

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE CIÊNCIAS – DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO**

**ACERVO LÚDICO DO CPA: ORGANIZAÇÃO, CLASSIFICAÇÃO E
MANUTENÇÃO**

NATÁLIA KEIKO SILVA NORIMATSU

BAURU

2013

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

FACULDADE DE CIÊNCIAS - DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO

**ACERVO LÚDICO DO CPA: ORGANIZAÇÃO, CLASSIFICAÇÃO E
MANUTENÇÃO**

NATÁLIA KEIKO SILVA NORIMATSU

Monografia de Conclusão de Curso
apresentado a Universidade Estadual
Paulista, Faculdade de Ciências,
como requisito parcial para a
conclusão do curso de Licenciatura
Plena em Pedagogia, sob a
orientação da Prof.^a Dr.^a. Maria do
Carmo Monteiro Kobayashi.

BAURU

2013

Norimatsu, Natália Keiko Silva.

Acervo Lúdico do CPA: organização,
classificação e manutenção. / Natália Keiko
Silva Norimatsu, 2013

69 f. : il.

Orientador: Maria do Carmo Monteiro
Kobayashi

Monografia (Graduação)- Universidade
Estadual Paulista. Faculdade de Ciências,
Bauru, 2013

1. Acervos lúdicos. 2. Objetos lúdicos. 3.
Sistemas de classificação de objetos
lúdicos. I. Universidade Estadual Paulista.
Faculdade de Ciências. II. Título.

NATÁLIA KEIKO SILVA NORIMATSU

**ACERVO LÚDICO DO CPA: ORGANIZAÇÃO, CLASSIFICAÇÃO E
MANUTENÇÃO**

FOLHA DE APROVAÇÃO

Monografia de Conclusão de Curso
apresentado a Universidade Estadual
Paulista, Faculdade de Ciências,
como requisito parcial para a
conclusão do curso de Licenciatura
Plena em Pedagogia, sob a
orientação da Prof.^a Dr.^a. Maria do
Carmo Monteiro Kobayashi.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a. Maria do Carmo Monteiro Kobayashi – Orientadora
Faculdade de Ciências – Unesp/Bauru

Prof.^a Dr.^a. Sandra Leal Calais
Faculdade de Ciências – Unesp/Bauru

Prof.^a Dr.^a. Ana Paula Cordeiro
Faculdade de Filosofia e Ciências – Unesp/Marília

Bauru, 07 de novembro de 2013.

Dedico este trabalho inteiramente a Deus,
por me capacitar e me dar forças para
chegar até aqui, por me abençoar a cada
dia e nunca deixar que nada me faltasse em
meio as dificuldades.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por ter me dado força e sabedoria, pois sem Ele, eu nada seria.

As orientações da Professora Doutora Maria do Carmo Monteiro Kobayashi, a oportunidade que me deu de atuar como bolsista no projeto *Brincando no CPA*, que possibilitou essa pesquisa e que com toda sua paciência e dedicação, me orientou a ir pelos melhores caminhos.

As professoras Sandra e Ana Paula, pela significativa participação em minha banca examinadora.

Ao Carlos, meu padasto, que sem a sua imensa ajuda, não teria conseguido fazer a matrícula do curso e não teria chegado onde cheguei.

A minha família, que sempre me incentivou a continuar nessa caminhada difícil, nunca me deixando desistir, principalmente minha mãe, Léia, que sempre cuidou melhor de mim do que de si mesma, ao meu pai Roberto, que mesmo distante, nunca deixou de estar presente, à minha avó Eronildes, que sempre orou para que meu sonho fosse realizado, as minhas irmãs Nayara e Rebeca, e ao meu cunhado Alex, que sempre foram meus companheiros.

Aos queridos amigos, principalmente Alessandra, Mariana, Larissa, Jéssica e Rafael, que além de contribuírem para meu enriquecimento intelectual, me apoiaram e seguiram comigo esta jornada, não me deixando desistir jamais, fazendo-me rir de cada momento difícil.

As colegas da turma de 2010/2013, que me acolheram e fizeram com que eu me sentisse em casa, sempre com muito bom humor e disposição para ajudar em tudo, em especial a queria Carla, que juntas, conseguimos superar nossas barreiras.

Aos professores, estagiários, brinquedistas e bolsistas do CPA, principalmente, a Psicóloga Telma, pelo apoio e contribuição para a realização desta pesquisa.

“De tudo ficaram três coisas: a certeza de que estava sempre começando, a certeza de que é preciso continuar e a certeza de que seria interrompido antes de terminar. Fazer da interrupção um caminho novo, da queda um passo de dança, do medo uma escada, do sonho uma ponte, da procura um encontro.”

Fernando Sabino

RESUMO

Sabe-se que o brincar está diretamente ligado ao desenvolvimento e crescimento integral da criança. Pensando nesse contexto, foram criados os espaços lúdicos, mais conhecidos como *brinquedotecas* ou *ludotecas*. Essa pesquisa busca conhecer os objetos lúdicos mais utilizados em atendimentos com crianças, realizados no CPA, da UNESP FC – Bauru. Para tanto, foi necessário identificar os objetos necessários às demandas dos usuários do CPA, fossem eles estagiários de Psicologia, bolsistas de projetos de extensão, alunos de graduação, professores e os sujeitos atendidos. Composto por mais de 1000 objetos, o acervo precisa estar adequado às necessidades do CPA. A pesquisa em questão caracteriza-se como estudo de caso, está relacionada às nossas ações como bolsista do projeto “Brincando no Centro de Psicologia Aplicada - CPA”, realizado no acervo lúdico e na Brinquedoteca do CPA, da UNESP FC - Bauru, utilizado, neste caso, como campo para esta pesquisa. Observando o acervo lúdico, diariamente, surgiram algumas questões sobre este espaço que se transformaram neste estudo. O período de levantamento de dados foi de setembro de 2011 a setembro de 2012. Como instrumento de coleta de dados foi montado um caderno de controle a fim de verificar o movimento dos objetos do acervo, também foi aplicado um questionário junto aos professores e estagiários que atuam no CPA. Ao término da pesquisa podemos afirmar que os jogos simbólicos e de regras são os objetos que estão mais relacionados aos atendimentos realizados no CPA devido as suas capacidades de auxiliar em vários aspectos o desenvolvimento de crianças, sendo os jogos simbólicos mais utilizados com crianças entre 2 a 7 anos e os jogos de regras com crianças entre 7 a 12 anos ou mais.

Palavras-chave: Acervos lúdicos. Objetos lúdicos. Sistemas de classificação de objetos lúdicos.

ABSTRACT

We know that play is directly linked to the development and growth of the child. Thinking in this context, were created recreational spaces, more known as playrooms or toy libraries. This research seeks to understand the playful objects used in more visits with children, realized CPA, FC UNESP - Bauru. Therefore, it was necessary to identify the objects necessary to the demands of users of CPA, they were psychology trainees, fellows extension projects, graduate students, teachers and the subjects treated population served. Composed over 1000 objects, the collection must be appropriate to the needs of the CPA. The research in question is characterized as a case study, is related to our shares a scholarship project "Playing in the Center for Applied Psychology - CPA", held in the collection playful and Toy CPA, FC UNESP - Bauru, used, in this case, as a field for this research. Watching the playful collection, daily, some questions have arisen about this space became in this study. The data collection period was from September 2011 to September 2012. As an instrument for data collection was mounted a notebook control in order to check the movement of the objects of the collection, also applied a questionnaire to teachers and trainees working in the CPA. At the end of the study we can say that the symbolic games and rules are the objects that are related to care provided in the CPA because of its capabilities to assist in various aspects of the development of children, with the most frequently used symbolic games with children aged 2 to 7 years and the games rules with children aged 7-12 years or more.

KEYWORDS: Playful Collection. Toys. Classification systems playful objects. CPA.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. AÇÃO LÚDICA E SUAS DIVERSAS POSSIBILIDADES.....	12
2.1. ESPAÇOS DE BRINCAR E JOGAR – BRINQUEDOTECAS	16
2.2. JOGOS E BRINQUEDOS EM CLÍNICAS DE TRATAMENTO PSICOLÓGICO E HOSPITAIS	23
3. O COTIDIANO DE ACERVOS LÚDICOS NO CENTRO DE PSICOLOGIA APLICADA - CPA	27
4. MÉTODO.....	36
5. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	52
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	58
REFERÊNCIAS.....	60
ANEXO 1.....	64
APÊNDICE 1.....	66
APÊNDICE 2.....	68
ANEXO 2.....	69

1. INTRODUÇÃO

Ao pensarmos em brincar, pensamos indiretamente em vários aspectos no que isso implica, sendo um fator extremamente importante na vida das crianças é, principalmente, nesse ato que o corpo e a mente se envolvem. Pensando neste contexto, foram criados espaços organizados em função das brincadeiras e dos jogos. Tais espaços têm por finalidade atender às necessidades e os interesses de crianças e adultos, na comunidade, bairros, escolas, hospitais, clínicas, entre outros. Os interesses das pessoas por esses espaços são diversos e estão relacionados a sua participação, organização e manutenção, utilização dos objetos para intervenções terapêuticas ou educativas, recreação, empréstimos de objetos lúdicos e até o divertimento de crianças. Ao contrário do que se pensa, nesses espaços os objetos devem estar organizados e classificados de acordo com a finalidade de cada um, ser catalogados para a indicação mais adequado dos usos, controle da entrada e saída de objetos, substituição, atualização do acervo.

Atuando como bolsista do projeto “Brincando no CPA”, coordenado pela Prof.^a Dr.^a Maria do Carmo Monteiro Kobayashi, junto ao acervo lúdico do Centro de Psicologia Aplicada – CPA (UNESP/FC/BAURU), surgiu-nos a dúvida de quais eram os objetos mais utilizados nos atendimentos com crianças e por quê.

Uma questão muito comum e, diretamente, ligada aos acervos lúdicos é como organizá-los devido à quantidade e variedade de materiais que os compõem. Esse processo se torna extremamente complexo, e demanda daqueles que estão envolvidos nesses espaços, estudos, como por exemplo, quem vai utilizá-los, com que finalidade, a retirada e a devolução, o espaço destinado, entre outras questões que surgiram no uso cotidiano. Assim, como organizar e classificar os objetos, tentando atender às necessidades de profissionais responsáveis e de usuários, crianças e/ou adultos?

A relevância desse estudo está no destaque que os acervos lúdicos ganharam a partir do reconhecimento da sua importância em todas as etapas da vida e em vários tipos de instituições.

Em um primeiro momento, buscamos identificar como ocorreu a mudança de concepção sobre o brincar, uma vez que o mesmo era visto como atividade

para mera distração, não agregava valor ao desenvolvimento físico, social e intelectual da criança. Fizemos, também, um breve relato sobre os espaços de brincar e a brinquedoteca e seu reconhecimento como sendo um espaço que valoriza o brinquedo e a brincadeira, valorizando então, as ações da criança. Ainda, no segundo capítulo, expusemos os fatores que contribuem nos atendimentos do CPA junto às crianças por meio dos objetos lúdicos, que segundo Kobayashi (2013) são aqueles que tornam-se pontes para a imaginação e fantasia...

O terceiro capítulo está voltado ao CPA, onde foi realizada a pesquisa de campo, a partir de um levantamento sobre o histórico e a descrição do Centro, como também, seu funcionamento. Abordamos, mais precisamente, o acervo lúdico e o projeto de Extensão que nele se realiza.

O quarto capítulo apresenta a metodologia com o desenvolvimento da pesquisa de campo, seu planejamento, execução e análises descritiva e interpretativa, a partir da análise e discussão acerca dos dados coletados e sua relação com as teorias abordadas na pesquisa.

Para finalizar, apontando como esse trabalho pode contribuir para o aprimoramento do acervo lúdico do CPA, com indicação para a aquisição de novos objetos lúdicos conforme os dados coletados sobre os objetos mais utilizados, a formação de profissionais, bem como a adequação às demandas dos usuários.

2. AÇÃO LÚDICA E SUAS DIVERSAS POSSIBILIDADES

O brincar é uma das formas mais comuns do comportamento humano, principalmente nas crianças, entretanto este comportamento nem sempre foi valorizado nas suas potencialidades educativa, recreativa e interventiva. Segundo Kobayashi (2008), a obra "Emilio, ou da Educação", de Jean Jacques Rousseau, no século XVIII, é um marco neste sentido. Posteriormente, as orientações de Friedrich Froebel e Maria Montessori mudaram esse estado de coisa e, hoje o brincar é considerado uma das principais formas de desenvolvimento e aprendizagem infantil.

Para Kishimoto (1998), a criança passou a ser vista na sua especificidade, valorizada e não mais vista como um adulto em miniatura, mas dotada de interesses e características próprias.

Atualmente, há uma preocupação excessiva dos pais em formar cidadãos responsáveis, esforçados, comunicativos, empreendedores, conscientes, e mais inúmeras qualidades que um adulto deve ter, porém, segundo Cunha (1992), pouco se sabe que por meio da brincadeira e do jogo, a criança desenvolve essas e outras qualidades. Além disso, o estado emocional da criança é primordial na formação da personalidade.

