

FORMAÇÃO LÚDICA DE EDUCADORES E AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: O PORTAL “OFICINAS DE BRINCAR”. Prof.^a Dr.^a Maria do Carmo Monteiro Kobayashi (Depto de Educação – Faculdade de Ciências – UNESP, campus de Bauru); Prof. Dr. Wilson Massashiro Yonezawa (Depto de Computação – Faculdade de Ciências – UNESP, campus de Bauru); Wagner Antonio Junior (Depto de Educação – Faculdade de Ciências – UNESP, campus de Bauru).

Eixo temático 10 - Tecnologias de informação e comunicação - TIC no processo de ensinar e aprender e na formação docente.

RESUMO

Apresentamos as ações possibilitadas pelo portal “Oficinas de brincar”: ^{a)} criar e alimentar um *web site* para divulgar orientações na montagem, organização, controle e manutenção acervos lúdicos em diferentes espaços para brincar e jogar; ^{b)} orientar pais, professores e a comunidade sobre a importância do lúdico; ^{c)} criar espaços virtuais de reflexão on-line sobre o brincar e jogar e os objetos lúdicos; ^{d)} hospedar textos informativos e educativos em diferentes formatos; ^{e)} orientar na escolha de objetos lúdicos; ^{f)} montar cursos de formação lúdica para diferentes públicos on-line. O portal surgiu a partir das ações decorrentes do projeto “Brincando no Centro de Psicologia Aplicada – CPA”, UNESP/Bauru – Brasil, iniciado em 2005 que tem por objetivo: auxiliar na organização e manutenção do acervo de brinquedos e jogos usados pelos professores e alunos envolvidos nas ações de docência, pesquisa e extensão no CPA. Outros objetivos foram incorporados: criar um espaço de estudos para a utilização interventiva, educativa e recreativa na área da ludicidade. A organização, o controle e a manutenção de acervos lúdicos nos levaram ao sistema de Classificação dos Objetos Lúdicos - C.O.L., que foi adotado no CPA e no Laboratório de Brinquedos e Materiais LABRIMP – FE – USP, a partir 2008. O C.O.L. organiza os objetos lúdicos em 4 categorias e suas subcategorias que possibilita conhecer as habilidades e competências acionadas na ação lúdica pelos brincantes. A repercussão dos resultados nesses espaços lúdicos e suas implicações para a educação, recreação e intervenção fez expandir a sua divulgação, hoje os *web sites* abrem infinitamente essa possibilidade e requerem a convergência com as das tecnologias de informação e da comunicação.

Palavras-chave: Formação lúdica. COL. TIC.

1 INTRODUÇÃO

Encontramos, com frequência, espaços de brincar/jogar montados por adultos para crianças em diferentes locais: cinemas, supermercados, shopping, lojas, entre outros. Esses espaços lúdicos, mais do que atender ao desejo das crianças naquilo que lhes é natural, são também uma comodidade para os pais.

Com a difusão do computador nas últimas décadas, as atividades lúdicas passaram dos espaços concretos para os espaços virtuais. Um exemplo disso são os games, que hoje se constituem em uma das atividades mais frequentes entre crianças e adolescentes. Estes jogos para computador surgiram por volta da década de 1960, com o jogo *Spacewar*, se disseminaram nos lares entre as décadas de 1970 e 1980 e hoje

simulam com perfeição gráfica e digital realidades programadas. Muitos *games* simulam esportes, como futebol, golfe entre outros.

Atualmente, a Internet oferece uma vasta gama de possibilidades e recursos, que trazem discussões que vão desde as possibilidades de um trabalho educativo até a resistência por parte de pais e educadores, em parte pelo desconhecimento que muitos têm em relação às tecnologias digitais, ao computador e ao uso da Internet.

