

Helen de Castro Silva

**LUDOTECA : ESPAÇO LÚDICO OU
INSTRUMENTAL PEDAGÓGICO?**

**Marília
1996**



UNESP
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS
Campus de Marília

CLASS: 027.6
S586L
TOMBO: 656

[SVE]

**LUDOTECA : ESPAÇO LÚDICO OU
INSTRUMENTAL PEDAGÓGICO?**

Helen de Castro Silva
aluna do curso de Pós-Graduação (mestrado)
em Educação Unesp - Campus de Marília

Monografia apresentada ao curso de
Pós-Graduação em Educação da Unesp
Campus de Marília
como um dos requisitos para
obtenção do título de Mestre



Orientadora Prof.ª Dr.ª
Maria de Lourdes Morales Horiguela

1410000656



Marília
1996

027.6
S586L
656

HELEN DE CASTRO SILVA

Agradecimentos

LUDOTECA : ESPAÇO LÚDICO OU INSTRUMENTAL PEDAGÓGICO?

Monografia apresentada ao curso de
Pós-Graduação em Educação da Unesp
Campus de Marília
como um dos requisitos para
obtenção do título de Mestre

Orientadora Prof.^a Dr.^a
Maria de Lourdes Morales Horiguela

Marília
1996

Resumo

Agradecimentos

• *À minha orientadora, Prof.^a Dr.^a Maria de Lourdes Morales Horiguela que, com a competência, a disponibilidade e o ânimo que lhe são característicos, orientou-me durante o percurso da Pós-Graduação;*

• *A meus pais que, com zelo, paciência e carinho, estão sempre ao meu lado;*

• *À Prof.^a Dr.^a Yolanda de Castro e Souza, que tem acompanhado minha trajetória dando-me apoio, incentivo e afeição;*

• *A Prof.^a Arlete Bonato, pela prestimosa colaboração na revisão do summary;*

• *Aos demais amigos e colegas que contribuíram direta ou indiretamente para elaboração deste trabalho,*

meus mais sinceros agradecimentos !

Resumo

O objetivo do presente estudo foi caracterizar uma amostra de ludotecas identificando seus objetivos e política de ação bem como verificar a relação entre eles. A coleta de dados foi realizada por meio de entrevistas com membros efetivos das ludotecas participantes, através das quais procurou-se levantar o histórico, a organização, o funcionamento e os recursos humanos disponíveis; e ainda verificar o papel da ludoteca no desenvolvimento social, afetivo e cognitivo da criança e sua formação pedagógica. A análise dos resultados demonstrou que a maioria das ludotecas universitárias pesquisadas são subordinadas a um departamento de Educação, possuem problemas de infra-estrutura, e seguem a vocação para ensino, pesquisa e extensão. As ludotecas particulares pesquisadas, por sua vez, possuem uma infra-estrutura adequada e apresentam políticas de ação diferenciadas. O estudo concluiu que algumas ludotecas têm funcionado como instrumental pedagógico e não como espaço lúdico, que é seu propósito primordial. As demais apresentam uma ação limitada, tendo em vista sua potencialidade.

Summary

The purpose of the present research was to characterize sample of Brazilian toy libraries taking into account the identification of their policies and goals as well as relationship between them. Data were collected from interviews with the libraries' staff not only on their historical background, organization and operation, and human resources available but also on the role played by the toy libraries in the children's cognitive, affective, social and educational development. The results showed that most university toy libraries face Educational Department and are concerned with teaching, research and community-extended activities. On the other hand, the private toy libraries included in this study adopt differentiated policies and seem to be well-provided. The conclusion was that, contrary to what one could expect, some toy libraries have served as a pedagogical instrument whereas others have offered limited space and opportunities despite their potentialities and resources.

SILVA, Helen de C. **Ludoteca: espaço lúdico ou instrumental pedagógico?** Marília : [s. n.], 1996. Monografia apresentada ao curso de Pós-Graduação em Educação da Unesp Campus de Marília como um dos requisitos para obtenção do título de Mestre