Conforme mostra Brougère (2004), o brincar permite que se desenvolva capacidades importantes como atenção, memória, interação, criatividade, imitação, imaginação, coordenação, e vários outros aspectos físicos, intelectuais e emocionais, além disso, interagindo com o meio, ela o explora e passa a refletir sobre a realidade a qual está inserida, interiorizando-a assim. Todas essas experiências e vivências serão importantes para o desenvolvimento da personalidade da criança, bem como, sua autonomia, autoconfiança, capacidade de se relacionar, entre outros fatores.

Friedrich Froebel, criador dos jardins de infância (Kindergarten), que, segundo Kishimoto (1998), inseriu o jogo como parte essencial do trabalho pedagógico. Mas, foi a partir dos escritos de Horácio e Quintiliano, referentes às guloseimas em forma de letras, produzidas pelas docerias de Roma, destinadas a aprendizagem das letras, que o interesse no jogo apareceu.

Ao inventar os dons, Froebel quis dar oportunidade para a criança explorar livremente. Entretanto, percebe que a criança precisa dominar as formas de manipulação dos objetos. Só então poderá explorar as possibilidades de emprego do material. A manipulação dos tijolinhos permite a aquisição de vários tipos de conhecimentos: formas reais de objetos conhecidas por ela como cadeira, mesa, cozinha, castelo, igreja, etc., formas ideais como propriedade das relações, dos números, linhas, etc., formas simétricas para o cultivo do belo e outras como o desenvolvimento de habilidades sensório-motoras possíveis a partir da manipulação, observação e atenção. (KISHIMOTO, 1993, p.103 citado por KISHIMOTO, 1998, p. 112).

Antes de Froebel, as concepções sobre jogo era a de recreação, eram vistas como necessárias às atividades que exigiam esforço físico, intelectual e escolar. Também o uso de jogos eram indicados para favorecer ensino de conteúdos escolares e a análise da personalidade infantil e meios para ajustar o ensino às necessidades da criança.

Na idade média, o jogo era julgado como atividade não seria, por sua relação com os jogos de azar. Já no Renascimento, a conduta do jogo livre passou a ser vista como uma forma de desenvolver a inteligência e facilitar o estudo. A criança, então, passa a ser vista com valor positivo, que expressa-se espontaneamente por meio do jogo.

Recorrendo à metáfora do desenvolvimento infantil como recapitulação da história da humanidade, o Romantismo, com sua consciência poética do mundo, reconhece na criança uma natureza boa, semelhante a alma do poeta, considerando o jogo sua forma de expressão. Mais que um ser em desenvolvimento com características próprias, embora transitórias, a criança é vista como ser que imita e brinca, dotada de espontaneidade e liberdade. (KISHIMOTO, 1998, p.63)

Como diz Kishimoto (1998), a partir do Romantismo, a criança e o jogo na educação da primeira infância, gera uma grande atenção pelo mesmo na Alemanha, pois, esse fator pode ser causador do desenvolvimento físico. Por intermédio de GutsMuths (1796), esse interesse se estende por um século e resulta na destinação de áreas de jogo pela Alemanha. Com isso, Froebel elabora a teoria da lei da conexão interna, concebendo que o jogo sucede em vantagens intelectuais, morais e físicas, estabelecendo-o como elemento significativo no desenvolvimento integral infantil.

Há uma variação do termo “brincar”, ao longo do tempo e de acordo com as diferentes culturas. Para Aristóteles e São Tomás de Aquino, o brincar se

opõe ao trabalhar, aquilo que é sério, sendo uma atividade sem comportamento específico ou esperado, mas completamente espontâneo, sendo levado em conta, a maneira como é feito e não o que é feito.

Para que uma atividade seja considerada um jogo, Brougère (2004), relata que é necessário fazer uma interpretação de quem são os atores sociais em função da imagem que tem essa atividade. O brincar também requer aprendizagem, tais como reconhecer as características do jogo, entendendo os aspectos fictícios, o faz-de-conta, a inversão de papéis, entre outras características. Essas estruturas pré-existentes no jogo e na brincadeira, permitem que os definimos como atividade cultural, sendo a cultura lúdica o conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível, e uma atividade de segundo grau que nos faz levar do real, ao faz-de-conta, como a ruptura da realidade.

A cultura lúdica não compreende regras precisas, mas sim esquemas para brincar, ou seja, a imitação, a observação do real e não regras de jogos, pois, esses são construídos de acordo com cada cultura, suas necessidades, costumes, hábitos lúdicos. Sendo assim, a cultura lúdica é dotada de estruturas gerais e fornece jogos particulares em função do interesse das crianças. Ela possui elementos da cultura em que a criança está submetida para que seja familiarizada, então, ela se diversifica conforme meio social, cidade e sexo da criança e é produzida a partir dos indivíduos que nela estão inseridos.

Essa cultura diversifica-se segundo numerosos critérios. Evidentemente, em primeiro lugar, a cultura em que está inserida a criança e sua cultura lúdica. As culturas lúdicas não são (ainda?) idênticas no Japão e nos Estados Unidos. Elas se diversificam também conforme o meio social, a cidade e mais ainda o sexo da criança. É evidente que não se pode ter a mesma cultura lúdica aos 4 e aos 1 anos, mas é interessante observar que a cultura lúdica das meninas e dos meninos é ainda hoje marcada por grandes diferenças, embora possam ter alguns elementos em comum. (BROUGÈRE, 1998, p.25)

A partir do momento em que a criança observa, participa do jogo ou manipula objetos, ela está experimentando, aumentando sua bagagem lúdica, é por meio desses processos que ela cria sua cultura lúdica, resultado das interações da criança com o meio, objetos e pessoas. Estas interações implicam em interpretar os significados dados aos objetos de interação, para que assim,

ela produza em função desses significados, adaptando-os a reação dos outros elementos da interação, para reagir e produzir novas significações que serão interpretadas por elas mesmas e pelos outros.

Para Oliveira (1984), todo brinquedo é educativo, ou seja, todo brinquedo possui mensagens implícitas a serem assimiladas ou transformadas pela criança. Portanto, é ela que irá assumir as funções educativas de acordo com os mistérios produzidos que sugerem diferentes recriações por parte da criança, ou seja, ao atribuir novas significações ao brinquedo pronto, a criança está assimilando e transformando sua função.

A escola, como instituição de ensino, deve oferecer aos alunos a possibilidade de criar e descobrir, através de atividades que estimulem o seu desenvolvimento. É pelo jogo que a criança inventa, imagina, sonha, representa, interage com os colegas e tudo isso possibilita a ela situações de participação no meio em que vive, contribuindo para o seu desenvolvimento integral.

Segundo Brougère (2004), só se pode brincar com o material disponível, porém, a imaginação e a criatividade ultrapassam os limites da realidade, sendo assim, o educador pode fazer do ambiente, algo que estimule e apoie a criatividade e a imaginação das crianças, para que criem o que desejam numa brincadeira. Os resultados tendem a ser positivos, já que aumentam as chances de imaginar e criar. Portanto, é importante que o educador esteja atento ao ambiente escolar, para que ele possa contribuir para o desenvolvimento intelectual das crianças.

O jogo ao ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamentos que, em situações normais, jamais seriam tentadas pelo medo do erro e punição. (KISHIMOTO, 1998, p.140).

O brincar também pode ser relacionado com a descoberta de regras e a aquisição da linguagem. Na brincadeira, ela se esforça para compreender as regras necessárias ao ato e passa a repeti-las, internalizando-a e recriando-a. Isso acontece do mesmo modo na aquisição da linguagem, uma vez que a criança para aprender a falar, é necessário compreender as regras de

composição da sentença, ou seja, ela precisa compreender as regras e aplicá-las na fala, para que a mesma tenha sentido. A ação comunicativa entre mãe e filho dá significado aos gestos e possibilita que a criança decifre situações e aprenda a falar.

O ato de imitar ou repetir o que os adultos fazem nas interações com a criança significa que, segundo Froebel (citado por Kishimoto, 1998), ela já possui o domínio da brincadeira e pode alterar o curso da mesma, tendo competência para recriar novas situações, o que contribui para seu desenvolvimento cognitivo.

Sendo parte importante do desenvolvimento infantil, o brincar se tornou um direito da criança, é tão necessário quanto a saúde, educação e cuidados, pois, no ato de brincar ela passa a interagir com o outro, interiorizando as ideias e valores daquele grupo, incorporando-os em sua personalidade. Como isso ocorrerá, dependerá do caráter dessas interações sociais.

[...] A Constituição de 1988 (BRASIL, 1988) considera creches e pré-escolas como direitos das crianças e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, de 1996 (BRASIL, 2006), as insere na educação básica. O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, no artigo 16, inciso IV, reconhece as crianças e adolescentes o direito “ao brincar, praticar esportes e divertir-se” (BRASIL, 1990). Os Referenciais Curriculares Nacionais de Educação Infantil (BRASIL, 1999) enfatizam “o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil” (v. 1, p. 3); as brincadeiras de faz de conta como “uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia” (v. 2, p. 22), além de indicações de jogos e brinquedos da cultura infantil, parlendas e brincadeiras de roda (v.3, p. 70 - 71). (KISHIMOTO, 2011, p. 24)

2.1. ESPAÇOS DE BRINCAR E JOGAR – BRINQUEDOTECAS

A brinquedoteca é um espaço destinado para a criança brincar, ter acesso a diferentes objetos, socializar com outras crianças, experimentar, imaginar, recriar e mais inúmeras possibilidades, sendo designado a todas as crianças, como espaço que valoriza o brinquedo e a brincadeira.

Conforme aponta Cunha (1992), na época da Grande Depressão americana, por volta de 1934, na cidade de Los Angeles, Estados Unidos, o dono de uma loja de brinquedos notou que algumas crianças estavam roubando

materiais em sua loja, para brincarem. O lojista se queixou para o diretor da escola que essas crianças estudavam e o mesmo chegou à conclusão de que essa ação se devia ao fato de as crianças não terem com o que brincar, fato desenvolvido pela dificuldade gerada na época. O município então, a fim de evitar a formação de delinquentes, criou um sistema de empréstimo de brinquedos na biblioteca pública. Este serviço existe até hoje e é chamado de Los Angeles ToyLoan.

Cunha (1992), afirma que a ideia de emprestar brinquedos se destaca mesmo na Suécia, em 1963, quando duas professoras, mães de crianças excepcionais, criaram a primeira *lekotek* (ludoteca, em sueco), em Estocolmo, a fim de emprestar brinquedos e dar instruções de como estimular seus filhos por meio do brinquedo.

Essa expansão representa então que o empréstimo de brinquedos não está ligado apenas ao divertimento das crianças, mas também ao desenvolvimento infantil, terapia, formação em educação especial, aconselhamento parental e avaliação de habilidades das crianças.

O empréstimo de brinquedos só aumentou e as denominações foram se diferenciando, por exemplo, na Inglaterra, em 1967, surgiram as *toylibraries*, ou, bibliotecas de brinquedos. A partir disso, vários congressos sobre o assunto foram realizados, chegando à conclusão de que as possibilidades de *toylibraries* eram inúmeras, como apoio às famílias, orientação educacional e de saúde mental, estímulo à socialização e resgate da cultura lúdica de cada povo. (CUNHA, 1992).

As bibliotecas de brinquedos, ou brinquedotecas, existem hoje em mais de 80 países, sendo que em cada um as denominações são diferentes, mas a finalidade é a mesma ou parecida. A maioria foi criada nas décadas de 60 e 70, porém, em alguns países o surgimento delas veio mais tarde. Elas podem ser: nas escolas, na comunidade ou bairros, em clínicas psicológicas, em hospitais, em universidades, para testagem de brinquedos, para crianças portadoras de deficiência física ou mental, em centros culturais, brinquedotecas circulantes, temporárias e junto a bibliotecas.

[...] Björck-Åkesson e Brodin, pesquisando 4.500 equipamentos, em 37 países, propõem quatro modalidades: equipamentos operados pela comunidade, destinados as crianças deficientes e suas famílias (*lekotek*), os que têm funções sociais e culturais e os que se

especializam no empréstimo de brinquedos. Há classificações sobre o tipo de serviço que prestam (educativas, sociais, culturais) e a especializada em brinquedos para crianças portadoras de diversos tipos de deficiência. A única experiência que integra os equipamentos para brincar (*play matters*) a outros serviços para a infância é o da UK e o País de Gales. No caso brasileiro, há diferentes modalidades de equipamentos que foram organizados conforme as especificidades indicadas por suas mantenedoras. (KISHIMOTO, 2011, p.20).

No Brasil, os empréstimos de brinquedos aparecem após a inauguração do Centro de Habilitação da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) de São Paulo, em 1971, momento que aconteceu uma exposição de brinquedos pedagógicos, buscando mostrar aquilo que havia no mercado. O interesse por esses brinquedos fez com que surgisse na APAE o Setor de Recursos Pedagógicos, que em 1973, implantou um Sistema de Rodízio de Brinquedos e Materiais Pedagógicos, denominada Ludoteca.

De acordo com Cunha (1992), isso fez com que o interesse pelo uso de brinquedos aumentasse, fazendo com que profissionais de diferentes áreas buscassem por mais informações, mas ainda assim, os brinquedos não eram levados tão a sério.

O impulso que rendeu um maior reconhecimento dessa prática foi o Congresso Internacional de Pediatria, realizado em 1974, no Anhembi, onde foi apresentado um trabalho sobre a relevância do uso de brinquedos com crianças hospitalizadas e para a preservação da saúde mental delas.

