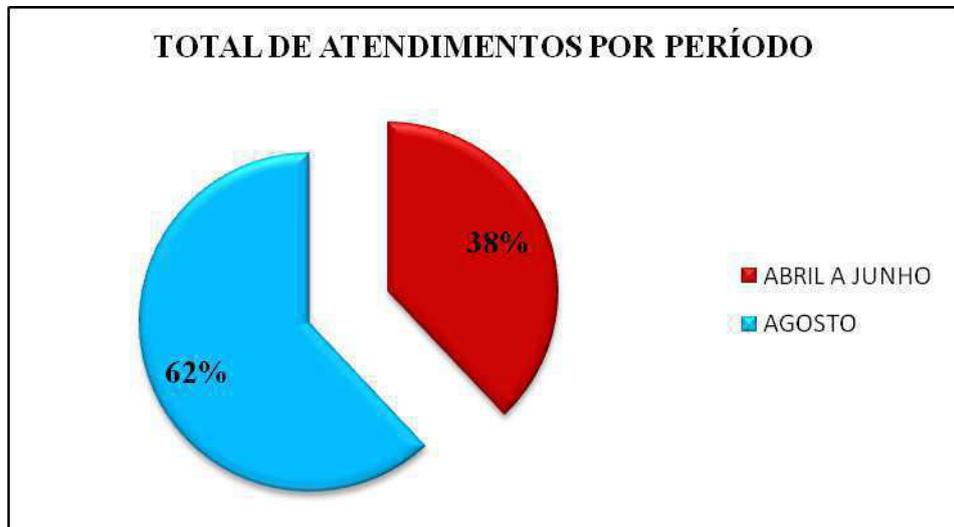


Gráfico 02 – Total de atendimentos por período.

No gráfico 03 abaixo apresentamos o resultado de visitas das instituições públicas e privadas durante o período de abril a agosto de 2010.

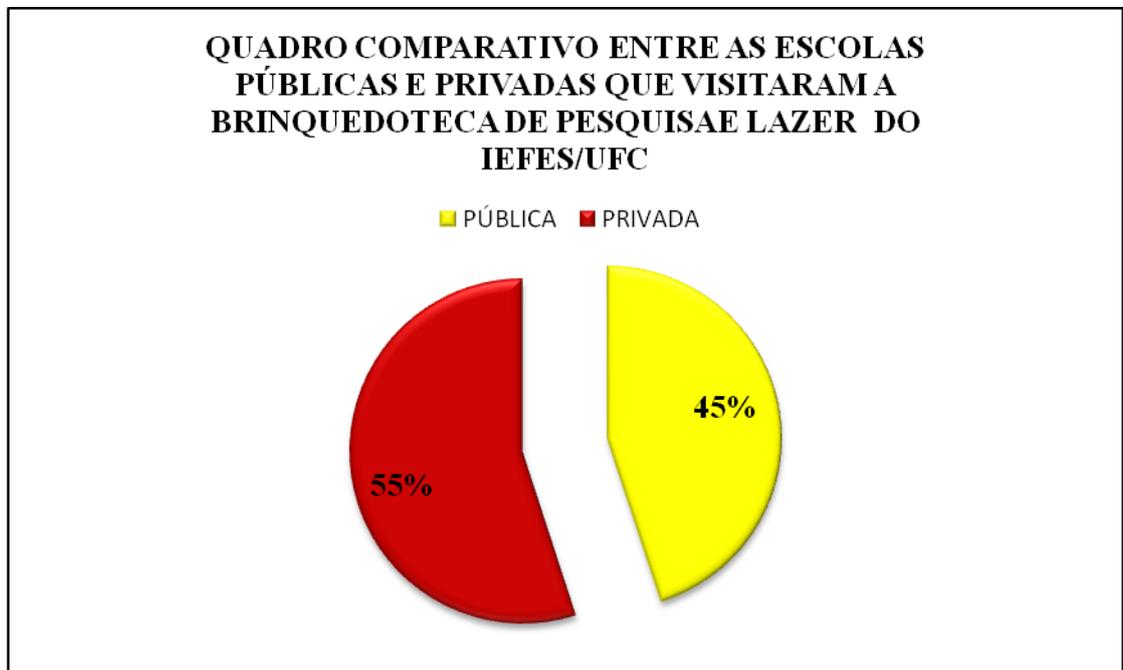


Gráfico 03 – Comparativo entre escolas públicas e privadas

O resultado do gráfico 04 descreve as idades do público recebido na Brinquedoteca de pesquisa e Lazer.

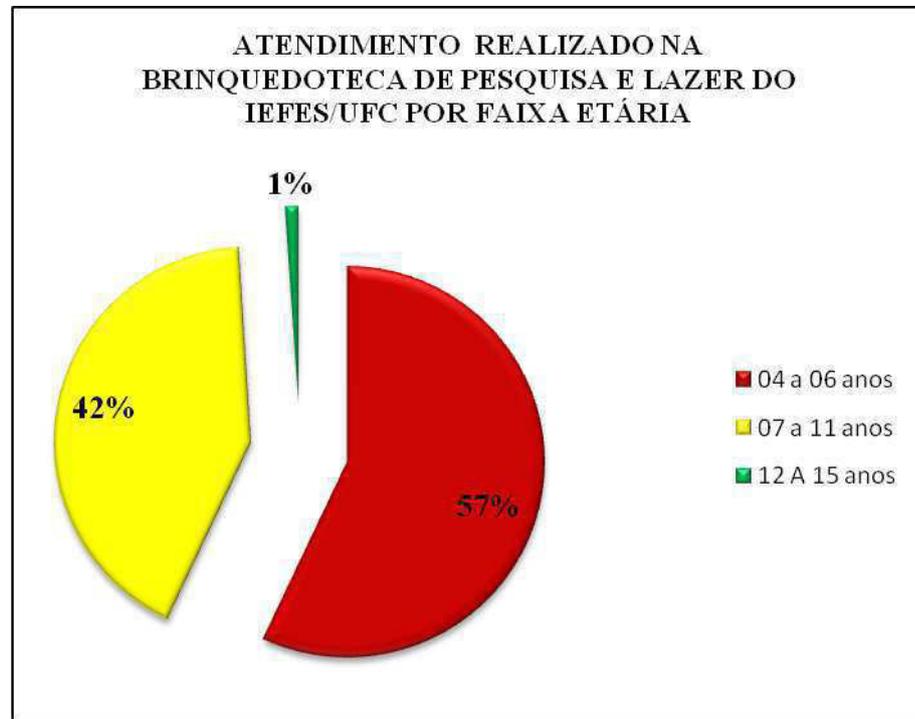


Gráfico 04 – Atendimento por faixa etária.

Percebemos nesta ilustração (ver gráfico 05) que existe uma aproximação no atendimento de gênero na Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer.



Gráfico 05 – Atendimento por gênero.

2. OBJETIVOS DO ESTUDO

2.1. Objetivo Geral:

Esta pesquisa tem o intuito de analisar a importância do brincar e de um espaço especialmente estruturado para esse fim, para as crianças de 6 a 10 das escolas visitantes da Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer do IEFES.

2.2. Objetivos Específicos:

1. Identificar a importância da Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer;
2. Verificar qual o tipo de jogo que mais interessam as crianças atualmente

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1. Evolução histórica do jogo

O jogo está presente na história da civilização. De acordo com a característica de cada época, de cada povo e seus costumes o jogo é representado. Como diz Robles (2006) “El juego es una expresión cultural de una civilización.”

Tendo como base a resenha histórica feita por Robles (2006), na qual ele cita diversos autores que fundamentam a presença e evolução dos jogos durante a história, percebemos diversas características desde as culturas antigas até os dias de hoje.

Na idade antiga, citamos a presença do jogo como passatempo e parte de rituais, sendo encontrados resquícios de jogos infantis que imitam a atividade dos adultos nas tumbas do Antigo Egito.

As civilizações grega e romana tiveram grande influência na idéia de jogo como participante do processo educacional de crianças. Nesse período, as escolas romanas sofreram influência grega ao aliar à idéia de culto ao corpo e preparação física para formar soldados a formação também estética e espiritual (KISHIMOTO 1990).

Na idade média ocorreram tempos de guerra, e os jogos das crianças representavam esse contexto com brinquedos que remetiam à guerra. A Igreja, instituição poderosa na sociedade feudal impôs uma educação religiosa disciplinadora, que pressionava contra a prática de jogos. “Neste clima não condições para a expansão de jogos, considerados delituosos, à semelhança da prostituição e embriaguez.” (KISHIMOTO, 1990).

O Renascimento, período marcado por transformações nas diversas áreas da sociedade, resgatou a prática de jogo tão combatidos pela Igreja na idade média. Logo, com novos ideais acerca do jogo, a atividade lúdica foi incorporada como uma atividade própria da natureza humana, não sendo mais visto como uma mera ferramenta de prazer.