Existem ainda outras inúmeras possibilidades de uso das tecnologias digitais e da rede, com objetivos educacionais em contextos lúdicos. Dentre essas possibilidades, damos destaque aos portais educativos, verdadeiras fontes de possibilidades pedagógicas úteis às crianças, aos adultos e aos educadores. Mas, a escolha dos brinquedos e jogos a serem disponibilizados para as crianças e os adultos é uma questão polêmica. Muito se fala sobre a importância das ações lúdicas desencadeadas pelo brincar/jogar, mas são escassas as fontes referenciais e estudos que apontem o real motivo pelo qual essas ações são importantes. Quais são os critérios que nos permitem olhar com mais propriedade o que ocorre quando as crianças e adultos brincam/jogam?

2 INTERNET E EDUCAÇÃO

Em plena era digital, a tecnologia da informação parece se referir exclusivamente ao uso do computador. Porém, o conceito vai muito além e se relaciona a toda e qualquer forma de gerar, armazenar, veicular, processar e reproduzir informações (FURLAN, 1994). Integralmente envolvida com a evolução da qualidade de vida do homem, a tecnologia da informação proporciona à sociedade facilidades, mas também gera desafios, principalmente porque, segundo Morin (2001), o homem está vivendo um período histórico de mudança de paradigmas. Essas mudanças se devem, em grande parte, ao advento das tecnologias digitais e sua inserção nas atividades humanas, o que trouxe novas demandas em um mundo cada vez mais informatizado e competitivo.

Segundo Furlan (1994), a Internet é um espaço virtual que pode ser considerado como o maior recurso de todos os tempos, sendo um dos principais fatores de mudança, pois conecta as pessoas de seu ambiente pessoal, profissional ou educacional para qualquer parte, com velocidade em tempo real, para fluxo de informações em forma de dados.

Nos últimos anos, o uso da rede tem gerado alterações profundas na sociedade, assim como aconteceu com o telefone e a televisão em épocas anteriores. As possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias da informação, especificamente pela Internet, permitem que dados sejam rápida e facilmente acessados em qualquer parte do

mundo, dependendo apenas do homem a transformação desses dados em informação e em conhecimento (TAPSCOTT, 1999).

Além disso, a era digital possui grande importância na reestruturação da sociedade, da mesma forma que a Revolução Industrial teve seus efeitos no final do século XVIII e começo do século XIX. No Brasil, os efeitos da Era Digital – especificamente o uso da Internet – podem ser avaliados pela contínua expansão de usuários. Com início nos tempos da Guerra Fria, para fins militares, e democratizada a partir do final da década de 1980 com a *World Wide Web (WWW)*, desenvolvida pelo pesquisador Tim Berners-Lee, do CERN – *Laboratório Europeu para a Física de Partículas*, na Suíça, a Internet vem, a cada ano, ganhando novos usuários e a tendência é de contínuo crescimento.

Esses usuários da rede têm propiciado, também, o crescimento do número de URLs. São as URLs que levam os usuários a encontrarem *sites* que exploram todos os tipos de temas na Internet. De *sites* de busca – os iniciais na rede, como Yahoo (www.yahoo.com) e Cadê? (www.cade.com.br), e mais, atualmente, o Google (www.google.com.br) – a Internet passou a expor todos os tipos de conteúdos e idéias. De *sites* pessoais – desenvolvidos sobre uma determinada pessoa – passando pelos corporativos ou institucionais – que mostram uma empresa e sua estrutura – a *sites* de comércio eletrônico – que utilizam a Internet para vender produtos e serviços. Hoje, dentre os muitos assuntos explorados pelos sites, estão os relacionados à Educação.

Caracterizando um ambiente dinâmico e que só é acessado quando há o interesse do usuário em buscar informações que deseja ou necessita, a Internet pode ser considerada um instrumento a ser utilizado pelas escolas que acreditam no construtivismo como um dos fundamentos de sua prática pedagógica.

O construtivismo pressupõe que o aprendizado é uma ação, um processo contínuo no qual os aprendizes buscam a informação em seu ambiente e constroem interpretações pessoais baseadas prioritariamente no conhecimento e na experiência (KOZOLIN, 1998). A apropriação dessas informações proporcionará ao aluno construir seu próprio conhecimento, baseado nas experiências cotidianas. É por esse, dentre outros motivos, que a educação não pode ser um processo fechado em si. É preciso incorporar ao processo educacional as evoluções naturais do homem, as construções desse homem sobre o conhecimento já estabelecido.