Mais tarde, o interesse pelo brinquedo e o brincar no desenvolvimento do ser humano desencadeou vários estudos sobre esse processo, resultando em mais congressos e até mesmo um livro descrevendo os materiais pedagógicos – *Material Pedagógico – Manual de Utilização*, publicado pelo MEC – FENAME, em 1981. Todo esse atrativo incentivou a criação da primeira brinquedoteca, que surgiu na Escola Indianópolis, em São Paulo, mas que qualquer criança poderia usufruir. Essa brinquedoteca diferenciava-se das *toylibraries* por valorizar a brincadeira, era um espaço onde as crianças poderiam brincar e não apenas destinado ao empréstimo de brinquedos.

Com a divulgação da primeira brinquedoteca, outras foram surgindo, até a fundação da Associação Brasileira de Brinquedotecas, em São Bernardo do Campo, realizando assim, seu 1º Congresso.

Mais tarde, como relata Kishimoto (2011), com o apoio do Governo do Estado de São Paulo, surge a brinquedoteca da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, que fica dentro do LABRIMP – Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos, que é um espaço destinado a pesquisa da Faculdade de Educação da USP, sendo esta a propulsora do reconhecimento da importância do brinquedo no desenvolvimento infantil. Ela destina-se a atendimento comunitário especialmente de crianças, formação de professores e pesquisas sobre o lúdico.



Figura 1 - Vista superior da Brinquedoteca do LABRIMP - USP - FE.

(KOBAYASHI, 2011. apostila aula)

Hoje são mais de 560 brinquedotecas no Brasil, sendo que a maioria delas é voltada a pesquisas e formação de profissionais, estando localizadas em laboratórios universitários, cursos de formação profissional e creches, sendo este um item que o Ministério da Educação (MEC) incluiu como avaliador dos cursos de Pedagogia.

A grande dificuldade das brinquedotecas no Brasil, é a falta de recursos financeiros e a difícil manutenção, bem como os funcionários, que muitas vezes

não possuem o preparo adequado, o espaço físico, entre outros fatores que contribuem para que muitas brinquedotecas sejam desativadas.



Figura 2- Brinquedotecas no Estado do Acre. (Fonte: Disponível em: < <http://www.labrimp.fe.usp.br/?action=brinquedoteca&id=ac>>. Acesso em: 2 nov. 2013)

Tratando-se de espaços com um grande número de objetos que passam pelas mãos de crianças, é necessário todo um cuidado com a higienização, a manutenção e a organização desses espaços, sendo necessário um sistema de classificação e catalogação dos brinquedos, para manter as brinquedotecas. Esses sistemas possibilitam classificar os brinquedos e jogos de acordo com sua finalidade, faixa etária ou até mesmo as possibilidades de desenvolvimento da criança através de tal objeto.

Alguns dos sistemas de classificação, segundo Friedman (1992), mais utilizados são o *International Council for Children's Play* - ICCP, entidade fundada em Ulm, Alemanha, em 1959 e o sistema Exercício, Símbolo, Acoplagem e Regras - ESAR. Posteriormente, trazido para o Brasil por

Kobayashi (2011) o *Classement des Objets Ludiques* -C.O.L foi implantado no acervo do CPA e do LABRIMP.

O primeiro, ICCP, proposto por André Michelet (FRIEDMAN, 1992), tem como finalidade, estabelecer a relação, segundo as especificidades dos jogos e brinquedos, a faixa etária, o desenvolvimento da personalidade e as categorias de brinquedo. Ele propõe um sistema de cores na organização desses objetos. A cor vermelha é designada aos brinquedos para a primeira idade, brinquedos para atividades sensório-motoras; a cor azul escuro aos brinquedos para atividades físicas; a cor amarela aos brinquedos para atividades intelectuais; a cor verde aos brinquedos que reproduzem o mundo técnico; a cor azul claro aos brinquedos para atividades criativas e a cor laranja aos brinquedos para relações sociais.

O sistema ESAR, citado por Kobayashi (2011), criado pela canadense Denise Garon, em 1982, teve por base a teoria do jogo de Jean Piaget. A partir da teoria, as categorias evolutivas do jogo: E – exercício; S – símbolo; A – acoplagem ou construção e R – regras (o que deu nome ao sistema ESAR), Garon (1985 - 1992) elabora quatro facetas: A – relativa à teoria piagetiana, B – relativa às condutas cognitivas, C – relativa às habilidades funcionais e D – relativa às atividades sociais. Essas facetas, A, B, C e D são divididas em subcategorias que utilizam palavras-chave, ideia decorrente das ciências documentais. Mais tarde, foram incluídas mais duas facetas, a E – relativa às habilidades de linguagem e F – relativa às condutas afetivas publicadas (GARON, 1985).

Mais tarde, segundo Kobayashi (2011), Périno faz uma revisão no sistema ESAR, a partir da dificuldade que os ludotecários encontravam na organização e análise de brinquedos e jogos, surgindo assim o C.O.L. – *Classement des Objets Ludiques*, uma grade criada para atender a vários espaços que reservam lugar para o jogo e o brinquedo. Neste, os objetos são organizados conforme as categorias de Piaget (exercício, símbolo, acoplagem e regras) e conforme a FACETA A do Esar. Porém, Périno ressalta a importância de se considerar os dados da embalagem dos brinquedos e jogos, pois eles trazem informações importantes sobre esses objetos.

O C.O.L. (KOBAYASHI, 2011) apresenta quatro categorias principais, e cada uma apresenta algumas subcategorias que são:

- Brinquedos para jogos de exercícios – objetos utilizados no desenvolvimento sensorio – motor. Neste há três subcategorias: brinquedos para o despertar sensorial (são aqueles utilizados nas atividades sensoriais, sonoras, visuais, tátil, sinestésica); brinquedos de motricidade (são aqueles utilizados nas atividades motrizes) e brinquedos de manipulação (são aqueles utilizados na atividades repetidas por prazer e implica funções motrizes das mãos)
- Brinquedos para jogos simbólicos – objetos que possibilitam ao jogador representar ações daquilo que ele está imaginando. Esses auxiliam para o conhecimento e compreensão da realidade. Neste há também três subcategorias: brinquedos de papéis (são aqueles utilizados para imitar personagens, animais, situações, eventos, entre outros); brinquedos de faz-de-conta (são aqueles utilizados para reproduzir uma cena, situação ou evento) e brinquedos de representação (utilizados para representar objetos, situações, personagens).
- Jogos de acoplagem – jogos formados por pequenas partes que juntas formam um novo objeto. Neste há quatro subcategorias: jogos de construção (peças isoladas, que juntas formam objetos de 3 dimensões); jogos de encadeamento (peças isoladas, que juntas formam objetos de 2 dimensões); jogos de experimentação (jogos cujos elementos isolados são reunidos para a experimentação de fenômenos químicos) e jogos de fabricação (jogos cujos elementos isolados são reunidos para a produção de culinária, artesanato ou artístico)
- Jogos de regras - jogos onde se devem cumprir as regras impostas pelo grupo, uma vez que quebradas, o jogador pode ser punido. São jogos geralmente coletivos. Esse possui várias subcategorias: jogos de associação, de percurso, de expressão, de combinação, dentre outros.

Esse sistema de classificação de objetos lúdicos foi, inicialmente, utilizado em 2008, e vigora até hoje na Brinquedoteca do Centro de Psicologia Aplicada – CPA, da UNESP Bauru. Conforme informações com os bolsistas atuais do projeto de extensão, todos os objetos do acervo estão classificados, para que em 2014 o catálogo desses objetos esteja *online* para a consulta pública. No contato com esse acervo, pudemos ver a organização dos objetos, separados

em quatro estantes de cores diferentes, cada uma com uma categoria de jogos e brinquedos. Cada brinquedo possui suas especificidades do lado de fora da embalagem. Veremos um pouco mais sobre o CPA nos próximos capítulos.

O brinquedista é uma peça vital na brinquedoteca, pois, é ele que vai supervisionar as brincadeiras, brincar com as crianças, atendê-las, organizar os espaços e auxiliar na manutenção.

Diferentemente das brinquedotecas, existem também os acervos lúdicos, que visam a pesquisa e extensão na universidade. São espaços munidos de objetos lúdicos onde alunos realizam pesquisas sobre o brinquedo e o brincar.

2.2. JOGOS E BRINQUEDOS EM CLÍNICAS DE TRATAMENTO PSICOLÓGICO E HOSPITAIS

A linguagem e a fala da criança são desencadeadores essenciais para o processo de desenvolvimento. Diferente dos adultos, que revelam seus conflitos ao falar, a criança faz isso brincando, ou seja, o brincar é uma forma de revelar os conflitos interiores da criança.

Freud e Lacan lembram que os seres humanos se orientam pela linguagem e pela fala, sem perceber os efeitos que elas acarretam. Sem se dar conta de que elas tecem a realidade psíquica dos sujeitos. A realidade psíquica da criança não pode ser reduzida à realidade psíquica dos seus pais ou professores. Quando o professor ou os pais tentam capturá-la a partir das suas próprias representações, o que fazem é perdê-la irremediavelmente, para uma máscara que eles compuseram acreditando que fosse ela. (MRECH, 1998, p. 162)

Ao brincar, a criança extravasa suas emoções positivas e negativas, ela mostra como é tratada, olhada e percebida pelos outros. O brincar, utilizado no processo interventivo, possibilita que as crianças superem seus traumas vivenciados no passado.

Enquanto brinca, ela transfere seus laços sociais que adquiriu em suas experiências, porém, essa transferência absorve apenas uma parte do circuito transferencial, a linha dos afetos, sem que isso interfira na transferência

enquanto um circuito do saber. Essa transferência pode ser dividida em dois grandes períodos estruturais: a transferência dos conteúdos afetivos e a transferência enquanto forma de saber.

Os traumas que a criança possui, são resultados do que ela viu, viveu e ouviu em algum momento, em suas relações com os adultos. Após estudos, viu-se que esses traumas poderiam ser corrigidos recriando as situações ruins por meio de jogos e brincadeiras, onde a criança pode simbolizar seus problemas, resolvendo-os em uma situação diferente, pois as brincadeiras, brinquedos e jogos passam a adquirir sentidos e significados.

Segundo Winnicott (1975), além de sentidos e significações, os brinquedos são considerados objetos transicionais que se relacionam com a realidade concreta e psíquica da criança. Pensando assim, podemos imaginar que a partir do momento em que a criança repete, ela está tentando elaborar algo que ainda não se apropriou, ela age desse maneira por não conseguir sair desse processo.

Portanto, é necessário reconhecer a história da criança, por meio do seu brincar e trabalhar seus traumas de forma positiva. As brincadeiras possibilitam que isso seja revivido, podendo ser “consertado”.

No caso de crianças hospitalizadas, o brinquedo se faz importantíssimo para uma melhor aceitação do estado em que a criança se encontra. A situação da criança hospitalizada requer todo um cuidado psicológico de como ela irá processar o que está acontecendo, a falta dos pais, o ambiente e pessoas desconhecidas, o medo de sofrimento, da dor, as tensões ao ver outras crianças chorando, a rotina interrompida, esses e outros fatores podem causar traumas que dificultarão na recuperação da criança.

Uma das estratégias que ajudam a criança a compreender e assimilar o procedimento cirúrgico é o uso do brinquedo terapêutico. Entre as diversas formas de comunicação com a criança, o brinquedo mostra-se como uma das mais eficientes, pois proporciona: diversão, relaxamento, diminuição da ansiedade da separação, alívio das tensões, meio de expressar os sentimentos, recuperação mais efetiva, além de uma melhor aceitação ao tratamento e redução dos efeitos traumáticos da hospitalização (NEIRAHUERTA, 1996; FALEIROS; SADALA; ROCHA, 2002 citado por FONTES, MONDINI, MORAES, BACHEGA, MAXIMINO, 2012).

Por estar em um ambiente novo e desconfortável, a criança tende a se estressar facilmente, o que pode gerar uma difícil adaptação a esse ambiente, portanto, é necessário que a criança esteja ciente de tudo que lhe acontecerá, para que assim ela não perca a confiança nas pessoas em que ela confia e lhe dê segurança.

O brincar e o ato de brincar possibilitam a criança hospitalizada amenizar a situação dolorosa em que ela se encontra, fazendo com que por hora ela esqueça o que está passando e através da brincadeira, ela possa recriar a realidade a sua maneira, amenizando os possíveis traumas e medos.

Ao brincar de faz-de-conta a criança utiliza sua imaginação, memória, percepção e criatividade, para representar a realidade a seu modo, permitindo a sua manifestação no campo da consciência, de forma menos sofrida e melhor elaborada. Quando a criança representa o que está acontecendo consigo por meio do brincar, ela projeta algo palpável e visível, e quando projeta ela tem condições de sentir, ver e tocar em algo concreto como nas bonecas. A utilização desses recursos cria condições para a criança poder entender e aceitar melhor o que está se passando com ela. O lúdico contribui para um melhor, mais tranquilo e seguro esclarecimento do processo de hospitalização (OLIVEIRA, 2007 citado por FONTES, MONDINI, MORAES, BACHEGA, MAXIMINO, 2012).

Após vários estudos é que se viu a importância do brincar no tratamento de crianças hospitalizadas, como uma ferramenta capaz de auxiliar a aceitação de situação do paciente, mais precisamente as crianças. Hoje é comprovado, como ressalta Ivonny Lindquist (FRIEDMANN, 1992) que o uso de brinquedos estabelece contato com as crianças, por parte da equipe do hospital, facilitando a colaboração das crianças, conseqüentemente, a tranquilidade dos pais.