A Companhia dos Jesuítas, conhecida pelo seu trabalho religioso e educacional, percebeu, a importância dos jogos de exercício para a formação do ser humano, através de um de seus líderes, Inácio de Loyola, que havia sido militar e nobre (KISHIMOTO, 1990). A

autora comenta que nessa época são proliferados os jogos de caráter educativos, como os jogos de cartas educativos, jogos em forma de alfabetos, imagens em jogos de ganso.

O marco da Idade Contemporânea é a efervescência científica, que é expressa também nos jogos, diversificando-os e incluindo inovações dentro dos jogos. Nessa época, a publicação da Enciclopédia favoreceu o aparecimento de novos jogos. As informações e imagens contidas nessas publicações favoreceram a criação de novos jogos e novas metodologias para a educação de príncipes e nobres.

Apesar das metodologias favorecerem exclusivamente aos mais nobres, a classe baixa também foi favorecida pela popularização dos jogos educativos. “Utilizados para desempenho de papéis, difusão de idéias e crítica de personagens, tais tipos de jogos penetrem no cotidiano popular” (KISHIMOTO, 1990). Nota-se claramente o jogo como instrumento de propaganda dentro da sociedade.

Nesse período, há a valorização da infância e de uma educação voltada às suas necessidades. A concepção de que a criança é um ser diferente do adulto e que possui características próprias como a inocência e a ingenuidade expressada nos jogos e brincadeiras de forma especial criaram um contexto de estudos e aprofundamento voltados à infância e aos jogos.

Estudos como os de Froebel ganharam destaque no que diz respeito ao brincar na infância, por ele ter sido o fundador de uma educação infantil pautada no brincar livre, nos jardins de infância. Além desses estudos, surgem outros estudos criando novos paradigmas acerca do jogo e seu papel na formação das crianças. No século XX, surge a Psicologia Infantil. Estes estudos voltados a para a área psicológica e genética e a função do jogo nesse processo de desenvolvimento da criança, tem em autores como Piaget, Bruner, Vygotsky as obras que mais influenciaram os currículos até a atualidade.

Em paralelo aos estudos sobre a importância do jogo e da brincadeira na infância, cresce a indústria de brinquedos, evoluindo os materiais e técnicas na criação e produção de jogos para as crianças. Durante esse período até hoje existe uma crescente valorização do jogo, notado pela criação de associações internacionais a favor do direito de brincar, assim como diversos estudos e publicações científicas acerca do tema.

A expansão de pesquisas acerca do brincar, do jogo e da brincadeira chegou até o Brasil, trazendo a idéia de brinquedoteca. Essa expansão de estudos fomentou também aqui no Brasil produções científicas e empresariais acerca dos jogos.

A prática de jogo é diferente nos dias atuais, pois a cultura tecnológica traz às nossas mãos e principalmente as mãos das crianças os jogos eletrônicos e virtuais, que reproduzem uma série de características da sociedade atual. O jogo tem várias nuances que podem ser aproveitadas pelas diversas áreas do conhecimento. Cabe a família, a pesquisadores, psicólogos, pedagogos, professores de Educação Física a utilizarem o jogo da melhor forma para o desenvolvimento da criança ou do adolescente.

3.2 Conceitos e teorias sobre o jogo

Neste capítulo faremos uma breve resenha de alguns autores, como Froebel, Piaget, Wallon, Vygotsky, que trazem em suas teorias conceitos sobre o jogo, a infância e o desenvolvimento. A partir da teoria desses autores podemos compreender o jogo na educação e no desenvolvimento infantil. Para isso vamos partir de reflexões da professora Tizuko Morchida sobre tais autores.

Froebel expressou, nas suas concepções sobre a educação, os conceitos adquiridos durante sua formação humana, entendendo que através da educação o homem tem acesso a ciência e a Deus.

“Educação e instrução devem levar o homem a conhecer o divino, o espiritual, o princípio eterno que anima toda a natureza, constitui a essência da natureza e permanentemente se manifesta na natureza” (FROEBEL, 1912, p. 27 apud KISHIMOTO, 1998).

Froebel baseou sua filosofia educacional no uso dos jogos infantis e delineou sua metodologia nos dons e ocupações, nos brinquedos e jogos, propondo: 1) dons, 20 tipos de materiais como bola, cubo, vareta, e outros que permitem as atividades chamadas de ocupações, orientadas pela jardineira e 2) brinquedos e jogos, atividades simbólicas, livres, acompanhadas de músicas e movimentos corporais, destinados a liberar a criança para a expressão das suas relações com objetos e seu cotidiano (KISHIMOTO, 1998).

No entendimento de Kishimoto (1998), Froebel concebe a brincadeira como ação própria da criança e a postula como ação metafórica, livre e espontânea. Na concepção de Froebel a brincadeira é importante para o desenvolvimento desde as crianças pré-escolares:

“Neste estágio de desenvolvimento a criança vai crescendo como ser humano que sabe usar seu corpo, seus sentidos, seus membros, meramente por motivo de seu uso ou prática, mais não por busca de resultados em seu uso. Ela é totalmente indiferente a isso, ou melhor, ela não tem idéia sobre o significado disso. Por tal razão, a criança neste estágio, começa a brincar com seus membros – mãos, dedos, lábios, língua, pés, bem como as expressões dos olhos e face” (Froebel, 1912, p.48 apud Kishimoto, 1998)

Diferente de Froebel, Piaget sustenta sua concepção de jogo como fruto da imitação e não como atividade inata da criança. “Para esse epistemólogo, com a socialização da criança o jogo adquire regras ou adapta a imaginação simbólica às necessidades da realidade, construções espontâneas que imitam o real; (...)” (NEGRINE, 1994).

Piaget (1978) observa, ao longo do período infantil, três sucessivos sistemas de jogo: sensório-motor ou de exercício, simbólico e de regras (KISHIMOTO, 1994). Piaget aprofundou no estudo sobre o jogo definindo fases de desenvolvimento, nas quais os jogos estão presentes e representam cada fase.

O jogo sensório-motor ou jogo de exercício está presente na vida da criança de 0 a 2 anos de idade. Os jogos simbólicos acompanham o surgimento da representação e da linguagem que se caracteriza a partir dos dois anos. O jogo simbólico, nessa etapa do desenvolvimento surge e supera a simples manipulação. Outro tipo de jogo é o de regras, que marca a transição de uma atividade individual para uma social, onde as regras criam um padrão de acordo entre os participantes, sejam elas pré-definidas ou regras construídas espontaneamente (KISHIMOTO, 1994).

Wallon concorda com Piaget no que diz respeito ao jogo como fruto da imitação da criança. Semelhantemente a Piaget, Wallon classifica os jogos em 4 tipos: funcionais, de ficção, de aquisição e de construção (KISHIMOTO, 1994). O jogo denominado de ficção por Wallon tem a mesma essência dos jogos simbólicos em Piaget, no qual as crianças, através do faz-de-conta, representam e metamorfoseiam a realidade externa. Para o autor, a criança e sua relação com o social, o meio no qual está inserida, são fundamentais para seu desenvolvimento.

Outro autor importante é Vygotsky, que apesar de ter morrido ainda jovem e deixados estudos incompletos, influenciou pesquisas sobre o jogo infantil. “Vygotsky valoriza o fator social, mostrando que no jogo de papéis a criança cria uma situação imaginária, incorporando elementos do contexto cultural adquiridos por meio da interação e comunicação” (KISHIMOTO, 1994). Este autor não propõe uma classificação de jogo como Piaget e Wallon. Ele deixa claro que, nos primeiros anos de vida, a brincadeira é atividade predominante e constitui fonte de desenvolvimento (...) (KISHIMOTO, 1994).

Entre os autores existem diferenças e complementaridades, mas todos confirmam a presença do jogo na infância e como o brincar, o representar, pode ser importante no desenvolvimento da criança.

3.3 O jogo, brinquedo e brincadeira

Jogar futebol, brincar na areia da praia, jogar dama, brincar de “polícia e ladrão”, brincar de boneca, jogar com jogos eletrônicos e muitos outros são todos jogos. Definir jogo é uma tarefa difícil. O tema jogo tem sido abordado por diversas áreas do conhecimento, como a Pedagogia, Sociologia, a Psicologia, entre outras. “A variedade de fenômenos considerados como jogo mostra a complexidade da tarefa de defini-lo” (KISHIMOTO, 2008, p.15).