Por isso, é importante compreender que a utilização de novas tecnologias da informação, em especial a Internet, na área educacional, tem a possibilidade de criar uma nova cultura e modificar as formas de produção e apropriação do saber.

Na sociedade atual, marcada por rápidas mudanças, é necessário reavaliar os correntes modos de ensino e aprendizagem. Um exemplo disso é a educação a distância, que mostra-se como uma possibilidade inovadora no ensino atual, pois quebra barreiras

geográficas e temporais. Porém, existe um longo caminho a percorrer para que essa modalidade se afirme como mais adequada em determinadas tarefas. Além disso, a educação à distância é apenas um dos muitos temas no assunto “Educação” na Internet, existindo outras formas de exploração dessa área. É necessário que a escola, em sua prática pedagógica, desenvolva novas competências em seleção e distribuição de informação, criando um novo tipo de treinamento educacional. Segundo De Castro (2000), o uso das novas tecnologias, da Internet e das potencialidades do ciberespaço pelo professor mostram-se como recursos para esse processo de agilização do aprendizado e sua estimulação.

A interface entre a Internet e as tecnologias digitais na Educação gera um processo de adequação que proporciona a professores e alunos buscarem recursos na rede. Os portais educacionais entram nessa realidade, conquistando não apenas usuários imediatos – os alunos, mas também os professores e as instituições, que passam a incorporar os recursos da web na realidade educativa.

3 PORTAIS EDUCACIONAIS

O uso do termo “portal” não possui uma única definição, sendo empregado para designar diversos tipos de *sites* na Internet. Portal na Internet é um *web site* muito visitado que, além de ser a porta de entrada para a Internet, oferece diversos serviços nas categorias conteúdo, comunicação, comunidade, comércio eletrônico e provedor, com o objetivo de atender à grande maioria das necessidades dos usuários na Internet (ANGULO; ALBERTIN, 2010).

Um portal pode ser considerado a página de partida do *browser* para a experiência na Internet, seja ela uma experiência de pesquisa, de comércio, de entretenimento, ou de comunicação. Um portal é a primeira página que aparece no *browser* quando o usuário entra na Internet ou em um ponto de entrada. Existem quatro definições para o termo: ¹⁾ a porta de entrada para o conteúdo on-line; ²⁾ a porta de entrada que reflete interesses e desejos individuais; ³⁾ um conjunto de produtos e serviços que proporcionam conveniência e valor; e ⁴⁾ um centro de vendas para comércio eletrônico e distribuição de produtos. Portanto, como afirma De Castro (2000), um portal é um mega-site com interatividade, serviços, comércio eletrônico, entre outros.

Porém, ao utilizar o termo portal, muitos outros termos são aglutinados e passam a definir diversos tipos de *sites*. Além dos termos “portal horizontal” e “portal vertical”, ou seja, o primeiro definindo um site que explora diversos temas e congrega usuários com diversos interesses e o segundo, um site que explora um único tema em profundidade, reunindo usuários com interesses comuns, existem outros termos associados como

“micro portal”, “portal industrial”, “portal *business to business*”, “portal de afinidade”, entre outros.

Ao ser desenvolvido como um portal educacional, com estrutura para atender à necessidade da escola, dos pais, dos alunos e dos professores, sendo efetivamente uma ferramenta pedagógica de complemento às atividades desenvolvidas em sala de aula, ele procura oferecer recursos que estejam de acordo com os desejos desses usuários.