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	01
2.	REFERENCIAL TEÓRICO	08
2.1.	Caracterização do lúdico	08
2.2.	A Importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança	14
2.3.	A criança e o lúdico : um panorama histórico	22
3.	OS ESPAÇOS PARA BRINCAR : A LUDOTECA	32
3.1.	A Ludoteca	41
3.2.	Ludotecas no mundo	43
3.3.	Ludotecas de instituições de ensino	48
3.4.	Organização das ludotecas	51
3.5.	As associações de ludotecas	62
4.	MATERIAL E MÉTODOS	64
4.1.	Procedimentos	65
4.2.	Materiais	66
4.3.	Sujeitos	67
4.3.1.	Identificação das ludotecas participantes	67
4.3.2.	Sujeitos entrevistados	69
5.	APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	70
5.1.	Perfil de uma amostra de ludotecas nacionais	70
5.1.1.	Histórico das ludotecas	70
5.1.2.	Organização e funcionamento das ludotecas	75
5.1.2.1.	Atendimento das ludotecas participantes	75
5.1.2.2.	Vinculação a entidades associativas	82
5.1.2.3.	Regimento das ludotecas	83
5.1.3.	Acervo das ludotecas	83
5.1.4.	Espaço físico	88
5.1.5.	Recursos humanos das ludotecas participantes	89
5.1.5.1.	Composição da equipe das ludotecas participantes	89
5.1.5.2.	Formação acadêmica dos membros das equipes das ludotecas participantes	92
5.1.6.	Atividades realizadas pelas ludotecas participantes	96
5.2.	A política de ação das ludotecas participantes	107
5.2.1.	Objetivos das ludotecas participantes	107
5.2.1.1.	Objetivos propostos	107

5.2.1.2. Objetivos expressos pelos pesquisados	113
5.2.2. Conceito de ludoteca e brinquedoteca na visão dos pesquisados	115
5.2.3. Importância da ludoteca para o desenvolvimento social, afetivo e cognitivo	118
5.2.4. Papel da ludoteca como instrumento de aprendizagem	123
5.3. Condições de implementação da política adotada, operacionalização dos objetivos e a prática da equipe	131
5.3.1. Disponibilidade de recursos humanos	131
5.3.2. Capacitação dos sujeitos entrevistados para atuar na ludoteca	135
5.3.3. Infra-estrutura utilizadas pela ludotecas participantes	143
5.3.4. Influência das entidades associativas: ABB/ABRINQ	146
5.3.5. Avaliação do desempenho das ludotecas participantes	147
6. CONCLUSÃO	151
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	162
ANEXOS	

Ludoteca: espaço lúdico ou instrumental pedagógico?

1 Introdução

Nos últimos anos tem-se verificado uma crescente valorização do aspecto lúdico não só na literatura especializada, como também entre estudiosos de áreas afins e em divulgações da mídia. Ainda que não se possa dizer que esta valorização tenha se revertido em uma mudança de comportamento social, o caráter frenético, estafante e individualista da vida cotidiana moderna tem sido bastante criticado e o lúdico tem sido apontado como um a dos meios capazes de minimizar estes aspectos negativos da vida moderna. Este fato, em si, já é suficiente para justificar a atenção que o lúdico tem merecido por parte de estudiosos de diversas áreas.

A leitura de diversos autores leva a concluir que muito mais que uma ação, o lúdico diz respeito a uma postura do indivíduo diante da vida. Não é uma característica exclusiva do homem, mas é também encontrada em alguns animais. Exprime-se sob diversas formas, sendo o jogo, em seu sentido mais amplo, a principal delas. Tende à plenitude do ser através da satisfação de suas necessidades inatas.

O lúdico, conforme Huizinga (1971), deu origem à própria cultura e perpetuou sua existência estando presente em vários elementos culturais. Aliás, a tese deste autor é de que o lúdico jamais desaparecerá da cultura, ainda que tenha passado por diversas transformações, pois é intrínseco à natureza do ser humano.

Esta postura é reforçada por diversos estudiosos que mostram que desde as sociedades mais primitivas é essencialmente através das manifestações lúdicas que o homem exprime seus sentimentos e se relaciona com o mundo que o rodeia. Ao longo da História, porém, o lúdico foi relegado a segundo plano, e em alguns momentos chegou a ser praticamente banido do convívio social, em favor da austeridade moralista e religiosa, que via toda forma de prazer como corruptora da natureza humana. Embora a sociedade atual seja marcada por elementos do jogo, o

lúdico, no entanto, está restrito a ocasiões bem delimitadas, como festas, e em alguns jogos.

Se a infância não estiver marcada por severas restrições, o lúdico nela se manifesta em toda sua plenitude e em sua mais genuína forma de ser. Tal não ocorre entre os adultos, pois estes seguem os padrões de comportamento impostos pela sociedade, segundo os quais o trabalho é uma das prioridades. Este é realizado não pelo prazer que pode proporcionar, mas pelas obrigações a que está atrelado e ainda pela busca de ascensão e status social. Portanto, é durante o período da infância que o indivíduo deveria gozar de maior liberdade para exercitar sua ludicidade.