Muitas são as teorias acerca do jogo, e para elucidar a idéia sobre o jogo, Kishimoto (2008, p. 16), cita Brougère (1981, 1993) e Henriot (1983,) e para ela, esses autores “começam a desatar o nó neste conglomerado de significados atribuídos ao termo jogo ao apontar três níveis de diferenciações”, sendo o jogo visto como:

1. O resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social;
2. Um sistema de regras; e
3. Um objeto.

O jogo visto como um sistema lingüístico típico do contexto no qual está inserido nos mostra que o jogo pode ser visto de forma diferente, dependendo da cultura e do contexto social no qual está inserido. “Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui” (KISHIMOTO, 2008, p. 17). No segundo nível de diferenciação entendemos que o jogo possui um sistema de regras que os distinguem e essas

regras especificam a modalidade do jogo. No terceiro nível vemos o jogo como um objeto, palpável aos brincantes. Trata-se do objeto que materializa o jogo de regras, através de peças que compõe um jogo, ou podendo ser o objeto que dá sentido a uma determinada brincadeira. Esses três pontos nos dão uma compreensão inicial do que é jogo e suas diferenciações.

Outro termo importante em nossa compreensão é o brinquedo. Este termo difere do jogo, pois “supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização” (KISHIMOTO, 2008, p. 18). O brinquedo leva a criança ao mundo do imaginário por incentivar a criança a representar por meio dele, como uma criança que brinca com uma boneca de “mamãe e filhinha”. O brinquedo “metamorfoseia e fotografa a realidade” (KISHIMOTO, 2008, p. 18). Analisando a criança no uso do brinquedo, pelo qual é levada ao mundo do imaginário, podemos ver traços típicos da condição humana das crianças nas suas brincadeiras. Eugenio Tadeu Pereira, em sua participação no livro *Brincar(es)* diz que “se observamos bem, nas brincadeiras das crianças encontramos disputas, temores, acordos, burlas, birras, alegria, raiva, enfim, inúmeras formas de relacionamento encontradas na vida do dia a dia, acrescidas com o tempero da imaginação, do ‘de mentirinha’ ” (ALYSSON CARVALHO [et al], 2009, p.24).

3.4 A criança e o jogo, o brinquedo e a brincadeira: relações com o desenvolvimento e aprendizagem

Retornando ao passado, na história e evolução humana da sociedade, percebemos as mudanças no tratamento da criança. Segundo Almeida (2000), antigamente, a criança era considerada um adulto em miniatura. O valor da criança era relativo, nas classes altas elas eram educadas e preparadas para o futuro e nas classes mais baixas a criança era vista com algum valor apenas quando ela podia ser útil ao trabalho, quando podia gerar renda para a família. Atualmente, a criança tem sido vista e tratada de forma diferente. “Nessa nova visão, a criança como cidadã caracteriza-se por ser um sujeito ativo, onde a situação sociocultural, as condições econômicas, o sexo e a etnia exercem grande influência sobre ela e seu comportamento” (SANTOS, 2010, p.9). Segundo a autora, hoje, entende-se a criança como um ser que se iguala por sua natureza infantil, mas se diferencia pelos fatores socioculturais.

A compreensão do universo infantil só ganhou força quando teóricos psicólogos e pedagogos começaram a considerar a criança como um ser humano diferente dos demais, com características próprias e que por isso deveria ser valorizado. Foi importante essa mudança na imagem da criança, pois só assim a sociedade conseguiu ver e associar a criança a uma visão positiva, como um ser que tem seu valor. “O aparecimento do jogo e do brinquedo como fator do desenvolvimento infantil proporcionou um campo amplo de estudos e pesquisas e hoje é questão de consenso a importância do lúdico na infância” (ALMEIDA, 2000).

O jogo e o brinquedo ganharam força, no que diz respeito ao desenvolvimento da criança, nas obras de Froebel. Arce (2004), em seu artigo *O jogo e o desenvolvimento infantil na teoria da atividade e no pensamento educacional de Friedrich Froebel*, comenta que nas obras *A educação do homem* (1987) e *Pedagogia dos jardins-de-infância* (1917) podemos perceber a idéia de que o jogo e o brinquedo são mediadores do autoconhecimento das crianças. E que as atividades espontâneas da criança, propostas por Froebel, são de grande importância para a o êxito da atividade educativa.

Ela continua dizendo que segundo Froebel o jogo seria a principal fonte de desenvolvimento na primeira infância e que a brincadeira é uma atividade séria para conhecermos a criança e seu desenvolvimento.

Brincadeira. – A brincadeira é a fase mais alta do desenvolvimento da criança – do desenvolvimento humano neste período; pois ela é a representação auto-ativa do interno – representação do interno, da necessidade e do impulso internos. A brincadeira é a mais pura, a mais espiritual atividade do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana como um todo – da vida natural interna escondida no homem e em todas as coisas. (...) Como já indicado, a brincadeira neste período não é trivial, ela é altamente séria e de profunda significância. (...) Para a visão calma e agradável daquele que realmente conhece a Natureza Humana, a brincadeira espontânea da criança revela o futuro da vida interna do homem. (Froebel, 1987, p.55-56 apud Arce, 2004).

A compreensão sobre os jogos e brinquedos também mudou durante os anos, antes vistos apenas como passatempo, como tempo perdido, como algo não sério, passou a ser, hoje, tanto uma ferramenta de aprendizado como uma caminho para alcançá-lo. Períodos diferentes da historia tiveram sua visão sobre o brincar e a infância.

Desde a antiguidade até hoje, os jogos, brinquedos e as brincadeiras fazem parte da vida da criança. O ato de brincar leva as crianças para um mundo de fantasia, de alegria, de sonhos, e esse mundo o real se mistura ao faz-de-conta. De acordo com Macedo (2005, p.13) o brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação, é interessante por que canaliza as energias da, prendendo a atenção das crianças, e informativo porque ela pode aprender sobre os conteúdos pensados ou imaginados durante o ato de brincar.

O desejo natural de brincar das crianças une-se ao brinquedo de forma especial, criando situações de desenvolvimento e aprendizado. “Brincar é fundamental na socialização da criança, pois é na brincadeira que o ser humano aprende regras e princípios de vivência social” (AZEVEDO, 2004, p. 60). Segundo Maluf (2009, p.20), a criança através do brincar prepara-se para aprender e aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável. A autora entende que o aprendizado que o brincar permite é de fundamental importância para o desenvolvimento e formação da criança. A criança se envolve com a brincadeira de forma aplicada, sendo “levada” para um mundo imaginário, um mundo de representação. “O jogo implica para a criança muito mais do que o simples ato de brincar. Através do jogo, ela está se comunicando com o mundo e também está se expressando” (FRIEDMANN, 1996, p.14).

Assim, no decorrer do desenvolvimento, outras formas de brincar surgem: inicialmente a criança brinca com os objetos para dominá-los, assim, por meio dessa prática de exploração, de descoberta, ela passa a conhecer e manusear da forma que mais se adapta ao seu momento de brincadeira. Mais na frente do desenvolvimento aparecem os jogos de regras.

Refletir sobre a importância do brincar no desenvolvimento da criança, nos diferentes tipos de jogos como, os solitários aos jogos em grupo, jogos simbólicos aos jogos de execução, nos mostra que o jogo, o brinquedo e a brincadeira têm sua contribuição para o desenvolvimento infantil.

3.5. A Brinquedoteca

3.5.1. Visão histórica

Segundo Cunha (1994, p.13), “BRINQUEDOTECA é um espaço criado para favorecer a brincadeira”. E essa instituição surgiu no século XX, para garantir a criança um espaço especial para o exercício do brincar. Seguindo o relato histórico referente à brinquedoteca feito por Azevedo (2004, p. 48), pontuo alguns dos principais fatos ocorridos:

1. Em 1934, em Los Angeles surgiu um serviço de empréstimo de brinquedos como um recurso a comunidade. Esse serviço até hoje existe e é conhecido pelo nome de Toy Loan.
2. Em 1963, na Suécia, surge a primeira ludoteca (Lekotek, em sueco), com o objetivo de orientar os pais de crianças excepcionais.
3. Em 1967, na Inglaterra surgiram as bibliotecas de brinquedos (Toys Libraries), lugar onde a criança toma por empréstimo os brinquedos e leva-os para casa.
4. Em 1976, em Londres, aconteceu o I Congresso sobre esse assunto.
5. Em 1990, na Itália, no quinto Congresso Internacional de brinquedotecas, foi lançado o livro chamado Toys Libraries in International Perspective. Este trabalho evidenciou o trabalho em brinquedotecas em trinta e sete países.

A idéia da brinquedoteca percorreu o mundo, chegando a diversos países, como: África do Sul, Argentina, Austrália, Bélgica, China, Finlândia, França, Japão, Noruega, Portugal e muitos outros, entre eles o Brasil. E em muitos outros países brinquedotecas estão sendo criadas.