Existem alguns princípios que devem ser atendidos, com objetivo de diferenciação e integração, a fim de verificar-se se o portal atende à uma especificidade educativa: possuir conteúdo significativo e situações de desafio, para estímulo da aprendizagem. Para verificar esta predisposição deve-se avaliar o portal segundo os atributos que estimulam a navegação:

- Conveniência: Facilidade para se obter o que se deseja.
- Confiabilidade: Confiança do usuário em relação ao portal.
- Acessibilidade: Facilidade com que o usuário acessa o portal.
- Atualização: Periodicidade com que os conteúdos são atualizados.
- Variedade de Serviços: Se o portal oferece exatamente o que o usuário necessita.
- Personalização: Se o portal utiliza a linguagem do usuário.
- Interatividade: Possibilidade que o portal oferece de interação entre usuários.
- Navegação: Facilidade do usuário acessar as diversas páginas do portal.
- Conteúdo: Profundidade do assunto desenvolvido pelo portal.
- Design: Impressão gráfica causada ao usuário.

4 PORTAL “OFICINAS DE BRINCAR”

4.1 Projeto “Brincando no CPA”

Em 2005, foi criado o projeto “Brincando no CPA”, com objetivo inicial de auxiliar na organização e manutenção do acervo de brinquedos e jogos usados pelos professores e alunos do Curso de Psicologia, nos estágios curriculares e nos projetos de extensão, em atendimento no Centro de Psicologia Aplicada – CPA.

Com o decorrer das ações realizadas pela coordenação e bolsistas o projeto aumentou seu rol de atuação e, a partir de 2006, outros objetivos foram incorporados às ações: ^{a)} criar um espaço de estudos para a utilização interventiva, educativa e recreativa na área da ludicidade; ^{b)} disponibilizar um campo para docência, pesquisa e extensão a ser realizada pelos envolvidos no projeto.

A partir dos estudos realizados no *Quai des Ludes*, em Lyon, França, em 2008, pela coordenadora, iniciou-se junto ao CPA e ao LABRIMP – FE/USP, a implantação de um sistema de classificação do acervo de brinquedos e jogos, na sua organização, baseado na sistemática conhecida como C.O.L. – Classement des Objets Ludiques. O C.O.L. classifica os objetos lúdicos em 4 categorias (KOBAYASHI, 2009; PERINO, 2002), sendo:

- **Brinquedos para jogos de exercício (E)** – esses objetos são utilizados para atividades sensoriais e motrizes para o prazer de obter os efeitos e resultados imediatos, e se apresentam em três subcategorias: **Brinquedos para o despertar sensorial** – são aqueles utilizados nas atividades sensoriais, sonoras, visuais, tátil, sinestésica repetidas pelo prazer de obter resultados imediatos, por exemplo, os tapetes de sensações nos quais o bebê toca vários objetos e está atento aos resultados. **Brinquedos de motricidade** - são aqueles utilizados nas atividades motrizes que implicam o corpo na sua totalidade, por exemplo, bola de tecido. **Brinquedos de manipulação** - são aqueles utilizados nas atividades repetidas por prazer e implica as funções motrizes das mãos: agarrar, pegar, apertar, bater, lançar, enfileirar, empilhar, enfiar, como as bancadas para encaixar pinos, rosquear, encaixar etc.
- **Brinquedos para jogos simbólicos** são os objetos que possibilitam ao jogador reproduzir ou inventar ações, situações, eventos, cenas de acordo com sua imaginação e que ajudam no conhecimento e na compreensão da realidade. Apresentados em três subcategorias: **Brinquedos de papéis** - são aqueles objetos utilizados para imitar personagens, animais, situações, eventos e os quais são proporcionais ao tamanho do jogador, por exemplo, a maleta do doutor; **Brinquedos de faz-de-conta** – são aqueles que têm figuras e acessórios utilizados para produzir uma cena específica, ações, situações ou eventos, sem cenários estabelecidos, esses objetos colocam o jogador em situação de dirigir a cena, a brincadeira (Barbie e seus acessórios); **Brinquedos de representação** – são aqueles utilizados para representar os objetos, personagens, situações, eventos pelo desenho, modelagem, gravura (Massa de modelagem)
- **Jogos de acoplagem** – são aqueles que os elementos do jogo reunidos compõem um novo conjunto: **Jogos de construção** – peças isoladas que, reunidas por diferentes técnicas, como superposição, entrelaçamento, formam objetos com 3 dimensões (Legos); **Jogos de encadeamento** – peças isoladas que, reunidas por diferentes técnicas, como superposição, entrelaçamento, enfileiramento, formam objetos com 2 dimensões (quebra-cabeça); **Jogos de experimentação** – jogos cujos elementos isolados são reunidos para a

experimentação dos fenômenos químicos; **Jogos de fabricação** - jogos cujos elementos isolados são reunidos para a produção de culinária, artesanato ou artístico (meus colares, meu tear, etc.)