No entanto, as condições da vida cotidiana moderna, em particular nos grandes centros, têm produzido como principais vítimas as crianças. As mesmas tarefas sociais que tornaram a postura do adulto cada vez mais rígida, confinaram a criança em instituições especializadas e em suas próprias casas. Desde então, a criança deixou de vivenciar a cultura e a realizar suas próprias descobertas, ou seja, experienciar o lúdico através da participação na vida dos adultos e nas brincadeiras em grupos.

O ato de brincar é reconhecido internacionalmente como um direito fundamental da criança. Porém, vários fatores têm impedido que a criança o exerça plenamente. O tempo e o espaço outrora empregados no ato de brincar foram absorvidos pela urbanização, pelo trabalho e pelas atividades educacionais, atividades complementares à escola, pela TV e pelos vídeo games, entre outros.

Os espaços como a rua, os parques, e as residências com quintais, onde se realizavam as brincadeiras, estão cada vez mais absorvidos pelas construções, ameaçados pela violência e reduzidos ao mínimo. No caso das residências, estas se tornaram verticais, cada vez menores, mais 'seguras', ganhando o aspecto de verdadeiras prisões, onde a criança vive confinada e privada do convívio com outras crianças e adultos.

A necessidade de trabalhar para garantir a própria subsistência é uma triste realidade daquelas crianças que são oriundas de classes sociais menos abastadas. Estas são lançadas precocemente no mercado de trabalho e seu tempo é dividido entre o trabalho e a escola, quando a segunda não é abandonada, assim como são abandonados os seus sonhos e as suas fantasias.

A preocupação dos pais em preparar a criança para o futuro e a necessidade de ocupá-la, enquanto cumprem seus compromissos, têm resultado em uma excessiva atribuição de atividades às crianças, o que tem um efeito negativo no seu desenvolvimento.

A escola tem sido levada, por circunstâncias diversas, a assumir um papel cada vez mais importante para a educação e preparo das crianças. O resultado de sua ação vai depender, então, da visão de mundo e das concepções dos educadores sobre a criança e o papel da educação. Tal postura ainda é bastante controversa entre os autores da área, porém não cabe aqui aprofundá-la, mas apenas lembrá-la.

A associação entre o lúdico e a educação, que é o que mais interessa ao propósito deste estudo, não é recente. Aristóteles e Platão falaram sobre o tema, contudo até os dias de hoje não existe um consenso sobre o papel do jogo no ensino e a relação entre a educação e o lúdico.

No início da década de 80 houve, no Brasil, um grande empenho dos educadores em desenvolver trabalhos a respeito da aplicabilidade das brincadeiras e jogos na educação. Este movimento se deu em decorrência do livro *Material pedagógico - Manual de utilização*, elaborado e distribuído pelo Ministério de Educação e Cultura - MEC à Rede Pública, que procurava apresentar os brinquedos como instrumentos para enriquecer o processo de aprendizagem. Porém, passados quinze anos desde a apresentação desta proposta, ainda se verificam resquícios de uma posição tradicionalista, para a qual a educação pressupõe uma postura rígida incompatível com o espírito lúdico.

Não houve neste trabalho, que conta com defensores ilustres, tais como Fröebel, Dewey, Montessori, entre outros, a preocupação em analisar os efeitos da

utilização do jogo na aprendizagem. Os resultados de um trabalho sério neste sentido são incontestáveis. Interessa aqui, a distinção entre uma postura lúdica em educação e a utilização de jogos como instrumentos de aprendizagem.

Em artigo recente publicado no jornal *O Estado de S. Paulo*, intitulado "A seriedade do lúdico", Dom Lourenço de Almeida Prado, reitor do Colégio S. Bento do Rio de Janeiro tece algumas considerações sobre a utilização do jogo livre e de uma 'prática espontaneista' de professores bem intencionados, porém, sem uma postura crítica. O ponto crucial da argumentação do autor sobre a relação entre o jogo e a educação é a distinção entre uma postura lúdica do educador e a utilização do jogo como instrumento de aprendizagem. Esta fronteira, embora pareça tênue para alguns, em realidade separa dois mundos opostos.