3.5.2. Brinquedoteca brasileira

O reflexo de expansão desse movimento chegou ao Brasil. Segundo AZEVEDO (2004, p. 52) “O nome ‘brinquedoteca’ é totalmente brasileiro”. Seguindo o mesmo relato construído por Azevedo (2004, p. 48), elenco os fatos, que na minha visão, são os que mais contribuíram para expansão desse movimento:

1. Em 1973, surgindo a Ludoteca da APAE. Em 1981, em São Paulo, foi criada a primeira brinquedoteca brasileira.
2. Em 1984, foi criada a ABB- A Associação Brasileira de Brinquedotecas, por Nylse Helena da Silva Cunha.
3. Em 1998, houve a inauguração da Labrimp/FEUSP (Laboratório de brinquedos e Materiais Pedagógicos da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo).
4. Em 1995, a equipe do projeto “O direito do Brincar”, elaborou uma pesquisa sobre o desenvolvimento de do trabalho das quarenta brinquedotecas.

“A BRINQUEDOTECA brasileira diferencia-se das ludotecas e ‘Toys Libraries’ porque estas têm seu trabalho mais voltado para o empréstimo de brinquedos, ao passo que, na BINQUEDOTECA brasileira, o trabalho está voltado para o brincar, propriamente dito” (CUNHA, 1994, p. 14).

3.5.3. Definições e tipos de brinquedoteca

Vários autores conceituam brinquedoteca, dentre eles escolhemos alguns para ajudar em nossas reflexões.

Para Cunha (1994) a brinquedoteca é um espaço para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos, dentro de um ambiente especialmente lúdico.

Almeida (2008) comenta que a brinquedoteca é um espaço para liberdade, alegria e resgate do brincar.

Santos (1997, p.97) diz que a brinquedoteca é sempre um lugar prazeroso, onde os jogos, brinquedos e brincadeiras fazem a magia do ambiente.

Maluf (2009, p.62) define brinquedoteca como um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos dentro de um ambiente lúdico.

As brinquedotecas classificam-se levando em consideração diversos fatores. Apesar da classificação, o aspecto lúdico da brinquedoteca e sua função de assegurar o direito de brincar é sempre preservado, independente de cada tipo. Para Azevedo (2004, p. 56) os tipos mais comuns são: Brinquedotecas de Escolas, Brinquedotecas de Bairros, Brinquedotecas de Universidades, Brinquedotecas de Hospitais ou clínicas, Brinquedotecas circulantes, Brinquedotecas bibliotecas e Brinquedotecas temporais. Cada instituição pode ter a brinquedoteca com uma ou mais funções e finalidades integradas.

3.5.4. Objetivos da brinquedoteca

Cunha (1994, p. 14), enumera onze principais finalidades do trabalho desenvolvido na brinquedoteca, são elas:

1. Proporcionar um espaço onde a criança possa brincar sossegada, sem cobranças e sem sentir que está atrapalhando ou perdendo tempo;
2. Estimular o desenvolvimento de uma vida interior rica e da capacidade de concentrar a atenção;
3. Estimular a operatividade das crianças;
4. Favorecer o equilíbrio emocional;
5. Dar oportunidade à expansão de potencialidades;
6. Desenvolver inteligência, criatividade e sociabilidade;
7. Proporcionar acesso a um número maior de brinquedos, de experiências e de descobertas;
8. Dar a oportunidade para que aprenda a jogar e a participar;
9. Incentivar a valorização do brinquedo como atividade geradora de desenvolvimento intelectual, emocional e social;
10. Enriquecer o relacionamento entre as crianças e suas famílias;
11. Valorizar os sentimentos afetivos e cultivar a sensibilidade.

Além dessas importantes finalidades, de acordo com Cunha (1994, p.15), a brinquedoteca tem também a função de proporcionar a aprendizagem, aquisição de conhecimentos e desenvolvimento de habilidades de forma natural e agradável.

4. METODOLOGIA DO ESTUDO

4.1. Marco metodológico

O estudo aqui apresentado tem como objetivo principal investigar a importância do brincar e de um espaço especialmente estruturado para esse fim, para as crianças de 6 a 10 das escolas visitantes da Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer do IEFES.

Para a realização do estudo, optamos pela pesquisa qualitativa do tipo estudo de caso. Este tipo de estudo é útil para análise da realidade e tem tido grande importância no desenvolver das ciências sociais. Temos na história, o exemplo de grandes nomes como Piaget, Freud, Rogers, entre outros que tiveram muita influência para as ciências humanas e sociais.

“O que determina a escolha da metodologia (e, implicitamente, a escolha do local da pesquisa como campo ou laboratório) é o problema, e muitos deles se beneficiam com a utilização de uma pluralidade de métodos observacionais, experimentais e/ou entrevistas, entre outros”, Günter & Rozestraten (2005:1-2).

A opção por esse tipo de estudo decorre do interesse em investigar uma experiência específica: as escolas visitantes da Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer do IEFES. Neste estudo, como citado anteriormente, temos o intuito de analisar a importância do brincar e de um espaço estruturado para esse fim e como as crianças utilizam um espaço como este. Para este objetivo, utilizamos instrumentos para captar o olhar da criança e do investigador em relação aos nossos objetivos.

Foram aplicados questionários às crianças para identificar a importância do brincar e de um espaço destinado ao lúdico. De março a setembro de 2010 realizamos 40 entrevistas com as crianças, mas para o desenvolvimento da metodologia utilizamos uma população de 15 crianças das escolas visitantes da Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer do IEFES.

4.2. Enfoque metodológico

O projeto desta pesquisa classifica-se como um estudo de caráter qualitativo (Godoy,1995; Neves, 1996;) e exploratório (Mattar 1996, Almeida 2010), utilizando o estudo de caso como estratégia metodológica (Godoy, 1995; Neves 1996).

A opção por esse tipo de investigação, do tipo qualitativo e estudo de caso se deu pela necessidade de dados descritivos que demonstrassem a importância do brincar e de um espaço preparado para o jogo, o brinquedo e a brincadeira da criança dentro do contexto da Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer do IEFES. Neves (1996, p.2) comenta que os pesquisadores ao empregarem os métodos qualitativos entre outras situações buscam visualizar o contexto, e se possível, segundo o autor, “ter uma integração empática com o processo objeto de estudo que implique melhor compreensão do fenômeno”.

Explorando a afirmação: “A investigação qualitativa exige que o mundo seja examinado com a idéia de que nada é trivial, que tudo tem potencial para constituir uma pista que nos permite estabelecer uma compreensão esclarecedora do nosso objetivo de estudo” (Bogdan, R.; Biklen, S. 1994, p. 49), entendo que a pesquisa feita dentro da Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer, pode nos oferecer boa compreensão no que diz respeito aos objetivos desta pesquisa.

Para responder as indagações que norteiam nossos objetivos, nossa pesquisa também é de caráter exploratório, pois,

“A investigação exploratória visa fornecer o investigador de maior conhecimento sobre o tema ou problema de pesquisa em perspectiva. Por isso, é apropriada para as primeiras práticas da investigação quando a familiaridade, o conhecimento e a compreensão do fenômeno por parte do investigador são, geralmente, pouco ou inexistentes. (MATTAR 1996, p.18)”

Almeida (2010) comenta que uma investigação do tipo exploratória pode utilizar diversas formas de coleta de dados, entre as principais a aplicação de questionários (abertos ou fechados) e que através das observações queremos ver idéias ou atividades que funcionam nos espaços recolhidos para a investigação.

Como estratégia, utilizaremos o estudo de caso. Segundo Godoy (1995, p.25) esse tipo de estudo qualitativo visa ao exame detalhado de um ambiente, de um sujeito ou de uma situação em particular. Este tipo de estudo tem como finalidade compreender uma realidade singular, no nosso caso, as escolas que visitam a Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer.

4.3. População estudada e o universo da pesquisa

O público investigado nesse estudo foram as escolas públicas e particulares que visitaram a Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer.

A brinquedoteca do IEFES recebe escolas públicas e particulares, às terças e quintas-feiras nos dois turnos. Cada escola tem o tempo de permanência de 1 hora e 30 minutos. O atendimento às escolas é feito de 8h às 9h30min, de 10h às 11h30min e de 14h às 15h30min e de 16h às 17h30min. As visitas das escolas são previamente agendadas. Para a confirmação da visita é assinado, pela escola, um termo de autorização de uso e imagem para fins de pesquisa.

Recebemos na Brinquedoteca alunos desde a educação infantil ao ensino médio. Mas para nossa pesquisa, vamos analisar as escolas que visitaram com alunos de idade referida nos nossos objetivos, que é de 6 a 10 anos. Escolhendo entre essas escolas 15 alunos aleatoriamente para aplicação do instrumento.

Assim, receberemos 35 alunos por escola, com permanência de 1h30min cada turma. A sala é previamente preparada para os alunos, tendo em vista a idade destes, para melhor distribuição dos materiais lúdicos.

4.4. Instrumentos e estratégias de obtenção e construção da informação

As atividades para a coleta de dados foram feitas em quatro etapas. Nosso estudo foi realizado durante o ano de 2010. Teve início em abril de 2010 com o começo das visitas escolares à Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer. Nesse período tivemos os primeiros contatos com as crianças. Desde as primeiras visitas foram feitos registros visuais (fotos e filmagem). O instrumento utilizado foi o questionário (Anexo C) que foi aplicado às crianças, utilizando filmagem das entrevistas como estratégias para coleta de informações, que após coletadas foram transcritas ao questionário impresso.