- **Jogos de regras** - comportam um conjunto de convenções e de obrigações que os participantes se submetem, trata-se freqüentemente dos jogos coletivos, com uma variedade de subcategorias que a própria nomenclatura aponta o objetivo: Jogos de associação (loto, dominó, memória etc), de percurso, de expressão, de combinação, de endereço e esporte, de reflexão e estratégia, de azar e de questões e respostas.


A implantação de um sistema de organização em um acervo demanda o planejamento de uma série de ações, entre elas: o preparo do grupo técnico, que vai atuar, controle de empréstimos e sua devolução, elaboração de fichas de controle (figuras 1 e 2), manutenção do acervo, higienização e reposição dos materiais, identificação dos objetos de acordo com os códigos de classificação do novo sistema (figura 3). As ações necessárias para a implantação e manutenção de um sistema de organização, inclusive do sistema C.O.L., é dificultado, no caso do LABRIMP, pela realidade da estrutura de funcionamento do laboratório, baseado, principalmente, no trabalho de bolsistas, que são substituídos periodicamente (rotatividade da equipe).

NOME DO OBJETO LÚDICO:	CLASSIFICAÇÃO C.O.L.:
Nº Exemplares	
Foto:	
DESCRIÇÃO DO OBJETO LÚDICO:	
Material preponderante:	
Nº peças	
Outras Informações:	
FABRICANTE:	
FAIXA ETÁRIA (Recomendada):	
ANÁLISE (CATEGORIA C.O.L.):	
OBJETIVO/POSSIBILIDADES DE USO:	
COMPETÊNCIAS REQUISITADAS E INTERESSES SUSCITADOS:	

Figura 1 - Modelo de ficha-guia para a catalogação de jogos e brinquedos.

E-man 01

Bolofa (Linha Bebê)



Descrição do Objeto Lúdico
 Material Preponderante: Borracha
 Nº peças: peça única (desmontável em 4 partes)
 Outras Informações: Atóxico, macio, lavável, cantos arredondados, suavemente perfumado
 Fabricante: Toyster
 Faixa etária recomendada: a partir de 6 meses

Análise (Categoria COL)
 Objeto Lúdico para jogos de exercício de manipulação

Objetivos/Possibilidades de Uso
 Manipular, pegar, morder, montar, desmontar

Competências/Interesses
 "Acompanha o desenvolvimento do bebê. Chama a atenção pelas cores"

Página 2

Figura 2 - Modelo de ficha de catalogação de brinquedos (versão digitalizada).