Estes papel de facilitador da recuperação e aceitação das crianças hospitalizadas deve-se também ao caráter que a equipe hospitalar irá desempenhar, sendo que esta, deve tratar a criança com carinho, respeito, proporcionar lugares adequados para o brincar, disponibilizar de brinquedos e estarem atentos as necessidades da criança.

No período de adaptação ao hospital, o *role-playing* por imitação ou projeção permite a familiarização ao meio, a acomodação e assimilação da nova situação e o estabelecimento de uma relação de confiança com a equipe de saúde. No período de emergência do ter vontade e prazer de brincar e de abertura à novidade será então possível propor-lhe todo o tipo de brincadeiras e a sua participação

será total. Este período tem início quando a criança se sentir integrada ao seu novo meio. (SANTOS, 2011, p. 158).

3. O COTIDIANO DE ACERVOS LÚDICOS NO CENTRO DE PSICOLOGIA APLICADA - CPA

O CPA é uma Unidade Auxiliar da Faculdade de Ciências (FC) da Unesp, campus de Bauru, que há exatamente 40 anos vem investindo na formação de futuros psicólogos, assim como em projetos de extensão e atendimentos.

Teve início no ano de 1973, com um grupo de professores, profissionais e estudantes de psicologia, na então Fundação Educacional de Bauru (FEB), que oferecia, em 1969, apenas o curso de Engenharia, mas, após dois anos, ela passa a oferecer 22 cursos de nível superior, sendo estes, divididos em quatro Faculdades, nas áreas de Exatas, Ciências Naturais, Humanidades e Artes. O curso de Psicologia era um dos cursos da Faculdade de Ciências, que contava com duas opções de habilitação, Licenciatura em Psicologia e Formação de Psicólogos. Com a introdução do curso, foi formado o Departamento de Psicologia.

Como o curso de Psicologia ainda era recente no Estado, havia uma preocupação muito grande nas práticas de ensino, gerando discussões acerca das experiências profissionais dos futuros psicólogos. Buscando o aprimoramento desses profissionais e também, sendo uma exigência do MEC era necessário então, que os mesmos realizassem estágios em algumas áreas da Psicologia, de acordo com uma carga horária estabelecida. Foi assim então que surgiu o CPA, o Departamento, juntamente com o auxílio dos professores e estudantes de psicologia organizaram esse centro, como sendo um local para o treino da prática profissional, realizadas em estágios supervisionados.

No segundo semestre de 1973, o CPA foi oficializado e em agosto, passou por um processo de adaptação para, então, estar apto a realizar atendimentos.

Durante seus 40 anos de existência, o CPA não possuía prédio próprio, sua primeira sede estava localizada na rua Antônio Alves, esquina com a rua Ezequiel Ramos, no centro de Bauru. O espaço era pequeno e muito barulhento, dificultando as atividades realizadas. Só em 1997, depois de passar por vários locais como sede, o CPA adquiriu seu próprio prédio, localizado dentro do

campus da Unesp e permanece até hoje. O apoio para tal feito veio da Reitoria, empréstimos da biblioteca, FAPESP e doações de empresas.

Sua estrutura, conta com 600m² e está dividida em duas partes, sendo uma para Administração/Supervisão e a outra para os atendimentos. A primeira parte conta com quatro salas de supervisão/permanência, sala de reuniões, sala de estudos, sala de informática, dois almoxarifados de brinquedos, um arquivo/almoxarifado, secretaria, sanitários, copa, área de serviço e dispensa. A parte de atendimentos conta com recepção, sala de espera, Brinquedoteca, seis salas de atendimento individual, duas salas de atendimento em grupo, três salas para atendimento infantil, sala para atendimento aos alunos de Psicologia, uma sala para ampliação de testes PMK, uma sala de multimídia e sanitários.

Desde o início, o CPA privilegia o atendimento à camada mais carente da comunidade, dando a eles acesso a tratamentos que só existiam em clínicas particulares, ofertando promoção à saúde mental, qualificação de profissionais e busca do desenvolvimento dos conhecimentos e técnicas da psicologia, dispondo de um importante papel na universidade e na comunidade.

Atualmente, o CPA possibilita que cerca de 100 alunos do curso de Psicologia realizem seus estágios nas modalidades de atendimento em grupo; atendimento individual e atendimento instrucional.

Os estágios oferecidos são:

- Clínica de orientação psicanalítica: psicoterapia e psicanálise de crianças
- Clínica psicanalítica de adolescentes
- Clínica psicanalítica: adultos
- Educação e orientação sexual desenvolvimento infantil: avaliação e intervenção
- Orientação profissional e para o trabalho
- Processos de intervenção: necessidades educacionais especiais
- Psicologia clínica: abordagem comportamental
- Psicologia clínica: abordagem comportamental infantil
- Psicologia clínica hospitalar
- Psicologia da educação e desenvolvimento humano
- Psicologia organizacional e do trabalho
- Psicologia social e comunitária

São ao todo 28 turmas de estágio envolvendo todas as modalidades. Os atendimentos compreendem:

- Atendimentos clínicos e atendimento a Escolas, Organizações, Instituições de saúde e Centros Comunitários (atendimento a comunidade externa);
- Atendimento psicológico para alunos do curso de Psicologia e atendimento aos funcionários do campus da Unesp de Bauru.

Além disso, o CPA possibilita Pesquisas e Projetos de Extensão nas seguintes áreas: Desenvolvimento Humano, Avaliação e Intervenção; Psicodiagnóstico, Tratamento e Prevenção Psicológica; Psicologia Organizacional e do Trabalho; Sociedade, Educação e Subjetividade.

Sobre os Projetos de Extensão, financiados pela Pró-Reitoria de Extensão Universitária – PROEX - envolvem 23 professores da Psicologia e um da Educação como coordenador. Os alunos atuantes em Extensão não são apenas os de Psicologia, mas também do curso de Pedagogia e Educação Artística. Há também alunos do curso de Psicologia que atuam como brinquedistas voluntários.

Um projeto pertinente a essa pesquisa é o projeto “Brincando no CPA” coordenado pela professora Maria do Carmo Monteiro Kobayashi, docente do departamento de Educação, que, em 2006, foi convidada a organizar o acervo lúdico. O objetivo principal desse projeto é o de auxiliar os atendimentos prestados no Centro, organizando, classificando e ampliando o acervo, que conta com brinquedos, jogos e livros infantis que são usados pelos professores e alunos nos atendimentos realizados. O acervo também é utilizado para atender alunos de outros cursos que não o de Psicologia, em pesquisa e extensão; auxilia a planejar eventos sobre ludicidade e realizar cursos e palestras para professores de Educação Infantil.

Segundo Kobayashi (2011), o acervo realizava empréstimos de objetos lúdicos para atendimentos com fins educativos e terapêuticos, sendo assim, para organizar o acervo lúdico do CPA, foi preciso buscar um sistema de organização que atendesse as necessidades de seus usuários, os alunos e professores do curso de Psicologia, pessoas de diferentes idades que utilizavam os serviços

realizados no CPA e alunos e professores de outros cursos que desenvolviam projetos de pesquisa e extensão. Ele deveria contar com uma grande variedade de objetos e estar organizado de maneira a facilitar o controle, a manutenção e reposição, auxiliando seus usuários, uma vez que os mesmos muitas vezes deixavam de utilizar tais objetos por não saberem que os mesmo existiam no acervo.

O projeto “Brincando no CPA”, financiado pela PROEX, conta com bolsistas, voluntários e 30 alunos envolvidos com os professores nos estágios ou com recreação na Brinquedoteca, nos períodos anteriores ou posteriores aos atendimentos, bem como nos atendimentos com adultos, quando os mesmos não tem com quem deixar os filhos. Este grupo de pessoas ligadas ao projeto, foram apresentados ao sistema de classificação C.O.L, para que fosse possível sua implantação no acervo lúdico, que teve início em 2009, buscando melhorar os serviços que este, presta ao CPA.

Em um primeiro momento, foi elaborado uma ficha para cada objeto do acervo, a fim de conhecer o que o compunha. Essa ficha possuía informações sobre as características do objeto, sua posição no acervo, suas habilidades e competências suscitadas, a faixa etária indicada, entre outras informações. Eles também foram catalogados a fim de se obter a quantidade de objetos que o acervo possuía. Além disso, as embalagens danificadas foram trocadas por embalagens de plástico para a melhor conservação dos objetos, a disposição dos mesmos no acervo também obteve mudança, para que todos ficassem visíveis aos usuários, uma vez que muitos não estavam sendo utilizados por estarem escondidos no meio de tantos objetos.



Profa. Dra.
Maria do Carmo
M. Kobayashi

Foto:	Nome do Objeto Lúdico:
	Classificação C.O.L.:
	Nº Exemplares:

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 3 - Ficha dos objetos do acervo lúdico do CPA (KOBAYASHI, 2009)

Para que se mantivesse essa organização, os usuários do acervo eram orientados a deixar os objetos sobre a mesa do responsável pelo projeto, para que o mesmo pudesse guardá-lo em seu devido lugar.

Mas não era só isso que o acervo precisava para atender o objetivo do projeto, que era auxiliar na organização, manutenção e controle do acervo, para

melhor atender seus usuários. Era necessário uma classificação que simplificasse seu uso e a renovação do acervo, uma vez que muitos objetos estavam danificados, sem condições de uso.

A classificação mais pertinente, foi o C.O.L, devido a sua simplicidade de utilização. Foi feita então, uma “limpeza” dos objetos inutilizados, ganhando assim, espaço para a aquisição de novos materiais. Os armários fechados foram trocados por prateleiras pintadas de acordo com as cores propostas pelo C.O.L: roxo para os jogos de regras; verde para os jogos de acoplagem; azul para os jogos simbólicos e vermelho para os jogos de exercícios. O acervo conta com aproximadamente 1.200 objetos, que foram então organizados de acordo com suas prateleiras. Nas embalagens contém informações sobre o objetos e eles ganharam selos da cor de sua classificação no C.O.L.

O acervo lúdico do CPA está organizado da seguinte maneira:

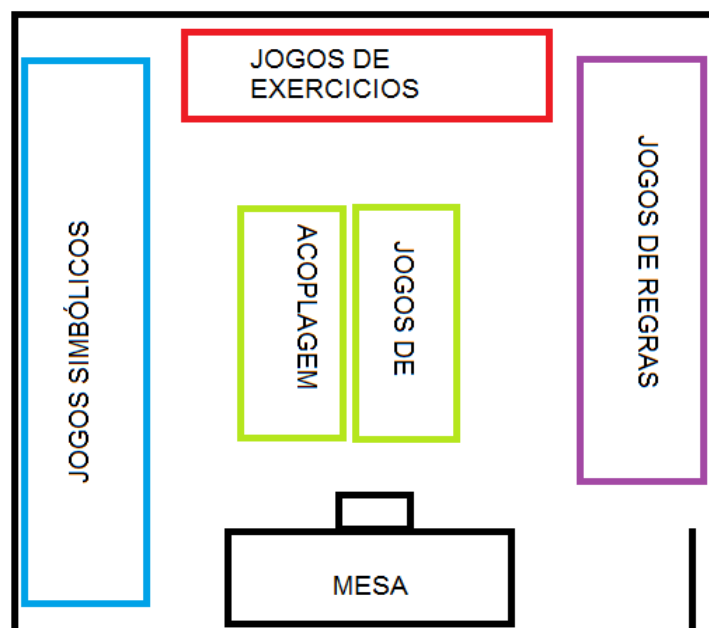


Figura 4 – Planta do acervo lúdico do CPA. (Elaborada pelo autor)

Foram preenchidas fichas de cada objeto com suas especificações e elas ficam dispostas em pastas sobre a mesa, que estão disponíveis para que cada usuário possa consultá-las para obter informações sobre os jogos, o que facilita

na escolha dos mesmos, permitindo que o estagiário ou professor selecione os objetos conforme as características do cliente.