As etapas da investigação foram:

1. Aplicação do questionário nas crianças visitantes (Entrevistas Filmadas);
2. Transcrição das entrevistas para questionário impresso;
3. Análise e construção dos resultados;

4. Relatório Final – Monografia;

5. ANÁLISE DE RESULTADOS

Analizamos os resultados das crianças tratando cada questão existente no questionário e em cada momento, as questões vêm com uma análise descritiva e um gráfico representativo.

A seguir, cada questão com sua respectiva análise:

1. VOCÊ BRINCA? EM CASO DE NÃO, RESPONDA PORQUÊ.

Todas as crianças entrevistadas responderam **sim**. Isso representa quantitativamente a confirmação da existência da brincadeira no universo infantil (ver gráfico 6).

Sim	100%
Não	0%



Gráfico 6 – Você brinca?

2. ONDE VOCÊ COSTUMA BRINCAR?

As opções eram: Em casa, na rua, na escola, na praça pública, outros locais. Das opções oferecidas 33% das crianças responderam que preferem **brincar em casa** e 28% responderam **brincar na escola**, demonstrando que o ambiente de segurança e tranquilidade é o local mais utilizado por essas crianças. Os resultados também mostram o déficit na utilização das ruas (21%) e praças (9%) por essas crianças nos seus momentos de brincadeiras e jogos (ver gráfico 7).

Casa	Rua	Escola	Praça pública	Outros
33%	21%	28%	9%	9%



Gráfico 7 – Onde você costuma brincar?

3. COM QUEM VOCÊ BRINCA?

As opções eram: com os pais, com os avós, com os tios, com os irmãos, com os amigos, com o professor (a), outros. Em primeiro lugar, a opção mais escolhida pelas crianças entrevistadas foi **brincar com os amigos** com 80%, mostrando que elas preferem brincar acompanhadas e assim podemos ver o poder de socialização do jogo e da brincadeira infantil. Segundo, a brincadeira com os irmãos (46%) e tios (20%) surgiu de forma significativa, reforçando a idéia do brincar acompanhado. O que nos chama atenção é a ausência dos pais nas brincadeiras das crianças. Algumas comentaram da falta de tempo dos pais para brincar. Uma das crianças entrevistadas comentou que o pai ou a mãe só brincam quando estão de férias. O ponto mais interessante é o resultado da brincadeira com professores (as) com

apenas 13%. Analisando esse dado comparado com a questão anterior, no qual as crianças relataram que costumam brincar na escola, com um percentual de 28%, sendo o colégio o segundo local onde mais elas costumam brincar, podemos perceber que a brincadeira existente no colégio não é tão acompanhada pelos professores, indicando que apesar das crianças brincarem na escola, elas não brincam com os professores. Friedmann (1996) afirma que o “jogo fica relegado ao pátio ou destinado a ‘preencher’ intervalos de tempo entre aulas.” A autora comenta que os educadores justificam essa atitude por conta do tempo, que tem que ser destinado a um programa de ensino e que tem objetivos a serem alcançados (ver gráfico 8).

Pais	Avós	Tios	Irmãos	Amigos	Professor (a)	Outros
13%	6%	20%	46%	80%	13%	27%

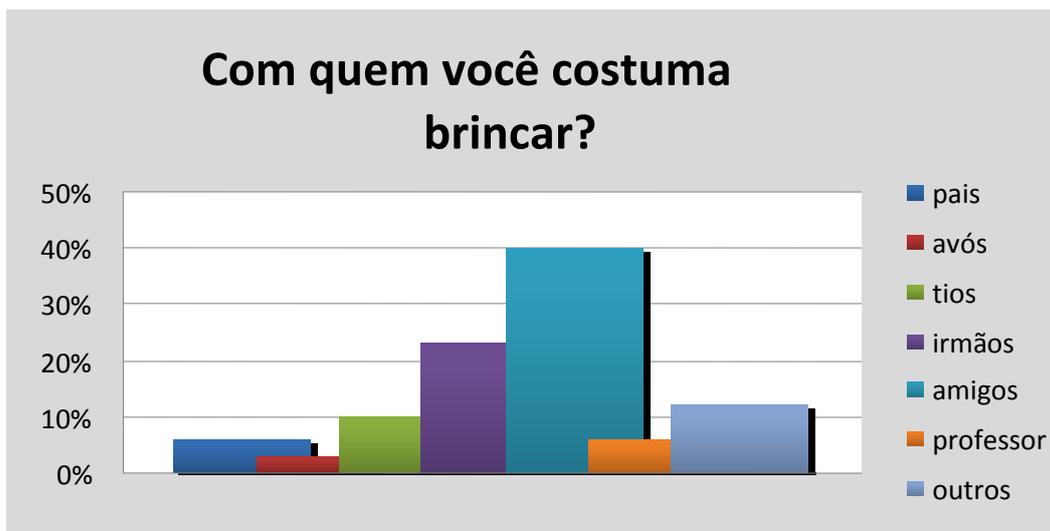


Gráfico 8 – Questão 3 Com quem você brinca?

4. QUAL A BRINCADEIRA QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

As brincadeiras mais citadas entre as crianças entrevistadas foram esconde-esconde, futebol e pega-pega, cada uma com 4 citações entre as crianças. Foi interessante notar uma das meninas entrevistadas citando o futebol com uma das brincadeiras que ela mais gosta, um tipo de jogo tão difundido entre os meninos. Outras atividades relevantes foram carimba, vôlei, pula-corda, jô-atrepa, basquete com duas citações entre as brincadeiras preferidas pelas

crianças. Importante analisar a presença dos esportes futebol, basquete, vôlei, sendo também o handebol lembrado por uma das crianças como uma brincadeira preferida por elas. Várias outras brincadeiras foram lembradas como: brincar de luta, construir maquetes, 7 pecados, brincar pintando, entre outras. Para melhor entendimento, construímos os gráficos seguir de acordo com a preferência das crianças.



Gráfico 9 – Questão 4.1. Qual a brincadeira que você mais gosta?



Gráfico 10 – Questão 4.2. Qual a brincadeira que você mais gosta?



Gráfico 11 – Questão 4.3. Qual a brincadeira que você mais gosta?



Gráfico 12 – Questão 4.4. Qual a brincadeira que você mais gosta?

5. QUAL SEU BRINQUEDO PREFERIDO?

A análise desses dados foi feita de forma geral, sendo considerados os brinquedos mais citados entre as crianças. O brinquedo **boneca ou boneco** foi bem citado pelas crianças entrevistadas com seis citações entre elas, sendo determinante para esse resultado a escolha de algumas meninas por esse brinquedo. O que mais chamou a atenção nesse resultado foi a escolha por **computadores** e **vídeo games**, que são citados dentro dos quatro brinquedos

preferidos, o que mostra a forte presença de jogos virtuais no universo das crianças hoje em dia. Podemos relacionar esse resultado com os resultados da questão 2 do questionário, no qual foi percebido que as crianças costumam brincar dentro de suas próprias casas (33%), e hoje como o acesso a computadores e internet é mais facilitado, essa interação criança, jogo e jogos virtuais é cada vez mais presente na vida da criança.



Gráfico 13 – Questão 5.1. Qual o seu brinquedo preferido?



Gráfico 14 – Questão 5.2. Qual o seu brinquedo preferido?

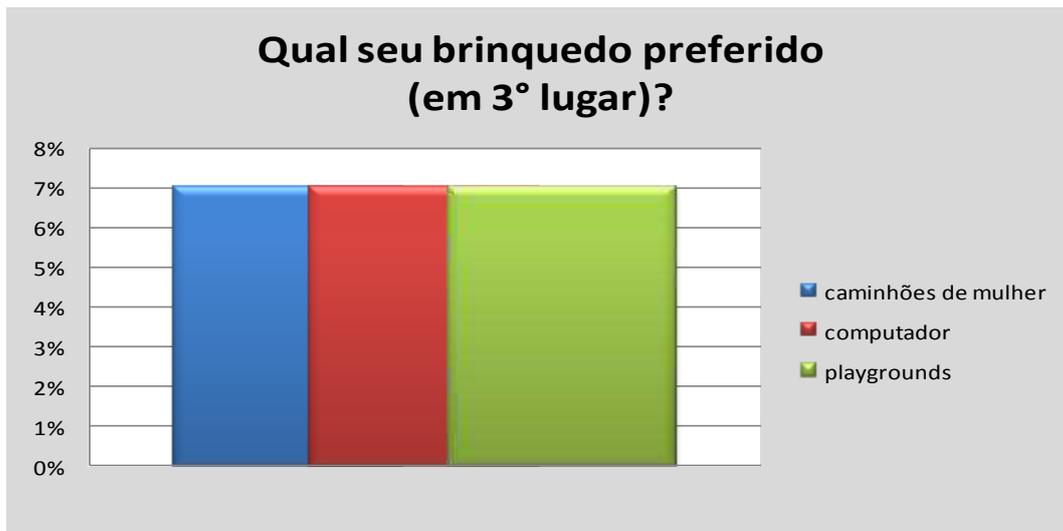


Gráfico 15 – Questão 5.3. Qual o seu brinquedo preferido?