Uma postura lúdica em educação não se restringe apenas à utilização de jogos como instrumentos de aprendizagem, mas requer por parte do educador uma reflexão sobre suas convicções pedagógicas, filosóficas, políticas e educacionais; e do sistema educacional uma avaliação sobre a grade curricular, a estrutura e o funcionamento da escola. O conjunto destes fatores é que vai resultar em uma proposta curricular de caráter lúdico. Um frase proferida pelo professor Dr. Lafayette I. Salimon, na disciplina por ele ministrada no curso de Pós-graduação da Unesp, Campus de Marília, em agosto de 1993, exprime claramente esta questão: "*o lúdico é um modo de vida facilitador da Educação*".

Este é um tema que merece maior atenção por parte dos pesquisadores, pois, conforme o próprio professor Lafayette, carece de maiores estudos. Além disso, deveria ser abordado mais amiúde nos cursos de formação de educadores. A título de ilustração pode-se destacar a experiência da Pontifícia Universidade Católica de S. Paulo, que tem se empenhado neste aspecto, através de um programa desenvolvido em seu curso de graduação em Educação com habilitação em pré-escolas.

Preocupados com os efeitos da vida cotidiana moderna, estudiosos têm chamado a atenção sobre a necessidade do resgate do lúdico. As soluções para uma



mudança deste quadro abrangem aspectos econômicos e sociais, tais como uma distribuição de renda mais equitativa; a conscientização de pais e profissionais que lidam com a criança sobre a importância do brinquedo e da brincadeira para seu desenvolvimento harmônico; a redefinição da relação de poder entre os adultos e a criança; a criação de espaços físicos onde a criança possa ter contato com múltiplas manifestações culturais, ter conhecimento do lúdico e seus elementos tradicionais, e a interação com seus pares e com os adultos.

As condições da sociedade atual, com as características acima enunciadas, que levaram à educação global do indivíduo a ser tornar cada vez mais institucionalizada e compartimentalizada, e o esforço dos estudiosos em valorizar o lúdico levaram à criação de mais um espaço institucionalizado, ou seja, a ludoteca, que de forma simplista poderia ser apontada como "o lugar onde a criança vai para brincar". Ela seria, a grosso modo, a instituição encarregada de resgatar o lúdico e introduzi-lo novamente no cotidiano da criança. O cerne desta pesquisa não está no trabalho desenvolvido na escola, mas sim nesta outra instituição que possui como principais elementos o lúdico e o brinquedo. O relato de diversos autores sobre o tema indica que a ludoteca tem assumido diferentes papéis, dependendo dos objetivos para os quais foi criada.

A primeira ludoteca no país, a Brinquedoteca Indianópolis, foi fundada no início dos anos 80, mas esta instituição ainda é desconhecida para a grande maioria das pessoas. Talvez por isso tenha despertado o interesse de poucos em estudá-la. Não foi possível localizar pesquisas que abordassem a caracterização das ludotecas nacionais, ou o trabalho por elas desenvolvido. Alguns relatos de experiência, ao que parece, constituem o único material de referência a respeito do tema. Estes levam a crer que as ludotecas brasileiras consideram a criança seu alvo principal e têm como objetivo democratizar o acesso ao brinquedo, e proporcionar um espaço adequado à realização de brincadeiras.

O contato da autora com o tema se deu durante a participação em um projeto junto à ludoteca da Universidade Estadual de Londrina - UEL. A



necessidade de se inteirar sobre o assunto e as discussões com os demais membros daquela equipe despertaram o interesse em conhecer um pouco mais sobre o trabalho desenvolvido pelas ludotecas nacionais. A oportunidade surgiu com o ingresso no curso de Pós-Graduação da UNESP de Marília cujas disciplinas oferecidas forneceram subsídio teórico para a proposição do projeto desta pesquisa, que se constituirá na monografia de mestrado da autora.

A pergunta inicial deste estudo é "Ludoteca: instrumental pedagógico ou espaço lúdico?" A preocupação maior da autora era investigar qual o papel desempenhado pelas ludotecas que compõem a amostra deste estudo. Em função disso, foram estabelecidos os seguintes objetivos: traçar o perfil de uma amostra de ludotecas; constatar a existência de uma política de atuação nas ludotecas estudadas e, ainda, verificar a adequação entre a política adotada e a operacionalização dos objetivos destas ludotecas.

Participaram desta pesquisa quatro ludotecas universitárias e duas particulares. Os dados foram coletados através de entrevista semi-estruturada a alguns membros das equipes. Procurou-se levantar os seguintes itens: objetivos das ludotecas, a opinião dos entrevistados quanto ao conceito de ludotecas e brinquedoteca, avaliação do desempenho da ludoteca, a importância da ludoteca para o desenvolvimento social, afetivo e cognitivo, e ainda, o papel da ludoteca como instrumento de aprendizagem.