Figura* 5 - Acervo do CPA - objetos lúdicos da categoria jogos e brinquedos de exercício. (Acervo Telma Maria Ribeiro*, 2013)



Figura 6 - Acervo do CPA - Objetos lúdicos da categoria simbólicos (esquerda) e de acoplagem direita estante verde. (Acervo Ribeiro*, 2013)



Figura 7 - Acervo do CPA - Objetos lúdicos da categoria regras. (Acervo Ribeiro*, 2013)

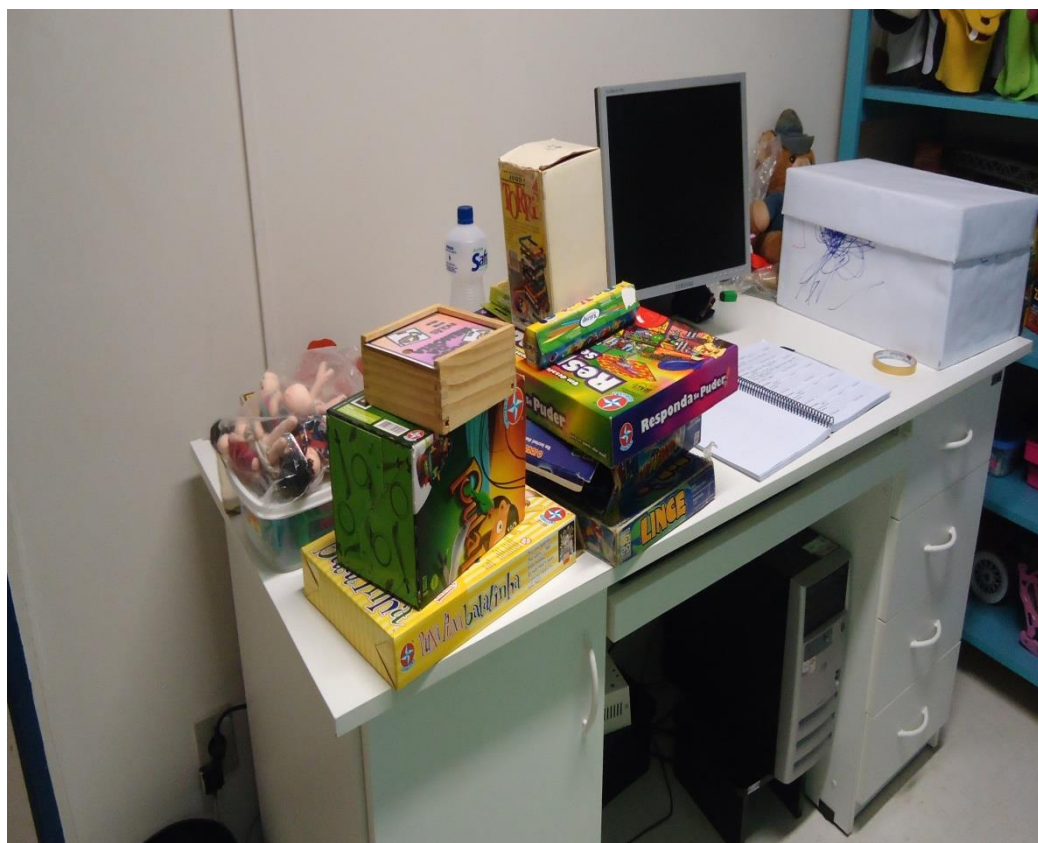


Figura* 8 - Objetos utilizados em um período de atendimento. (Acervo Ribeiro*, 2013)



Figura 9 - Brinquedoteca CPA (Acervo Ribeiro*, 2013)

Cada objeto utilizado do acervo deve voltar igualmente como foi emprestado e para se manter um controle, foi colocado no acervo um caderno de registro, onde cada usuário deve colocar seu nome, os objetos emprestados, a data de empréstimo e de devolução e a idade do paciente que recebera atendimento com esses materiais. O bolsista responsável pelo projeto tem a função então, de verificar se todos os materiais voltaram, se eles continuam com o mesmo número de peças e deve guardá-lo em seu lugar no acervo. Ele também fica responsável por catalogar os novos materiais, elaborar as fichas, manter a organização do acervo e listar os objetos solicitados que o acervo não possui. Sendo um local de constante utilização, o acervo está em frequente mudança buscando sempre aperfeiçoar seu atendimento.

4. MÉTODO

Atuando como bolsista do projeto “Brincando no CPA”, durante quase dois anos, de março de 2011 a dezembro de 2012, no qual as ações consistiam em acompanhar o acervo lúdico do CPA três vezes por semana, organizando, classificando, registrando a entrada e saída de objetos, surgiram então, duas perguntas que nos impulsionou a realizar esta pesquisa. Queríamos então saber quais eram os objetos lúdicos mais utilizados e sua relação com os atendimentos realizados no CPA.

Buscamos com o projeto, além de manter o acervo, realizar as adequações necessárias para o atendimento aos seus usuários, para tanto, precisávamos saber por meio deles, o que precisava ser feito, o que também contribuiu com a pesquisa.

A presente pesquisa se caracteriza como pesquisa qualitativa com características de estudo de caso, uma vez que foram feitas observações diretas do fenômeno em seu ambiente natural.

Para Yin (2004, p.32) “[...] Um estudo de caso é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real, especificamente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos [...]”.

4.1. LOCAL

Utilizamos como campo de pesquisa o acervo lúdico do CPA – UNESP/FC/ BAURU, sendo que, diariamente os estagiários, professores e brinquedistas retiram, por meio de empréstimos os objetos lúdicos, o que possibilitou observação constante e direta, tendo contato com seus usuários.

4.2. PARTICIPANTES

Participaram desta pesquisa alguns dos professores docentes do curso de Psicologia, que atuam no CPA e coordenam estágios realizados no mesmo,

sendo que um destes professores é quem atualmente coordena o CPA; alunos do quinto ano do curso de Psicologia, que realizaram estágio no CPA no ano de 2012; brinquedistas que atendem crianças na brinquedoteca em período de espera; a coordenadora do projeto “Brincando no CPA” e a psicóloga responsável pelos atendimentos realizados no mesmo.

4.3. ETAPAS

A primeira etapa para a realização da pesquisa foi a observação do cotidiano do acervo. Foi possível identificar as especificidades do acervo, o que o compunha e o qual era sua carência. Essa observação durou 12 meses.

A segunda etapa foi elaborar questionários para que os usuários do acervo pudessem responder, sendo assim, criamos um rol de perguntas que pudessem agregar significado a pesquisa.

4.4. INSTRUMENTO COLETA DE DADOS

- Questionários voltados para os professores;
- Questionários voltados para os estagiários;
- Livro de registros de saída de objetos lúdicos.

4.5. TABULAÇÃO DOS QUESTIONÁRIOS DE ESTAGIÁRIOS E PROFESSORES

BLOCO A: CARACTERIZAÇÃO DOS ESTAGIÁRIOS E PROFESSORES

O bloco A das questões é referente à caracterização dos estagiários e professores, o que nos permite apresentar os alunos estagiários, as disciplinas e seus orientadores, professores do curso de Psicologia ou de outros cursos.

ESTAGIÁRIOS

Quadro 1 – Caracterização dos estagiários.

NOME	ANO °	DISCIPLINA	ORIENTADOR
1 – Estagiario 1	5	Ludo terapia	Cristiane
2 – Estagiario 2	5	Terapia Comportamental Infantil	Olga
3 – Estagiario 3	1	(bolsista “Brincando no CPA”)	Telma/Jair
4 – Estagiario 4	6	Terapia Comportamental Infantil	—

PROFESSORES

Quadro 2 – Caracterização dos professores

NOME	DISCIPLINA MINISTRADA	Nº DE ALUNOS QUE ORIENTA
1 – Professor 1	Coordenadora do Projeto “Brincando no CPA”	3 (bolsistas do projeto)
2 – Professor 2	Psicóloga responsável pelo CPA	Aproximadamente 15
3 – Professor 3	Estagio supervisionado em Psicologia Clínica – Terapia Comportamental	8
4 – Professor 4	Análise do comportamento aplicada a pessoas com necessidades especiais e Terapia Comportamental Infantil	15
5 – Professor 5	Psicologia da Educação e Desenvolvimento Humano	10

BLOCO B: QUESTÕES DO ACERVO

O bloco B é das questões é referente ao acervo sua organização, manutenção, funcionamento e os usos dos objetos pelos bolsistas, estagiários e brinquedistas.

ESTAGIARIOS

Em relação aos estagiários as questões foram:

1 -Você conhece o acervo lúdico do CPA? Sabe como ele está organizado?

2 - Conhece critérios de organização e adotados no acervo do CPA?

3 - Você recebe orientação quanto a escolha e o uso dos objetos lúdicos retirados do acervo do CPA para os atendimentos?

Quadro 3 - Questões de 1 a 3 referentes aos usos de conhecimentos dos estagiários sobre o acervo

Sujeitos	Questão 1		Questão 2	Questão 3	
1	Sim	Sim	Não respondeu	Não	
2	Sim	Não	Não respondeu	Não	
3	Sim	Sim	Classificação C.O.L	Não	
4	Sim	Não	Não respondeu	Sim	Orientadora

PROFESSORES

Em relação aos professores as questões foram:

1 – Você conhece o acervo lúdico do CPA? Sim () Não (). Sabe como ele está organizado? Sim () Não ().

2 – Conhece critérios de organização e classificação adotados no acervo de brinquedos e jogos do CPA? Sim () Não () Se sim, qual (is)?

3 – Orienta seus alunos quanto a escolha e ao uso dos objetos lúdicos retirados do acervo do CPA para os atendimentos? Sim () Não () Se sim, quais?

Quadro 4 – Questões de 1 a 3 referentes aos usos de conhecimentos dos professores sobre o acervo.

Sujeitos	Questão 1		Questão 2		Questão 3
1	Sim	Sim	Não respondeu	Sim	Não respondeu
2	Sim	Sim	Sistema C.O.L	Não	Solicita que peçam orientação aos bolsistas do acervo
3	Sim	Sim	Não se lembra	Sim	Mostra a eles as divisões e classificações e que busquem informações sobre o objetivo do brinquedo

4	Sim	Não	Não respondeu	Sim	De acordo com os objetivos da pessoa
5	Não	Não	Não respondeu	Não	Orienta quanto aos objetivos lúdicos e indica que procurem no CPA

BLOCO C: QUESTÕES DO ACERVO – ABERTAS

O bloco C das questões é referente aos critérios para seleção dos objetos do acervo, e objetivo e número de objetos utilizados nas intervenções de estágios ou ações dos projetos de extensão.

ESTAGIARIOS

4 – Quais os critérios que utiliza para seleção dos brinquedos e jogos nos seus atendimentos?

5 – Quais os brinquedos e jogos que você mais utiliza no CPA? Justifique sua resposta.

6 – Qual o objetivo do uso de brinquedos e jogos nas ações que você realiza no CPA?

7 – Quantos objetos você utiliza nos seus atendimentos e com que frequência?

Quadro 5 – Questões de 4 a 7 respondidas por estagiários.

Sujeitos	Questão 4	Questão 5	Questão 6	Questão 7
1	Brinquedos projetivos suscitar queixas	Fantoches, bonecos, carrinhos, fazendinha, lego - Deixam a criança mais livre	Suscitar a queixa, representação de situações vivenciadas	2 a 3 / 2 /semana 4 a 6 / sem
2	Idade e objetivos da intervenção	Bonecos de ação, brinquedos de animais, convém com os meus objetivos	Atividade lúdica para a comunicação e formação de vínculo e observar o brincar	3 sem/
3	Gosto da criança/faixa etária/atratividade	Jogos de tabuleiro, jogos de cartas, jogo da memória, os que são mais atrativos para as crianças	Distração e divertimento	3 a 4/3x semana
4	Desejo da criança, complexidade do jogo compatível com o tempo da sessão e objetivos da sessão	Cara a cara e xadrez, pois, o primeiro proporcionava variação de ganhador com mais frequência e o xadrez, propiciava a criança explicar várias regras.	Interagir com a criança de forma lúdica, distração enquanto a criança faz seus relatos, aprender regras, comportamento e expressar sentimentos.	2 a 3 / toda semana

- PROFESSORES**

4 – Quais os critérios que seus alunos utilizam para seleção dos brinquedos e jogos nos atendimentos?

5 – Quais os brinquedos e jogos que eles mais utilizam nos atendimentos no CPA?

6 – Qual o objetivo do uso de brinquedos e jogos nos atendimentos realizados pelos seus alunos no CPA?

7 – Poderia precisar quantos objetos eles utilizam nos seus atendimentos e com que frequência?

Quadro 6 – questões de 4 a 7 respondidas por professores.

Sujeitos	Questão 4	Questão 5	Questão 6	Questão 7
1	Critérios de acordo com o C.O.L	Não respondeu	Auxiliar e apoiar os atendimentos do CPA	Os objetos do acervo que são mais solicitados para o atendimento
2	Idade da criança; quantidade de crianças nos atendimentos na Brinquedoteca (brinquedista); características e preferências das crianças	Jogos de regras e simbólicos	Lúdico	3 a 4/ todos os dias
3	A queixa do caso; objetivo de uso terapêutico	Quebra – gelo; Cara a cara; Jogo da vida; Jogo da memória, Lince; Bonecos super-heróis; Bonecos de pano; Materiais escolares; Pega-varetas; Uno	Fortalecer vínculo terapêutico – objetivo de recreação; Treinar habilidades; Treinar estabelecimento de regras	Aprox. 5 / semanalmente
4	Objetivos da sessão	Desde jogos de mesa a bonecos	Intermediar o atendimento e/ou auxiliar no desenvolvimento de habilidades	Aprox. 4
5	Momento do desenvolvimento que se encontra a criança e os objetivos das atividades propostas	Principalmente fantoches; livros infantis, pois dinamizações, desenhos e outras produções se articulam com o conteúdo das histórias	Os materiais se articulam com a atividade promotora do desenvolvimento	

BLOCO D – QUESTÕES DO ACERVO – ADEQUAÇÃO

- **ESTAGIARIOS**

8 – O acervo está adequado para atender as necessidades dos professores, estagiários e pessoas atendidas no CPA? Sim () Não () Justifique sua resposta.

9 – Qual(is) sua(s) sugestão(ões) para adequar o acervo às necessidades dos usuários?

10 – Qual a razão de ter um acervo lúdico no CPA?

11 – O acervo lúdico do CPA colabora na sua formação? Sim () Não () Em caso afirmativo, como?

12 – Conhece critérios de organização e classificação de brinquedos e jogos? Sim () Não () Se sim, qual (is)?