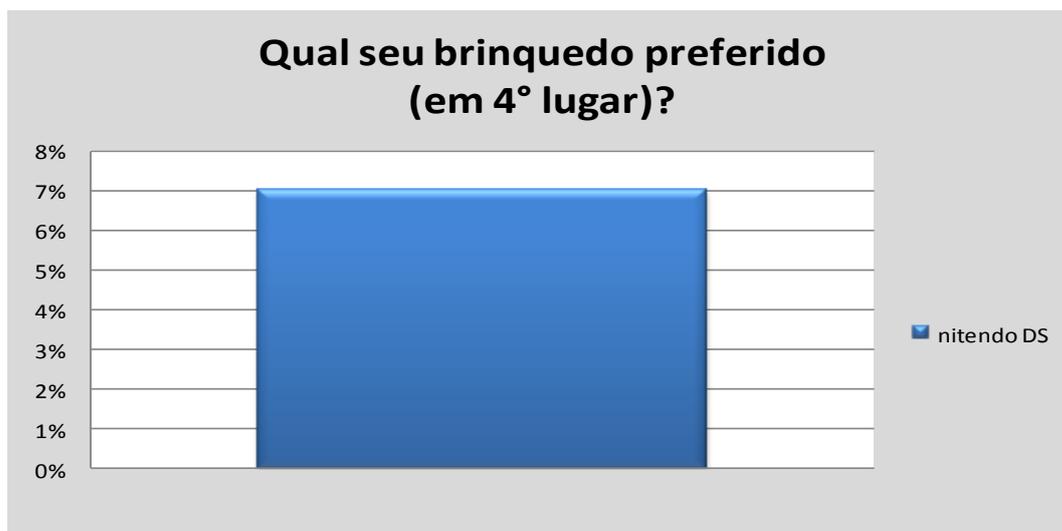


Gráfico 16 – Questão 5.4. Qual o seu brinquedo preferido?

6. VOCÊ PREFERE BRINCAR SOZINHO?

As opções eram: sozinho, em grupo, depende da brincadeira. A maioria das crianças, 87% relatou sua preferência por brincar em grupo. Outros 13% responderam que depende da brincadeira, nenhuma criança preferiu brincar sozinha. Friedmann (1996) comenta que “É nas interações estabelecidas com outras pessoas que o jogo acontece e assume características únicas. Durante essas trocas, a criança tem a oportunidade de assumir diversos papéis,

experimental, se colocar no lugar do outro, realizar ações mais ou menos prazerosas e expressar-se”. Reconhecemos aqui o papel socializador do jogo, que influencia no desenvolvimento das crianças através das experiências lúdicas vividas com outras pessoas (ver gráfico 17).



Gráfico 17 – Questão 6. Qual o seu brinquedo preferido?

7. QUEM MAIS BRINCA COM VOCÊ?

As opções eram papai, mamãe, papai e mamãe, nenhum dos dois. 20% das crianças responderam que brincam somente com o papai, outros 13% apenas com a mamãe. Para a opção de brincadeira com o pai e a mãe juntos, foi colhido o resultado de 27% das crianças entrevistadas. O aspecto mais importante foi na opção nenhum dos dois com (40%). Podemos perceber a ausência dos pais nas brincadeiras com seus filhos. Os pais, levados pela rotina acelerada do cotidiano, se sentem cansados após uma jornada de trabalho ou julgam a brincadeira como sem importância, assim não brincam com suas crianças (ver gráfico 18).

Papai	20%
Mamãe	13%
Papai e mamãe	27%
Nenhum dos dois	40%

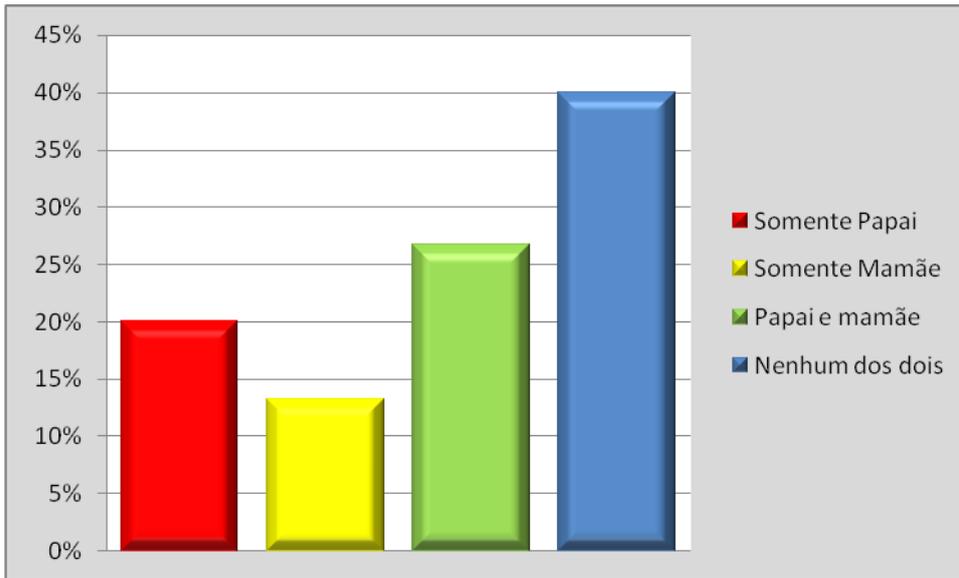


Gráfico 18 – Questão 7. Quem mais brinca com você?

8. SE EXISTISSE UM LOCAL ONDE VOCÊ PUDESSE BRINCAR (EX: PULAR CORDA, CASINHA, CARRINHO, BONECA, MÁGICA, BOLA, JOGOS E BRINQUEDOS DIVERSOS ETC.) VOCÊ IRIA?

Todas as crianças responderam **sim**. Esse resultado mostra a relevância do brincar na vida da criança. Também nos faz refletir sobre a criação de espaços estruturados para o brincar, assim como a criação e valorização de espaços públicos destinados para esse fim (ver figura 19).

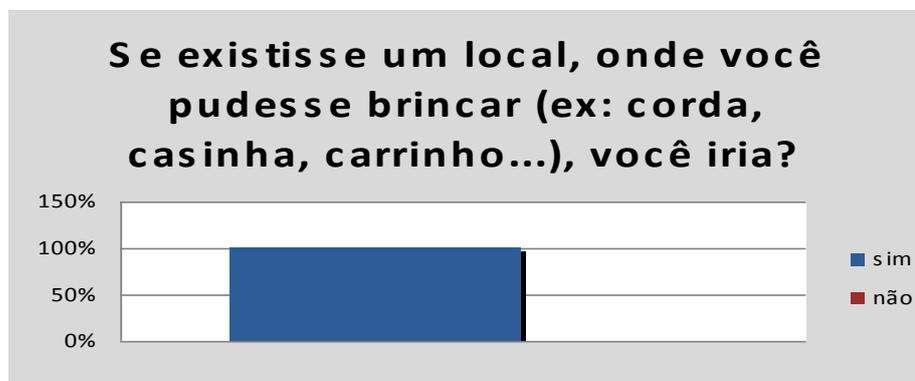


Gráfico 19. QUESTÃO 8 – Se existisse um local onde você pudesse brincar, você iria?

9. VOCÊ SABE O QUE É UMA BRINQUEDOTECA?

Algumas crianças responderam **não (33%)**. Mesmo estando dentro de uma Brinquedoteca eles ainda não relacionaram o espaço lúdico no qual eles estavam inseridos ao nome brinquedoteca. As crianças que responderam **sim. (67%)** explicaram que é um local cheio de brinquedos. Uma das crianças respondeu dizendo que a Brinquedoteca é um local onde as crianças se divertem muito. Apesar do bom conhecimento das crianças sobre brinquedoteca, muitas outras crianças ainda não conhecem um espaço como esse, sendo preciso um reforço na divulgação de experiências e de resultados que demonstrem a importância de atividades dentro de uma brinquedoteca no desenvolvimento das crianças (ver gráfico 20).