C.O.L. - <i>Classement des Objets Lúdiques</i>		Código	
Brinquedos para jogos de exercício	Despertar sensorial	atividades sensoriais, sonoras, visuais, tátil, auditiva repetidas pelo prazer de obter resultados imediatos, por exemplo, os tapetes de sensações nos quais o bebê toca vários objetos e está atento aos resultados.	E-sen
	Motricidade	atividades motoras que implicam corpo na totalidade, por exemplo, bola de boliche	E-mot
	Manipulação	atividades repetidas por prazer e implica as funções motoras das mãos: agarrar, pegar, apertar, bater, lançar, enfiar, empilhar, enfiar, como se buscadas para estabelecer pontes, roscas, encaixes etc.	E-man
Brinquedos para jogos simbólicos	Jogos de papéis	objetos utilizados para imitar personagens, animais, situações, eventos e os quais são proporcionais ao tamanho do jogador, por exemplo, a maleta do doutor.	S-pap
	Jogos de encenação	aqueles que têm figuras e acessórios utilizados para produzir uma cena específica, ações, situações ou eventos, sem cenários estabelecidos, esses objetos colocam o jogador em situação de dirigir a cena, a brincadeira (Bibis e seus acessórios).	S-enc
	Jogos de representação	aqueles utilizados para representar objetos, personagens, situações, eventos pelo desenho, modelagem, gravura.	S-rep
Brinquedos/jogos de acoplagem	Construção (três dimensões)	peças isoladas que, reunidas por diferentes técnicas, como superposição, entrelaçamento, formam objetos de três dimensões (Lego).	A-con
	Encaixe (duas dimensões)	peças isoladas que, reunidas por diferentes técnicas, como superposição, entrelaçamento, formam objetos de três dimensões (Lego).	A-enc
	Enxerto	jogos em que os elementos isolados são usados para a enxerto dos fenômenos químicos.	A-exp
Jogos de regras	Fabricação	jogos em que os elementos isolados são usados para a produção de culinária, artesanato ou artístico (massa colada, massinha, etc).	A-fab
	Associação	jogos de regras em que o procedimento lúdico consiste em reunir, aproximar, comparar conforme critérios pré-definidos (foto, domínio, memória).	R-ass
	Percurso	jogos de regras em que o procedimento lúdico consiste na manifestação de pensamento e sentimento por meio de gestos, mímicas, palavras, escrita, desenho ou todos os modos de expressão anteriormente citadas.	R-per
	Combinação	jogos de regras em que o procedimento lúdico consiste em estabelecer a relação entre elementos isolados parecidos ou diferentes com o objetivo de reproduzir um conjunto dado ou determinar um novo conjunto.	R-com
	Esporte/entreego	jogos que implicam na utilização de qualidades físicas ou esportivas após análise da situação - regras dadas (Trivias).	R-esp
	Reflexão e estratégia	jogos de regras em que o procedimento lúdico consiste em analisar uma situação ou configuração antes de agir, em fazer escolhas tácticas e em colocar em obra um plano de ação.	R-ref
	Azar	jogos de regras em que, no curso do jogo, o jogador deve tomar decisões em função do acaso (jogo de dados).	R-az
	Questões e respostas	jogo de regras em que o procedimento lúdico implica em dar respostas às questões explicitamente formuladas em um grande domínio do conhecimento.	R-qr
	Expressão	jogo de regras em que o procedimento lúdico consiste na manifestação de pensamento por gestos, mímicas, palavras, escrita, desenho ou todos os modos de expressão anteriormente citadas.	R-exp

Figura 3 – Tabela de Códigos e Cores do Sistema C.O.L.

A implantação do C.O.L., no acervo de brinquedos e jogos para empréstimo do LABRIMP, em relação às experiências anteriores, trouxe facilidades no controle e manutenção do acervo, e se tornou uma ferramenta para o acesso, dos educadores, a dados que podem auxiliá-los na compreensão dos objetos lúdicos preferidos e/ou escolhidos pelas crianças. E, a partir desses objetos, levantar as habilidades necessárias

ao seu uso. Para o laboratório, o C.O.L. se transformou em um objeto de pesquisa, pois sabemos que, no Brasil, o LABRIMP é um laboratório de referência para instituições educacionais, brinquedotecas, cursos e grupos de educadores, mantendo sempre o compromisso com a formação de educadores, com as demandas infantis e com ludicidade.

4.2 O web site

A facilidade de organização dos acervos e a informações sobre os objetos lúdicos disponibilizados nas fichas desse sistema impulsionaram para outras ações e, atualmente, um novo objetivo passou a integrar as ações propostas pelo projeto: criar e alimentar um web site para registro, categorização, consulta de informações e orientações na escolha de objetos lúdicos. A partir de 2011, este portal pretende disponibilizar a funcionalidade de empréstimo on-line dos objetos lúdicos do acervo da CPA, para comunidade em geral.