Quadro 7 – Questões de 8 a 12 respondidas por estagiários.

Sujeitos	Questão 8	Questão 9	Questão 10	Questão 11	Questão 12
1	Não - muitos jogos incompletos, mau estado	Comprar novos brinquedos - projetivo e ter orientação sobre	Auxiliar os estágios nos atendimentos clínicos infantis. Suma importância o acervo	Sim - é importante para os processos analíticos	Não
2	Não - faltam alguns brinquedos	Comprar brinquedos novos e atuais	Utilizar na intervenções terapêuticas e ludo terapia	Sim - material lúdico facilita e promove a intervenção terapêutica	Não
3	Sim - quantidade considerável de brinquedos	Necessidade de um catalogo de brinquedos	Ferramenta no processo de tratamento psicológico /aproximação da criança e do brinquedo	Sim – No sistema de organização e de certa forma na adequação de atividades a criança	Sim – o C.O.L
4	Sim – Variedade grande de brinquedos, porém, alguns jogos faltam partes e/ou estão quebrados. Deveria haver uma checagem para cada brinquedo devolvido.	Livros – brinquedos (livros tridimensionais que possibilitam brincar), mais fantoches, jogos e brinquedos científicos.	Utilizar com crianças em atendimentos e permitir ao estagiário, conhecer o universo de brinquedos que podem ser utilizados	Sim – Tem sido fundamental no estágio de Terapia Comportamental Infantil, que utiliza o acervo constantemente.	Sim – Classificação quanto a faixa etária e tipo de brinquedo

- **PROFESSORES**

8 – O acervo está adequado para atender as necessidades dos professores, estagiários e pessoas atendidas no CPA? Sim () Não () Justifique sua resposta.

9 – Qual (is) sua (s) sugestão (ões) para adequar o acervo as necessidades dos usuários?

10 – Qual a razão de ter um acervo lúdico no CPA?

11- O acervo lúdico do CPA colabora na formação dos seus alunos? Sim () Não () Se sim, como?

12 – Conhece critérios de organização e classificação de brinquedos e jogos? Sim () Não () Se sim, qual (is)?

Quadro 8 – Questões de 8 a 12 respondidas por professores.

Sujeitos		Questão 8	Questão 9	Questão 10	Questão 11	Questão 12	
1	Sim		Participação dos professores de estágio; estagiários e usuários do CPA para informações e sugerir as necessidades de reposição do acervo; conhecer o acervo e sua dinâmica	Apoiar as ações dos atendimentos do CPA; recreação e entretenimento dos usuários e usuários em espera de atendimento	Sim, em diversos cursos, tais como: Educação Artística, Designer, Pedagogia.	Sim	C.O.L, ESAR, ICCP, outros.
2	Sim	Organizado, bem estruturado, mantido em ordem	Tamanho maior do acervo; divulgação dos itens existentes (lista); armazenamento identificado para que todos possam guardar o objeto sem depender dos bolsistas	Disponibilizar brinquedos para uso em atendimentos psicoterapêuticos; trabalhos com crianças dentro e fora do CPA	Sim, na pratica clínica e outras áreas da psicologia, como meios de acesso ao psiquismo, lúdico, interação, etc. Também serve de modelo para atuações futuras	Sim	C.O.L
3	Sim	Pode melhorar	Aumento de número de brinquedos e ampliação do espaço	Atendimento em todas as faixas etárias, é imprescindível ter o acervo	Sim, em nenhum outro lugar eles aprenderiam o uso do objeto lúdico	Sim	
4	Mais ou menos	Melhorou em quantidade, mas é preciso treinar os usuários para a conservação	Lista de objetos para a manutenção de um arquivo atualizado	Subsidiar os atendimentos, em especial, os infantis	Sim	Não	
5		Não conhece bem o acervo para responder a questão		Apoiar atividades dos estagiários	Não, pois não colabora por si só, mas constitui-se como apoio importante a formação	Não	

Quadros 9 ao 19 - Livro de Registro CPA (Observações de Setembro de 2011 a Setembro de 2012).

*As observações foram realizadas do mês de setembro de 2011 ao mês de setembro de 2012 pelo fato de anteriormente, não haver uma padronização dos registros feitos no livro. A partir de setembro é que os usuários do acervo lúdico passaram a registrar além de o nome, a data e os objetos retirados, a idade do cliente.

*Por ser um livro de registros extenso, optou-se por resumir em tabelas os registros mensalmente, descrevendo o número de objetos utilizados de acordo com sua classificação.

*Nos meses de janeiro e fevereiro de 2012 não há registros de empréstimos de objetos lúdicos, portanto, não julgamos necessário a presença de tabelas para os mesmos.

Quadro 9 - Objetos lúdicos retirados do acervo em setembro de 2011.

Setembro 2011				
Tipos de jogos	Faixa etária			
	0 a 2 anos	2 a 7 anos	7 a 12 anos	12 anos ou mais
Jogos de regras	3	14	18	20
Jogos simbólicos	0	23	10	1
Jogos de acoplagem	0	3	4	1
Jogos de exercícios	0	4	1	0
Livros	0	3	7	1

Quadro 10- Objetos lúdicos retirados do acervo em outubro de 2011.

Outubro 2011				
Tipos de jogos	Faixa etária			
	0 a 2 anos	2 a 7 anos	7 a 12 anos	12 anos ou mais
Jogos de regras	0	11	14	16
Jogos simbólicos	0	18	12	3
Jogos de acoplagem	0	7	3	0
Jogos de exercícios	0	3	1	2
Livros	0	3	2	2

Quadro 11 - Objetos lúdicos retirados do acervo em novembro de 2011.

Novembro 2011				
Tipos de jogos	Faixa etária			
	0 a 2 anos	2 a 7 anos	7 a 12 anos	12 anos ou mais
Jogos de regras	0	4	10	7
Jogos simbólicos	0	5	1	0
Jogos de acoplagem	0	4	2	0
Jogos de exercícios	0	0	0	0
Livros	0	4	2	0

Quadro 12 - Objetos lúdicos retirados do acervo em dezembro de 2011.

Dezembro 2011				
Tipos de jogos	Faixa etária			
	0 a 2 anos	2 a 7 anos	7 a 12 anos	12 anos ou mais
Jogos de regras	0	1	4	1
Jogos simbólicos	0	2	1	0
Jogos de acoplagem	0	0	0	0
Jogos de exercícios	0	0	2	1
Livros	0	1	0	0

Quadro 13 - Objetos lúdicos retirados do acervo em março de 2012.

Março 2012				
Tipos de jogos	Faixa etária			
	0 a 2 anos	2 a 7 anos	7 a 12 anos	12 anos ou mais
Jogos de regras	0	8	21	0
Jogos simbólicos	0	3	9	7
Jogos de acoplagem	0	1	1	0
Jogos de exercícios	0	2	1	0
Livros	0	1	1	0

Quadro 14 - Objetos lúdicos retirados do acervo em abril de 2012.

Abril 2012				
Tipos de jogos	Faixa etária			
	0 a 2 anos	2 a 7 anos	7 a 12 anos	12 anos ou mais
Jogos de regras	1	19	39	13
Jogos simbólicos	1	18	36	1
Jogos de acoplagem	0	3	5	1
Jogos de exercícios	1	3	5	0
Livros	1	4	7	0

Quadro 15 - Objetos lúdicos retirados do acervo em maio de 2012.

Maio 2012				
Tipos de jogos	Faixa etária			
	0 a 2 anos	2 a 7 anos	7 a 12 anos	12 anos ou mais
Jogos de regras	0	27	54	9
Jogos simbólicos	4	38	50	2
Jogos de acoplagem	0	14	7	0
Jogos de exercícios	3	6	4	0
Livros	0	3	5	0

Quadro 16 - Objetos lúdicos retirados do acervo em junho de 2012.

Junho 2012				
Tipos de jogos	Faixa etária			
	0 a 2 anos	2 a 7 anos	7 a 12 anos	12 anos ou mais
Jogos de regras	0	28	35	14
Jogos simbólicos	1	34	33	3
Jogos de acoplagem	1	12	7	0
Jogos de exercícios	1	3	1	3
Livros	0	1	0	0

Quadro 17 - Objetos lúdicos retirados do acervo em julho de 2012.

Julho 2012				
Tipos de jogos	Faixa etária			
	0 a 2 anos	2 a 7 anos	7 a 12 anos	12 anos ou mais
Jogos de regras	0	9	14	3
Jogos simbólicos	0	10	13	1
Jogos de acoplagem	0	3	5	0
Jogos de exercícios	0	2	2	2
Livros	0	1	0	0

Quadro 18 - Objetos lúdicos retirados do acervo em agosto de 2012.

Agosto 2012				
Tipos de jogos	Faixa etária			
	0 a 2 anos	2 a 7 anos	7 a 12 anos	12 anos ou mais
Jogos de regras	0	30	41	8
Jogos simbólicos	0	33	29	3
Jogos de acoplagem	0	9	6	0
Jogos de exercícios	2	7	2	4
Livros	0	6	4	1

Quadro 19 - Objetos lúdicos retirados do acervo em setembro de 2012.

Setembro 2012				
Tipos de jogos	Faixa etária			
	0 a 2 anos	2 a 7 anos	7 a 12 anos	12 anos ou mais
Jogos de regras	0	23	37	9
Jogos simbólicos	0	32	25	4
Jogos de acoplagem	1	13	6	1
Jogos de exercícios	2	4	5	3
Livros	0	6	0	0

5. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Nesta seção do trabalho, apresentaremos os resultados obtidos por intermédio dos questionários e do livro de registro com a análise da pesquisa fundamentada na literatura especializada.

Foram entregues 10 questionários para estagiários e 10 para professores, totalizando 20 questionários. Porém, tivemos o retorno de apenas 9, sendo 4 de estagiários e 5 de professores.

A partir dos questionários voltados aos estagiários, pudemos identificar nas três primeiras questões, que a maioria deles relata conhecer o acervo, mas não sabe como o mesmo está organizado. Apenas um dos participantes da pesquisa diz conhecer a organização e classificação adotados no acervo, pois, este atua como bolsista do projeto “Brincando no CPA” e foi apresentado ao sistema de organização e classificação de objetos lúdicos que foi implantado no local.

Dos quatro estagiários, apenas um diz receber orientação sobre a escolha de objetos lúdicos nos atendimentos, e quem o faz é sua orientadora de estágio.

Sobre as respostas dos professores, pudemos perceber que apenas um deles não conhece o acervo, os demais dizem conhecer, porém, apenas duas professoras compreendem o sistema de organização e classificação de objetos lúdicos adotados, sendo uma delas a coordenadora do projeto e a outra, a psicóloga responsável pelo CPA.

Quanto à orientação na escolha de objetos lúdicos, três professores responderam que orientam seus alunos quanto ao objetivo do atendimento e as competências do brinquedos, já os outros dois dizem não orientar, porém, orientam para que busquem informações sobre os brinquedos no CPA, uma vez que o mesmo conta com o apoio de bolsistas que conhecem o acervo e sua organização.

A questão 4 de ambos os questionários trata dos critérios utilizados pelos usuários na hora de escolher os objetos lúdicos. Verificamos então que a maioria das respostas de estagiários e professores, está relacionada aos objetivos da sessão terapêutica, preferência da criança e faixa etária.

Foi possível identificar, a partir da questão 5, que a maioria dos objetos utilizados nos atendimentos realizados no CPA são os jogos simbólicos e de

regras, uma vez que, os jogos simbólicos possibilitam a criança vivenciar experiências e recriar situações. Os jogos de regras proporcionam o treino de habilidades e estabelecimento de regras. Verificamos que as respostas de estagiários e professores nesta questão, foram muito parecidas, revelando uma aproximação de ambos sobre o conhecimento e possibilidades desses objetos em questão.

Pudemos afirmar, com dados coletados na questão 6, cujo o objetivo de utilizar brinquedos e jogos nos atendimentos com crianças, deixando claro que os mesmos promovem o fortalecimento de vínculo, a interação, distração, representação, treino de habilidades e o desenvolvimento. Podemos então, relacionar as questões 5 e 6, analisando que o motivo do uso de jogos de regras e simbólicos possibilitam efetivar as ações levantadas acima.

Os dados da questão 7 não foram muito precisos, uma vez que foi possível analisar a média de objetos utilizados nos atendimentos, cruzando assim as respostas dadas com o livro de registros. Dessa forma, de acordo com o livro de registros, há uma variação do número de objetos utilizados, que vão de 1 a 12, sendo que objetos de jogos simbólicos são mais utilizados em conjunto.

Por intermédio das respostas dadas nas questões 8 e 9, verificamos que o acervo, ainda, não está adequado aos seus usuários, mesmo que a maioria das respostas sejam positivas, será necessário a orientação para a manutenção dos objetos lúdicos, ampliação do espaço onde o mesmo se localiza, catálogo atualizado dos objetos existentes no acervo, compra de objetos novos e reposição dos atuais, mas para isso será preciso a participação dos professores, estagiários e demais usuários, para que os mesmos conheçam melhor o acervo e possam auxiliar no aperfeiçoamento. Lembramos ainda que há um catálogo dos objetos existentes, mas que os estagiários e professores não possuem conhecimento do mesmo, por estar em fase de adequação com as fichas catalográficas de cada objeto.