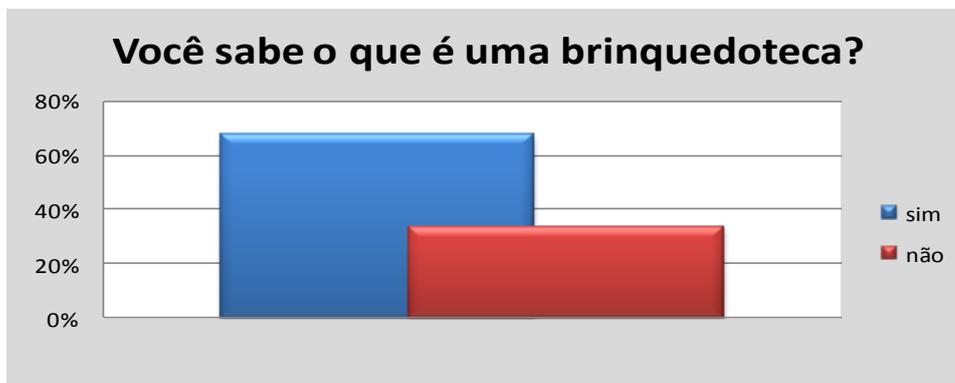


Gráfico 20. QUESTÃO 9 – Você sabe o que é uma brinquedoteca?

10. QUAL O JOGO, BRINCADEIRA OU BRINQUEDO QUE NÃO PODERIA FALTAR NA BRINQUEDOTECA?

As opções eram: populares ou tradicionais, educativos, de construção, eletrônicos, jogos virtuais, faz-de-conta, playgrounds, outros. Jogos educativos, de faz-de-conta e eletrônicos (movido a pilha e/ou bateria) foram lembrados, cada um com 13,3% das preferências. Jogos populares e playgrounds também foram lembrados com 20% cada um. Um aspecto importante que devemos salientar é a presença com 33% dos jogos virtuais, constituídos por computadores ou games. Relacionando esse resultado com os resultados da questão 5 (na qual encontramos a preferência por brinquedos do tipo computadores e vídeo games), podemos perceber que os jogos virtuais estão cada vez presentes na vida das crianças. Podemos perceber através desses resultados que boa parte das crianças prefere os jogos

virtuais, jogos que não favorecem a atividade física. Segundo Neto (2003, p.11) a atividade física é decisiva na delimitação de hábitos saudáveis para uma vida ativa (ver gráfico 21).

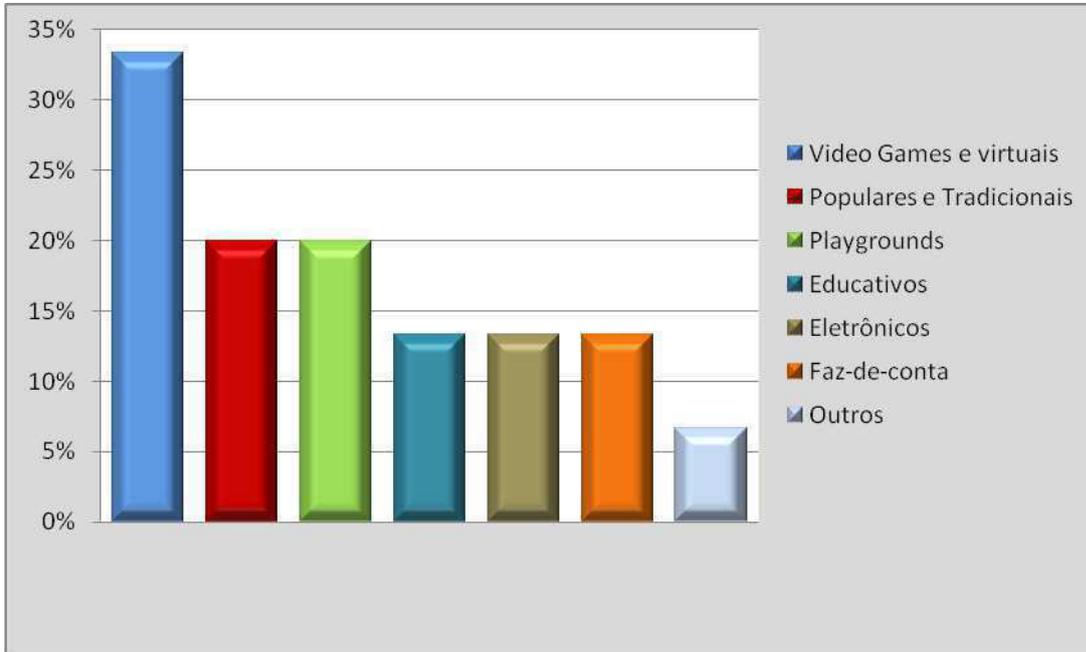


Gráfico 21. QUESTÃO 10 – Qual jogo não poderia faltar na brinquedoteca?

7. CONCLUSÕES DO ESTUDO

Considerando que o objetivo geral da investigação que foi analisar a importância do brincar e de um espaço especialmente estruturado para esse fim, podemos confirmar a forte presença do brincar na vida das crianças e como elas gostariam de um local estruturado para suas brincadeiras.

O presente estudo não é passível de generalizações, mas pôde nos dar uma idéia sobre o brincar infantil. Podemos perceber através desse estudo o interesse das crianças pelo ato de brincar. Todas as crianças do nosso estudo responderam que costumam brincar. Esse resultado confirma a importância do lúdico no desenvolvimento infantil.

O estudo revelou o interesse das crianças por jogos eletrônicos e virtuais, tipos de jogos que estão em voga no marketing do consumo, seduzindo as crianças e tornando-as desde pequenas em pessoas consumistas, sempre à procura do brinquedo novo, mais atual, mais tecnológico e mais caro. Essa situação tem como consequência a falta de conhecimento sobre jogos antigos, jogos populares, jogos passados de geração a geração. Por outro lado, podemos ver esse interesse como uma facilitação do acesso a tecnologia, mas que deve ser trabalhada para que as crianças não criem vícios. Isso também mostra que nós educadores devemos adquirir mais conhecimentos sobre a era digital, para utilizarmos de forma sábia a tecnologia ao nosso favor e às necessidades de desenvolvimento das nossas crianças.

Outro fato importante que percebemos foi que, apesar das brincadeiras acontecerem em boa parte na escola, os alunos, na sua maioria, não brincam com os professores. O que mostra que apesar de estarem brincando dentro da escola, o jogo não está presente na proposta pedagógica da escola, e sim apenas destinado aos horários livres das crianças.

A investigação revelou que a rua já não é tão utilizada pelas crianças, e entendemos que esse resultado é consequência da falta de segurança e ausência de espaços públicos apropriados para as brincadeiras infantis na cidade de Fortaleza. Apesar de ser uma cidade turística, não encontramos espaços destinados e estruturados para os jogos e brincadeiras das crianças, confirmando a importância da Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer do IEFES dentro da Universidade Federal do Ceará. Porque além de ser um espaço público estruturado pra esse fim, também é um local que prepara e conscientiza outros profissionais sobre o direito que as crianças têm de brincar e o papel dessas atividades na formação integral da criança.

Portanto, baseado nas questões norteadoras do nosso estudo e nos resultados obtidos pela pesquisa com as crianças, foi possível confirmar a importância da brincadeira infantil e de um espaço estruturado para o ato de brincar das crianças.

É necessário um estudo ampliado sobre a ludicidade das crianças e o desenvolvimento que elas podem alcançar com os jogos, brinquedos e brincadeiras dentro da brinquedoteca.

8. RECOMENDAÇÕES E LIMITAÇÕES DO ESTUDO

No decorrer do estudo tive várias dificuldades que comprometeram a melhor execução deste trabalho.

Uma delas é o fato da minha formação ter sido deficitária na disciplina de pesquisa acadêmica. Tive que, durante a pesquisa, aprender conceitos metodológicos de forma dificultosa, o que influenciou a construção do meu trabalho monográfico, pois só tive contato com tais informações no final do curso. Mesmo assim, não pude construir o trabalho da forma que gostaria.

Outra dificuldade foi o tempo para construção, execução e análise dos resultados da monografia aliado a outras disciplinas.

Por outro lado, fui beneficiado em outros aspectos. A Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer proporcionou certo conforto na aquisição da amostra para a pesquisa, já que as escolas que nos procuravam e agendavam visitas ao nosso espaço.

O contato com as crianças dentro deste espaço foi outro ponto positivo, já que pude observar a alegria e o prazer de estarem inseridas em um ambiente que favorece a brincadeira e o aprendizado.