O portal, denominado “Oficinas de Brincar” (figuras 4, 5 e 6), encontra-se em fase final de elaboração e pode ser acessado por alguns usuários, com informações sobre organização de materiais lúdicos, divulgação de trabalhos realizados com a temática da ludicidade nas suas interfaces, com palestras, vídeos que mostram situações de jogos e brincadeiras, informações sobre cursos e atividades realizadas pelos alunos e professores da universidade. Abaixo podemos visualizar o site:



Figura 4 – Página inicial do Portal “Oficinas de brincar”.



Figura 5 – Jogo da memória.



Figura 6 – Informações sobre jogos de regras.

O conteúdo do site será útil para a formação continuada de professores da rede pública, bem como promover situações recreativas para os alunos de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio com jogos e brincadeiras eletrônicas. Além disso, o site oferece um ambiente de colaboração e troca de informações entre o público em geral e a comunidade que envolve profissionais e pesquisadores na área da educação infantil.

Ressaltamos, ainda que, o projeto tem permitido as interfaces entre pesquisas e extensão, com os trabalhos desenvolvidos pela coordenadora, com alunos de graduação

em TCCs, orientações em escolas e instituições, a docência na disciplina de Organização de objetos lúdicos, com alunos de diferentes cursos e os estudos realizados por alunos de Computação e de Designer, na construção do site.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O site Web, denominado “Oficinas de brincar”, encontra-se em fase final de elaboração e pode ser acessado por alguns usuários, nele estão dados relativos à: informações sobre organização e classificação de materiais lúdicos, divulgação de trabalhos realizados com a temática da ludicidade, palestras, vídeos que mostram situações de jogos e brincadeiras, sobre cursos e atividades realizadas pelos alunos e professores da universidade.

É preciso ressaltar que estudiosos da área (BROUGÈRE, 1998; 2004) nos mostram que brincar e jogar não é natural, mas aprendido, que os objetos lúdicos são fruto de uma cultura que se cria em decorrência de vários fatores (BROUGÈRE, 2004), entre eles os avanços tecnológicos, os quais não estamos à margem. A criança hoje tem acesso à várias mídias. O conteúdo do site será útil para a formação continuada de professores da rede pública, bem como promover situações recreativas com jogos e brincadeiras eletrônicas.

Além disso, o site oferece um ambiente de colaboração e troca de informações entre o público em geral e profissionais e pesquisadores da área da educação e ludicidade. Se considerarmos que um portal abre um rol de possibilidade educativas formais e não formais poderemos atingir uma grande público, pois nosso objetivo primeiro é divulgar os estudos referentes ao brincar e jogar permitindo assim que as pesquisas acadêmicas, projetos bem sucedidos, bate-papos com pesquisadores da área possam estejam ao acesso da comunidade em geral, criando-se assim uma rede de pessoas que poderão transformar o lúdico em ações para todas as pessoas em todas as idades.

REFERÊNCIAS

ANGULO, M. J.; ALBERTIN, A. L. **Portais ou labirintos?** Disponível em <http://www.fgvsp.br/eventos/enanpad/PDF/adi_portais_ou_labirintos.pdf >. Acesso em 20 ago. 2010.

BROUGÈRE, G. **Brinquedos e companhia**. São Paulo: Cortez, 2004.

_____. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

DE CASTRO, A. **Propaganda e mídia digital**. Rio de Janeiro: Qualitymark Editora, 2000.

FURLAN, J. D. **Reengenharia da informação**: do mito à realidade. São Paulo: Makron Books, 1994.

KOBAYASHI, M. C. M. As classificações dos objetos lúdicos. **Direcional Educador**, ano 5, n.50, 2009, p.12-17.

KOZOLIN, A. **Psychological tools**: a sociocultural approach to education. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1998.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 3. ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2001.

PÉRINO, O. **Classement simplifié des jeux et jouets selon les procédés ludiques**. France - Lyon: Quai des Ludes, 2002.

TAPSCOTT, D. **Geração digital**. São Paulo: Makron Books, 1999.