A importância do acervo lúdico nos atendimentos e na formação dos profissionais foi explicitada nas questões 10 e 11, das quais podemos afirmar que o acervo auxilia nos atendimentos, aproxima a criança do brinquedo, permite ao estagiário conhecer os objetos lúdicos e promove a interação e entretenimento de crianças que aguardam atendimento. Destacou-se, também,

sua importância na hora de organizar e adequar atividades às crianças, facilitar as interações terapêuticas e ser um meio de acesso ao psiquismo e ao lúdico.

Verificamos por meio da questão 12, que a maioria dos professores e usuários do acervo desconhece a maioria dos sistemas de organização e classificação de objetos lúdicos.

O livro de registro, analisado no período de setembro de 2011 a setembro de 2012, permitiu verificar que os objetos mais utilizados são os simbólicos e de regras, o que também foi apontado pela interpretação dos questionários, havendo assim a concordância das fontes de dados e suas análises.

Afirmamos também, que os atendimentos no CPA, realizados com crianças, são mais frequentes com uma faixa etária de 2 a 12 anos, sendo que as crianças entre 0 a 2 anos aparecem pouquíssimas vezes no livro de registros do acervo. Os atendimentos e recreação das crianças com mais de 12 anos, também, não são tão frequentes, portanto, faremos uma análise voltada a faixa etária mais presente nos atendimentos realizados no CPA.

Pudemos analisar que a presença de jogos simbólicos na maioria dos atendimentos deve-se ao fato de que esses jogos possibilitam a criança representar corporalmente o imaginário, pois, a interação com o objeto vai depender apenas da função que ela lhe proporcionara.

Segundo Kishimoto (2005), a brincadeira de faz-de-conta, ou simbólica, na qual a criança representa papéis, permitindo a criação de situações de imaginação e de fantasia, surgindo com o aparecimento da representação da linguagem.

Esses jogos permitem que a criança atribua significados aos objetos, por exemplo, fazendo de conta que um cabo de vassoura possa adotar o papel de um cavalo. O fato de não ter um cavalo real na brincadeira, não a impossibilitou de brincar, pois, ela recriou um cavalo a partir do momento que significou isso ao cabo de vassoura.

A brincadeira de faz de conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sociodramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. Ela surge com o aparecimento da representação e da linguagem, em torno de 2/3 anos, quando a criança começa a alterar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no contexto social. O faz de conta permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras implícitas que se

materializam nos temas das brincadeiras. É importante registrar que o conteúdo do imaginário provem de experiências anteriores adquiridas pelas crianças, em diferentes contextos. (KISHIMOTO, 2005, p. 39)

A partir do momento que a criança está de posse da função simbólica ou representativa, como aponta Piaget (1971), o jogo simbólico no qual ela atribui significado aos objetos, assim, uma boneca, inerte e sem vida, tornasse sua filhinha, elas conversam, ela a alimenta, ela pode começar a utilizar dos jogos de papéis, ou de faz-de-conta. Por meio dos jogos de papéis, ela passa a representar personagens, animais, situações as quais ela observou no convívio adulto, ou com outras crianças. Isso se dá pela assimilação que ela possui de suas interações e observações do mundo adulto. Dessa forma, ela começa a representar o papel de mãe, pai, médico, professor, entre outros.

Esse estágio em que a criança consegue pensar um objeto por meio de outro e representar papéis, segundo a teoria de Piaget, é chamado de período pré-operatório ou período da Inteligência Simbólica e é iniciado aos por volta dos dois anos e vai até por volta dos sete, o que confirma os dados do livro de registro, no qual a maioria dos objetos utilizados nessa faixa etária são os jogos simbólicos.

A presença dos jogos simbólicos permite que a criança obtenha um controle sobre sua realidade. Possíveis frustrações que ela viveu, fara com que ela recrie essas situações na brincadeira de faz-de-conta, podendo modificar a situação da maneira que lhe satisfaça, contribuindo para que a criança então, consiga lidar com aquilo.

As crianças são capazes de lidar com complexas dificuldades psicológicas através do brincar. Elas procuram integrar experiências de dor, medo e perda. Lutam com conceitos de bom e mal. O triunfo do bem sobre o mal dos heróis protegendo vítimas inocentes é um tema comum na brincadeira das crianças. (BETTELHEIM, 1988, citado por BOMTEMPO, 2005, p. 67).

Seria essa então a principal razão para que os jogos simbólicos estejam tão presentes nos atendimentos realizados no CPA, uma vez que através do faz-de-conta, a criança pode superar seus traumas, condizendo então com a intervenção terapêutica.

Os jogos que, também, se mostraram muito presentes nos atendimentos do CPA foram os jogos de regras, utilizados com crianças de 2 a 12 anos, porém,

mais com as crianças entre 7 a 12, pelo fato de que, segundo Piaget, é por volta dessa idade que crianças são capazes de solucionar problemas concretos, entender as regras e subordinar-se a elas.

Por intermédio dos questionários, pudemos observar que os estagiários e professores optam pelo jogo de regras nesta faixa etária para que se desenvolvam habilidades e, para o conhecimento e apropriação de regras, bem como ganhar e perder.

Essa fase, chamada de período pré-operatório concreto, dos 7 aos 12 anos, é quando a criança desenvolve noções de tempo, espaço, velocidade, ordem, casualidade, realiza análises lógicas e outros elementos importantes que a tornam capaz de compreender as regras de um jogo, podendo criar métodos de como realizá-lo sem que seja necessário o descumprimento das regras.

O jogo de regras nesse contexto, sendo em sua maioria possíveis com mais de um jogador, permite a interação da criança com o jogo e demais jogadores, desse modo, ela passa a entender o conceito de grupo e a colaborar com seus colegas. Sendo assim, esse tipo de jogo habilita a criança a ter responsabilidade, senso de colaboração, levantar hipóteses, bem como a buscar soluções para problemas que possa vir a enfrentar.

Esses jogos, além de carecer de competências e habilidades para que haja um ganhador, faz com que a criança, a cada jogo vencido ou perdido, necessite desafiar seu adversário ou a si mesmo, buscando sempre novas possibilidades de vencer, ou seja, desperta o desejo de se aperfeiçoar.

A partir dos 12 anos, a criança se encontra no período operatório-formal, descrito por Piaget (1971), no qual ela passa a raciocinar logicamente, deve-se a esse fato, a presença de que quase todos os atendimentos realizados no CPA com essa faixa etária, utilizam de jogos de regras, nos quais a criança já é capaz de buscar soluções por meio de hipóteses já levantadas, sem que seja necessário a observação da realidade. Ela faz então, uso do raciocínio lógico para solucionar todas as classes de problemas.

Como descrito pelos estagiários e a pela maioria dos professores que responderam à solicitação da pesquisa, o acervo lúdico do CPA contribui para a formação dos profissionais no âmbito de se conhecer melhor os objetos lúdicos para que seja possível a interação com a criança e a adequação de atividades, porém, sua relevância para a formação de profissionais vão mais além.

Quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade e seu brincar, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa, tranquila e segura. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo, do brinquedo e da brincadeira para a vida da criança, do jovem e do adulto. [...] (ALMEIDA, 2011, p. 86).

Negrine (citado por Almeida, 2011) propõe que, além de a formação teórica e pedagógica, é necessária a formação lúdica, uma vez que este tipo de formação é inexistente nas licenciaturas. O brincar valoriza a criatividade, busca afetividade, cultivo da sensibilidade, proporciona vivências lúdicas, do pensamento e linguagem.

A partir das experiências que o adulto possui com o brincar, ele passa a compreender melhor a importância do lúdico para a criança. Ao observá-las brincando, ele pode comparar teorias e práticas acerca do brincar, podendo assim, construir metodologias de trabalho para adequar brincadeiras e jogos a seus objetivos com crianças.

Ainda, conhecendo os objetos lúdicos, o adulto passa a obter critérios para selecionar objetos, a fim de que os mesmos estejam de acordo com o que se quer trabalhar. O brincar, como atividade social, permite ainda ao adulto, assimilar e representar o mundo adulto, podendo assim, fazer com que ele reflita sobre seu papel na sociedade.

Portanto, o brincar, permitindo o conhecimento dos objetos lúdicos e de seu papel na vida das crianças, possibilita e facilita o trabalho com as mesmas, pois, cria um meio de interação e de vínculo com elas, tornando-se uma ferramenta indispensável na formação de profissionais que lidam com crianças.

Compreender as imagens e representações que construímos sobre a infância e o brincar no decorrer de nossas vidas, pode auxiliar-nos a nos inserirmos na sociedade como pessoas que também podem brincar e criar sua prática pedagógica. (WAJSKOP, 1995, p.102).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A fim de saber mais sobre as ações necessárias para a organização, manutenção e apoio aos usos dos objetos lúdicos que compõem o acervo do Centro de Psicologia Aplicada - CPA, UNESP - FC - Campus Bauru, quais eram os objetos lúdicos mais utilizados nos atendimentos do CPA e seus motivos, realizamos essa pesquisa, por meio de um estudo de caso, tendo como instrumento de coleta de dados o questionário, o livro de registro e as observações cotidianas foi investigado a importância desses objetos quando lidamos com crianças.

Foi possível então, investigar como ocorreu a inserção de brinquedos e jogos na educação, o que hoje é um dos fatores mais importantes para que se tenha uma educação de qualidade, visto que o ato de brincar contribui, diretamente, em todas as etapas do desenvolvimento de crianças, e, diferentemente, em cada idade, como afirma Vigotski (2003, p.105), "A criança sempre brinca, é um ser que brinca, porém seu jogo sempre possui um sentido importante. Ele sempre corresponde exatamente a sua idade e a seus interesses [...]".

Como sendo uma ferramenta que provoca distração, viu-se que o brincar colabora na recuperação de crianças hospitalizadas e que necessitam de terapia, pois, é por meio desse ato que elas conseguem se expressar mais livremente, nos dando a possibilidade de interpreta-las e nos auxiliando a buscar meios para sua recuperação.

A partir da presente pesquisa, pudemos ampliar nossa visão acerca da brinquedoteca que está sendo valorizada cada dia mais, pelo fato de reconhecer e engrandecer os objetos lúdicos e suas possíveis ações por meio deles. Ela é um dos locais onde há crianças em ações lúdicas, ou seja, crianças em situações de imaginação e de fantasia, pelo fato de ser um espaço otimizado para o brincar e que permite liberdade aos pequenos. Esses espaços prestam-se não apenas para as crianças brincarem, mas também para pesquisar sobre o lúdico, como é o caso de LABRIMP, na Universidade de São Paulo, faculdade de Educação, ou seja, em universidades e para testes de brinquedos.

Sendo nosso campo para a realização desta pesquisa, o acervo lúdico do CPA contribuiu ricamente com sua variedade de objetos lúdicos e o fato de estes objetos serem usados diariamente em atendimentos com crianças. Por meio deste estudo, tivemos a oportunidade de conhecer sistemas de organização e classificação de objetos lúdicos e nos aprofundamos no sistema que organiza o acervo do CPA, sendo este, a base para o entendimento de como os objetos lúdicos estavam sendo utilizados nos atendimentos, chegando então, juntamente com as respostas dos questionários e a análise do livro de registros, à resposta da pergunta que gerou a pesquisa.

Julgamos então, que a função dos diferentes tipos de objetos lúdicos descrita no sistema de organização e classificação de objetos lúdicos C.O.L, está diretamente ligada aos objetivos propostos nos atendimentos, uma vez que os jogos simbólicos e de regras condizem com a faixa etária em que se realizam os atendimentos seus interesses suscitados.

Sendo tão importante o objeto lúdico no desenvolvimento de crianças, viu-se também, por meio das literaturas especializadas e pelo relato de estagiários e professores atuantes no CPA, que esses objetos, ou melhor dizendo, o acervo lúdico, contribui para a formação do profissional como também para o sua formação lúdica, dando-lhe a possibilidade de ter contato com objetos lúdicos, observar o ato de brincar e se apropriar do mesmo, facilitando o entendimento de teorias e práticas acerca do brincar.

Buscamos realizar um breve estudo sobre as implicações dos objetos lúdicos em meio a tantas possibilidades, porém, sabemos que é necessário dar continuidade a pesquisa, para um melhor aprofundamento e para que de alguma forma, possamos contribuir ainda mais na valorização do uso de objetos lúdicos na formação do indivíduo como um todo.

Foi possível, também, perceber que mesmo após a implantação do sistema C.O.L no acervo lúdico do CPA, ainda é necessário muito a ser feito para que o mesmo esteja adequado para atender professores, estagiários, crianças e os demais usuários, uma vez que por ser um local também de pesquisa, ele precisa ser atualizado frequentemente, demandando profissionais cada vez mais interessados e capacitados a fazê-lo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro. **O brincar e a brinquedoteca:** Possibilidades e experiências. Fortaleza: Premium, 2011. 200p.:il

BENJAMIN, Walter. **Reflexões:**a criança, o brinquedo, a educação. Tradução: Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Summus, 1984. 119 p.

BOMTEMPO, Edda. In: A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005, 184 p.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura.** 5. ed. São Paulo: Cortez, 2004. 110 p.

CÍCERO, Fernanda dos Passos. **A importância do brincar no processo ensino-aprendizagem.** Guarulhos: [s.n.], 2005. 35 p.