Percebi que esse estudo não se limita apenas à brinquedoteca, mas pode ser ampliado e estendido a escolas, creches, organizações governamentais e não-governamentais, e todas as instituições que estão ligados à cultura lúdica na criança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, M.T.P. **O brincar das crianças em espaços públicos: estudos de casos.** 2008. (Dissertação de Mestrado) - Estudo apresentado no Departamento de Organização Educativa – DOE para obtenção do Diploma de Estudos Avançados –DEA. Barcelona-ES: Universidade de Barcelona – UB. 2008.
- ALMEIDA, M.T.P. **Ludoteca y educación física: una propuesta de inclusión y cooperación.** In: VI Congreso internacional de Actividades Físicas Cooperativas. Ávila – ES: La peonza Publicaciones, 2008.
- ALMEIDA, M.T.P. **Jogos cooperativos e transdisciplinaridade.** In: III Congresso internacional de transdisciplinaridade, complexidade e ecoformação. Brasília – BR: Universidade Católica de Brasília, 2008. ISBN: 978-85-88262-18-8 (publicação digital)
- ALMEIDA, M.T.P. **Ludotecas cubanas: um espaço de inclusão através do brincar.** In: 1ª Congresso Internacional em Estudos da Criança. Comunicação, 2, 3 e 4 de fevereiro. Braga-Portugal: Universidade de Minho-IEC, 2008. ISBN: 978-972-8952-08-2 (publicação digital)
- ALMEIDA, M.T.P. **Os Jogos tradicionais Infantis em Brinquedotecas Cubanas e Brasileiras.** 2009. Dissertação de Mestrado - São Paulo: Universidade de São Paulo – USP / PROLAM, 2000. (ALYSSON CARVALHO... [et al], organizadores. **Brincar(es)**/. 1ª Ed. Atualizada –Belo Horizonte: editora UFMG, 2009.
- ARCE, A. (2004). **O jogo e o desenvolvimento infantil na teoria da atividade e no pensamento educacional de Friedrich Froebel.** In Cad. Cedes, Campinas, vol. 24, n. 62, p. 9-25. Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br>.
- AZEVEDO, A.C.P. **Brinquedoteca no diagnóstico e intervenção em dificuldades escolares.** Campinas, SP: Editora Alínea, 2004.
- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. 1994. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos conteúdos.** Porto: Porta Editora.
- CUNHA, N.H.S. 1994. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar.** São Paulo: Maltese
- FRIEDMANN, ADRIANA. 1996. **Brincar crescer e aprender – o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna.
- GODOY, A.S. **Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades.** In Revista de Administração de empresas, v.35, n.3, Mai./Jun. 1995, p.24-29.
- GÜNTHER, H. & ROZESTRATEN, R.J.A. (2004). **Psicologia Ambiental: Algumas Considerações sobre sua área de Pesquisa e Ensino.** Laboratório de Psicologia Ambiental: série Textos de Psicologia Ambiental, nº 7.
- JOSÉ ALFREDO OLIVEIRA DEORTOLI, MARIA DE FÁTIMA AMEILDA MARTINS, SÉRGIO MARTINS. **Infâncias na metrópole/.** Organizadores – Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 11ª Ed. – São Paulo: Cortez, 2008.

- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. 1994. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, p. 39 a 46.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. 1998. **O brincar e suas teorias**. São Paulo, p.57 a 75.
- KISHIMOTO (1990). **O brinquedo na educação: Considerações históricas**. IN: O cotidiano na pré-escola, nº7, São Paulo, FDE, 1990
- MACEDO, LINO (2005). **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed.
- MALUF, A. C. M. 2009. **Brincar: prazer e aprendizado**. 7º edição. Petrópolis, RJ: Vozes.
- MATTAR, FAUZE N. 1996. **Pesquisa de marketing**. Edição compactada. São Paulo: Atlas
- NETO, C. 1997. **Tempo & espaço de jogo para a criança: rotinas e mudanças sociais**. In Neto, C. O Jogo e o Desenvolvimento da Criança (pp.10-22). Lisboa: Edições FMH.
- NEVES, J. L. **Pesquisa qualitativa – características, usos e possibilidades**. In Caderno de pesquisas em administração, SP, v.1, n.3, 2º sem./1996
- OLIVEIRA, VERA BARROS DE. 2010. **Brincar com o outro: caminho da saúde e bem-estar**. RJ: Vozes, 2010.
- ROBLES , ALFREDO LÓPEZ DE SOSOAGA LÓPEZ DE. **El juego: análisis y revisión bibliográfica**. Universidad del País Vasco. Servicio Editorial = Euskal Herriko Unibertsitatea. Argitarapen Zerbitzua1ª ed., 1ª imp , 2004.
- SANTOS, S.M.P(ORG.) **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos/** Santa Marli Pires dos Santos (org.). 12 ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2008
- SANTOS, M. P. S. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creche**. 2010. 10 ed. – Petrópolis, RJ. Vozes.

ANEXO A – FOTO DAS ESCOLAS ATENDIDAS NA BRINQUEDOTECA DE PESQUISA E LAZER DO IEFES – UFC

Fotos do NDC



ANEXO B – FOTO DAS ESCOLAS ATENDIDAS NA BRINQUEDOTECA DE PESQUISA E LAZER DO IEFES – UFC

Fotos da turma A e B do Instituto Pedagógico Novo Mundo



**ANEXO C - ROTEIRO DE ENTREVISTA APLICADO COM AS CRIANÇAS
BRINQUEDOTECA DE PESQUISA E LAZER DA UFC**

Nome do entrevistado: _____
Nome de sua Escola: _____
Idade: _____
Sexo: () masculino () feminino
Data da Entrevista: _____/_____/2010

1. VOCÊ BRINCA?

- Sim
- Não (em caso de não, responder porque)
- Porque? _____

2. ONDE VOCÊ COSTUMA BRINCAR? (o respondente tem a opção de marcar uma resposta ou várias respostas)

- Em casa
- Na rua
- Na escola
- Na praça pública
- Outros lugares?
- Quais? _____

3. COM QUEM VOCÊ BRINCA? (o respondente tem a opção de marcar uma resposta ou várias respostas)

- Com os pais
- Com os avós
- Com os tios
- Com os irmãos
- Com os amigos
- Com o professor(a)
- Outros? Quais? _____

4. QUAL A BRINCADEIRA QUE VOCÊ MAIS GOSTA? (escrever no máximo 4 brincadeiras)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

5. QUAL SEU BRINQUEDO PREFERIDO? (escrever no máximo 4 brinquedos)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

6. VOCÊ PREFERE BRINCAR?

- Sozinho
- Em grupo (com vários colegas)
- Depende

Porque? _____

7. QUEM BRINCA MAIS COM VOCÊ?

- Papai e Mamãe
- Papai
- Mamãe
- Nenhum dos dois

8. SE EXISTISSE UM LOCAL ONDE VOCÊ PUDESSE BRINCAR (EX: DE PULAR CORDA, CASINHA, CARRINHO, BONECA, MÁGICA, BOLA, JOGOS E BRINQUEDOS DIVERSOS ETC.) VOCÊ IRIA?

- Sim
- Não (em caso de não, responder porque)

Porque? _____

9. VOCÊ SABE O QUE É UMA BRINQUEDOTECA?

- Sim (em caso de sim responder o que é)
- Não

O QUE É? _____

10. QUAL O JOGO, BRINCADEIRA OU BRINQUEDO QUE VOCÊ MAIS GOSTOU DE BRINCAR NA BRINQUEDOTECA EM ORDEM DE IMPORTÂNCIA? (O RESPONDENTE TEM A OPÇÃO DE MARCAR UMA RESPOSTA OU VÁRIAS RESPOSTAS)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Obrigado(a).

ANEXO D**Papel Timbrado da Escola**

Fortaleza-CE, _____ de _____ de 2010.

Ao**Professor,****Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida****Coordenador do Laboratório de Brinquedos e Jogos - LABRINJO****SOLICITAÇÃO DE AGENDAMENTO DE VISITA À
BRINQUEDOTECA DE PESQUISA E LAZER**

A Escola, _____, localizada na _____, vem, pelo presente, **SOLICITAR** o agendamento de **VISITA À BRINQUEDOTECA DE PESQUISA E LAZER** para o dia ___/___/___ das 00:00 às 00:00 horas, no Instituto de Educação Física e Esporte – IEFES da Universidade Federal do Ceará - UFC.

Atenciosamente, renovando préstimos de estima e consideração.

Assinatura do Responsável da Escola

ANEXO E



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ - UFC
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE - IEFES
LABORATÓRIO DE BRINQUEDOS E JOGOS - LABRINJO

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE GRAVAÇÃO E DE USO
DE ÁUDIO E IMAGEM

Sr(a). Diretor(a),

O documento anexo se refere a um **Termo de Autorização de Gravação e de Uso de Áudio e Imagem** dos alunos da escola visitantes durante as atividades a serem realizadas na **Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer** do Instituto de Educação Física e Esporte – IEFES da Universidade Federal do Ceará - UFC. Solicitamos, por gentileza, que preencha, carimbe e assine em papel timbrado da escola.

Solicitamos também, que este documento seja enviado para nós com 48 horas antes da visita, com os respectivos nomes dos alunos e suas idades.

Deste de já, agradeço sua colaboração.

Atenciosamente, renovando préstimos de estima e consideração.

Prof. Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida
Coordenador do LABRINJO
Contato por Telefone: (85) 3366.92.16
Contato por e-mail:
mtpa@ufc.br
labrinjo@ufc.br
brinquedoteca@ufc.br