COSTA, Izildinha Aparecido Perpetuo. **O brincar na aprendizagem e a socialização na educação infantil.** Guarulhos: [s.n.], 2005. 49 p.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca:** um mergulho no brincar. 4. ed. São Paulo: Aquariana, 2007. 126 p.

CUNHA, Nylse Helena Silva. In: Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil e no mundo. FRIEDMANN, Adriana. **O direito de brincar:** a brinquedoteca. São Paulo: Fundação Abrinq, 1992. 269 p.

FONTES, Cassiana Mendes Bertencello et al. **Utilização do brinquedo terapêutico na assistência à criança hospitalizada.** Revista brasileira de educação especial, Abril 2010, vol.16, no.1, p.95-106. ISSN 1413-6538

FRIEDMANN, Adriana. **A arte de brincar:** brincadeiras e jogos tradicionais. São Paulo: Scritta, 1998. 185 p.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e Aprender: o Resgate do Jogo Infantil**. São Paulo: Moderna, 2005. 128 p.

FRIEDMANN, Adriana. **O Direito de Brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Fundação Abrinq, 1992. 269 p.

GARON, Denise. **La Classification des Jeux et des Jouets - Le Système ESAR**. Canadá, Documentor, 1985.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). **O Brincar e Suas Teorias**. 5. ed. São Paulo: Cengage Learning, 1998. 172 p.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 13. ed. São Paulo: Cortez, 1984. 207 p.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2011. 62 p.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Salas de aulas nas escolas infantis e o uso de brinquedos e materiais pedagógicos**. São Paulo: Educação e Linguagem, v. 8, n. 12, pp. 18-37. 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. In: O brinquedo e a aprendizagem nas brinquedotecas brasileiras. PINHEIRO, Marcos Teodorico. **O brincar e a brinquedoteca: possibilidades e experiências**. Fortaleza: Premium, 2011. 200 p.:

KOBAYASHI, M. C. M. Um início de conversa: os jogos e as brincadeiras na educação infantil. In: ANTONIO JUNIOR, Wagner; BARROS, Daniela Melaré Vieira (Orgs.). *Faces das práticas inovadoras: da creche aos anos iniciais da alfabetização*. Bauru, SP: Canal 6, 2008, p. 19-36

KOBAYASHI, M. C. M. In: Organização de acervos de brinquedoteca e o uso dos brinquedos e jogos na formação lúdica. ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de (Org.). **O brincar e a brinquedoteca: possibilidades e experiências**. 1ed. Fortaleza: Premium, 2011, v. 1, p. 107-122.

KOBAYASHI, Maria do Carmo Monteiro. **Brinquedos e jogos**: para que e como podemos organizá-los? São Paulo: Labrimp, Faculdade de Educação da USP, 2011. Disponível em: <<http://www.labrimp.fe.usp.br/index.php?action=artigo&id=11>>. Acesso em: 13 de outubro. 2013.

KOBAYASHI, Maria do Carmo Monteiro. In: Organização de acervos de brinquedoteca e o uso dos brinquedos e jogos na formação lúdica. PINHEIRO, Marcos Teodorico. **O brincar e a brinquedoteca**: possibilidades e experiências. Fortaleza: Premius, 2011. 200 p.:il

LEBOVICI, Serge. **Significado e Função do Brinquedo na Criança**. Tradução: Liana Di Marco. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988. 63 p.

LINDQUIST, Ivonny. In: Brincar no hospital. FRIEDMANN, Adriana. **O direito de brincar**: a brinquedoteca. São Paulo: Fundação Abrinq, 1992. 269 p.

MANSON, Michel. **História do Brinquedo e dos Jogos**: brincar através dos tempos. Lisboa: Teorema, 2001. 440 p.

MELLO, Júlia Pereira de. **Vamos brincar na sala de aula?** São Paulo: Ministério da Educação e Cultura, 1972. 44 p.

MRECH, Leny Magalhães. In: Além do sentido e do significado: a concepção psicanalítica da criança e do brincar. KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 1998. 172 p.

OLIVEIRA, Paulo Salles de. **O que é brinquedo**. São Paulo: Brasiliense, 1984. 83 p.

OLIVEIRA, Vera Barros. **Brinquedoteca**: Uma visão internacional. Petropolis, RJ: Vozes, 2011. 198p.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação**. de jogo: São Paulo: Zahar, 1971.

Revista Comemorativa Do Centro De Psicologia Aplicada: história e trajetória. Vol. 1. Bauru: Universidade Estadual Paulista/CPA, 2003.

ROSA, Sanny S. da. **Brincar, conhecer, ensinar.** São Paulo: Cortez, 2001. 118 p.

SAKAMOTO, Cleusa Kazue. **Brinquedista:** reflexões sobre sua função na abordagem do imaginário infantil. Boletim da Academia Paulista de Psicologia, São Paulo, v. 30, n. 78, pp. 415-423, 2010.

SILVA, Helen de Castro. **Ludoteca:** espaço lúdico ou instrumental pedagógico? Marília: [s.n.], 1996. 167 p.

TOKUMOTO, Aline Mayumi. **O brincar na brinquedoteca:** investigando o espaço lúdico na escola. Botucatu: [s.n.], 2004. 76 p.

VIGOTSKI, L. S. **Psicologia Pedagógica.** Edição Comentada. Porto Alegre: Artmed, 2003.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola.** São Paulo: Cortez, 1995. 119 p.

WINNICOTT, D.W. **O Brincar & a Realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975. 203 p.

YIN, R. **Estudo de caso.** Porto Alegre: Artmed, 2010.

ANEXO 1

Título do Projeto: O COTIDIANO DE ACERVOS LÚDICOS NO CENTRO DE PSICOLOGIA APLICADA - CPA PARA A FORMAÇÃO DE PROFISSIONAIS DE PSICOLOGIA E PEDAGOGIA.

Pesquisador responsável: Maria do Carmo Monteiro Kobayashi

Aluna: Natalia Keiko Silva Norimatsu

Local: Centro de Psicologia Aplicada - CPA

Resumo: Essa pesquisa tem por objetivo adequar o acervo lúdico do CPA (UNESP – Bauru) às necessidades de seus usuários, verificar a adequação do acervo no que tange ao número e as especificidades dos objetos lúdicos aos estágios e projetos desenvolvidos no CPA.

Para tanto, solicito que responda as questões contidas neste questionário, a fim de que possamos adequar o acervo aos objetivos dos seus usuários.

- **Metodologia:** a pesquisa é um estudo de caso, que consiste em observações diárias do acervo lúdico do CPA, sendo esse o campo de pesquisa do projeto. Como instrumento de coleta de dados foi montado uma ficha com dados de controle do movimento dos objetos do acervo com os itens: data de retirada e devolução, nome do objeto lúdico, classificação no acervo, nome e curso ou projeto do usuário, as informações sobre o uso dos objetos nos atendimentos serão obtidas por meio desse questionário.
- **Riscos e Benefícios:** a pesquisa que realizaremos não traz risco aos participantes, ou ainda, qualquer custo e/ou pagamento.

Eu..... entendo que, qualquer informação obtida sobre mim, será confidencial. Eu também entendo que meus registros de pesquisa estão disponíveis para revisão dos pesquisadores. Esclareceram-me que minha identidade não será revelada em nenhuma publicação desta pesquisa; por conseguinte, consinto na publicação para propósitos científicos.

- **Direito de Desistência**

Eu entendo que estou livre para recusar minha participação neste estudo ou para desistir a qualquer momento e que a minha decisão não afetará adversamente meu tratamento na clínica ou causar perda de benefícios para os quais eu poderei ser indicado.

- **Consentimento Voluntário.**

Eu certifico que li ou foi-me lido o texto de consentimento e entendi seu conteúdo. Uma cópia deste formulário ser-me-á fornecida. Minha assinatura demonstra que concordei livremente em participar deste estudo.

Assinatura do participante da pesquisa:

.....

Data:.....

Eu certifico que expliquei a(o) Sr.(a), acima, a natureza, propósito, benefícios e possíveis riscos associados à sua participação nesta pesquisa, que respondi todas as questões que me foram feitas e testemunhei assinatura acima.

Assinatura do Pesquisador Responsável:

Data:.....

Prof. Maria do Carmo M. Kobayashi

kobayashi@fc.unesp.br

1431036081 ramal 7552

UNESP – Faculdade de Ciências

Departamento de Educação

APÊNDICE 1

Título do Projeto:

Pesquisador responsável: Maria do Carmo Monteiro Kobayashi

Aluna Natalia Keiko Silva Norimatsu

Local: Centro de Psicologia Aplicada - CPA

Este questionário integra a pesquisa **“O COTIDIANO DE ACERVOS LÚDICOS NO CENTRO DE PSICOLOGIA APLICADA - CPA PARA A FORMAÇÃO DE PROFISSIONAIS DE PSICOLOGIA E PEDAGOGIA.”**, que tem como objetivo melhorar o atendimento aos professores, alunos e usuários do CPA por meio da organização do acervo de objetos lúdicos do CPA. Para tanto, os dados coletados com nossa pesquisa irão contribuir para conhecer as necessidades dos usuários (professores, alunos e clientes) dos objetos lúdicos que fazem parte do acervo do CPA.

Solicito, portanto, o preenchimento deste questionário, pois suas respostas serão importantes para o avanço deste estudo e, conseqüentemente, para a adequação do acervo aos seus usuários. Por meio de seu e-mail poderei, mais tarde, fazer-lhe uma devolução do estudo.

Grata por sua atenção,

Professora Maria do Carmo Monteiro Kobayashi

Aos Professores (as):

Disciplina ministrada:

Número de alunos sob sua orientação:

QUESTÕES:

1. Você conhece o acervo lúdico do CPA? Sabe como ele está organizado?

Sim () Não ()

2. Conhece critérios de organização e classificação adotados no acervo de brinquedos e jogos do CPA?

Sim () Não () Se sim, qual (is):

3. orienta seus alunos quanto à escolha e ao uso dos objetos lúdicos retirados do acervo do CPA para os atendimentos?

Sim () Não () Se sim, quais?

4. Quais os critérios que seus alunos utilizam para seleção dos brinquedos e jogos nos atendimentos?

5. Quais os brinquedos e jogos que eles mais utilizam nos atendimentos no CPA?

6. Qual o objetivo do uso de brinquedos e jogos nos atendimentos realizados pelos seus alunos no CPA?

7. Poderia precisar quantos objetos eles utilizam nos seus atendimentos e com que frequência?

8. O acervo está adequado para atender às necessidades dos professores, estagiários e pessoas atendidas no CPA?

Sim (☐) Não (☐) Justifique sua resposta.

9. Qual (is) sua(s) sugestão(ões) para adequar o acervo às necessidades dos usuários?

10. Qual a razão de ter um acervo lúdico no do CPA?

11. O acervo lúdico do CPA colabora na formação dos seus alunos? Como?

12. Conhece critérios de organização e classificação de brinquedos e jogos?

Sim (☐) Não (☐) Se sim, qual (is):

APÊNDICE 2

Aos Alunos

Nome:

Ano:

Disciplina:

Prof. Orientador:

QUESTÕES:

1. Você conhece o acervo lúdico do CPA? Sabe como ele está organizado?

Sim () Não ()

2. Conhece critérios de organização e classificação adotados no acervo de brinquedos e jogos do CPA?

Sim () Não () Se sim, qual (is):

3. Você recebe alguma orientação quanto à escolha e ao uso dos objetos lúdicos retirados do acervo do CPA para seus atendimentos?

Sim () Não () Se sim, quem os faz?

4. Quais os critérios que utiliza para seleção dos brinquedos e jogos nos seus atendimentos?

5. Quais os brinquedos e jogos que você mais utiliza no CPA? Justifique sua resposta.

6. Qual o objetivo do uso de brinquedos e jogos nas ações que você realizadas no CPA?

7. Quantos objetos você utiliza nos seus atendimentos e com que frequência?

8. O acervo está adequado para atender às necessidades dos professores, estagiários e pessoas atendidas no CPA?

Sim () Não () Justifique sua resposta.

9. Qual (is) sua(s) sugestão(ões) para adequar o acervo às necessidades dos usuários?

10. Qual a razão de ter um acervo lúdico no do cpa?

11. O acervo lúdico do CPA colabora na sua formação? Como?

12. Conhece critérios de organização e classificação de brinquedos e jogos?

Sim () Não () Se sim, qual (is):

ANEXO 2



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Campus de Bauru



Declaração

Declaro para os devidos fins que NATALIA KEIKO SILVA NORIMATSU, RG 46148843-7, RA 924059 participou do projeto de extensão e de pesquisa "BRINCANDO NO CPA - CENTRO DE PSICOLOGIA APLICADA". Como bolsistas no período de março de 2011 a dezembro de 2012. Contabilizando 336 horas, no primeiro ano e 432 horas no segundo para efeito de Atividades Acadêmico-Científico-Culturais.

Atenciosamente,

Bauru, 13 de novembro de 2013.

Profa. Dra. Maria do Carmo Monteiro Kobayashi

UNESP - Faculdade de Ciências - Departamento de Educação
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, 14-01
Campus Bauru - SP - CEP - 17033-360 / FONE: 55 143103-6081

COMITÉ DE ÉTICA - FC

Av. Engº Luiz Edmundo Carrijo Coube, 14-01 - Vargem Limpa - Bauru-SP - CEP: 17.033-360
Fone: (14) 3103-6187 - e-mail: cpp@fci.unesp.br