O fruto deste trabalho está organizado como segue. Na primeira parte é apresentado o referencial teórico que fundamentou a pesquisa. O texto se inicia com uma caracterização do lúdico e em seguida são abordadas suas transformações na sociedade, e em particular para a infância; a visão da psicologia e da educação sobre o lúdico. Em sequência são apontados alguns aspectos que influenciam o direito de brincar e os espaços destinados à brincadeira infantil, com enfoque maior à ludoteca que é o tema da pesquisa. Após a descrição da metodologia utilizada são apresentados os resultados e posteriormente sua análise e conclusão.



Dada a exigüidade de estudos sobre o tema desta pesquisa, esta se situa muito mais como diagnóstico das ludotecas investigadas e não teve como propósito ir além deste primeiro exame. A expectativa da autora ao realizar este trabalho é de que outros pesquisadores, tomando conhecimento deste estudo e movidos pelo interesse sobre o tema, possam contribuir para seu aprofundamento e lançar novas perspectivas a respeito do mesmo.

A definição mais completa e reconhecida maioria dos autores ao abordarem o lúdico, é a de Huizinga (1971, p. 16):

"O jogo é uma atividade livre, conscientemente tomada como 'não séria' e exercida sob regras próprias, com o mesmo tempo capaz de observar o jogador de maneira intencional e total. É uma atividade desligada de toda e qualquer utilidade e obediência às exigências da realidade. É uma atividade que se realiza dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodarem-se de si mesmos e a sublimarem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de diferenças no exterior semelhantes."

A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, não se restringe apenas à recreação, mas também à educação. É uma atividade que pode ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nela encontramos: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa."

Na obra *Homo Ludens*, considerada um clássico de leitura obrigatória para os estudiosos do tema, Huizinga (1971) aponta que o lúdico possui inúmeras formas de manifestação, de tal modo que qualquer atividade possa ser considerada de forma lúdica, conforme segue: o lúdico possui...

"...em sentido de natureza quase infantil, exprimindo-se em muitas e variadas formas de jogo, algumas delas sérias e outras de caráter mais leve, mas todas elas profundamente enraizadas no ritual e no mito de uma...

2. Referencial teórico:

2.1 Caracterização do lúdico

Vários estudiosos têm procurado caracterizar o lúdico, entre os quais encontramos Heidegger, Bataille, Callois, Lorenz, Bateson e o filósofo alemão Fink, para quem o lúdico constitui-se em um "oásis da felicidade" no deserto da chamada vida "séria". Cada um destes autores salientam o aspecto do lúdico relacionado à sua própria área de especialidade. Não há ainda uma definição do lúdico aceita pela maioria dos estudiosos neste assunto. Os autores concordam, porém, que o lúdico não é característico apenas do homem, e sua origem remonta à dos seres vivos.

A definição mais completa e reconhecida pela maioria dos autores ao abordarem o lúdico, é a de Huizinga (1971, p.16):

"O jogo é uma atividade livre, conscientemente tomada como 'não séria' e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites especiais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublimarem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa."

Na obra *Homo Ludens*, considerada um clássico de leitura obrigatória para os estudiosos do tema, Huizinga (1971) aponta que o lúdico possui inúmeras formas de manifestação, de tal modo que qualquer atividade possa ser desenvolvida de forma lúdica, conforme segue: o lúdico possui...

"...um sentido de natureza quase infantil, exprimindo-se em muitas e variadas formas de jogo, algumas delas sérias e outras de caráter mais ligeiro, mas todas elas profundamente enraizadas no ritual e dotadas de uma

capacidade criadora de cultura, devido ao fato de permitirem que se desenvolvam em toda sua plenitude as necessidades inatas do homem de ritmo, harmonia, mudança, alternância, contraste, clímax etc. A este sentido lúdico está inseparavelmente ligado a um espírito que aspira à honra, à dignidade, à superioridade e à beleza.” (p.84-85)

Nos textos referentes ao lúdico geralmente os termos “jogo” e “brincadeira” estão presentes. Faz-se necessário, então, definir a relação entre os mesmos. O lúdico é considerado por Huizinga (1971) como um modo de vida que transcende os conceitos de jogo e brincadeira, mas que guarda nestas formas de expressão a sua essência lúdica na qualidade mais pura (Huizinga, 1971 p.21).

Os termos Jogos e Brincadeiras possuem significados que variam de acordo com a sua origem. Muitas línguas têm apenas uma palavra para brincadeira e jogos. Este é o caso das línguas européias, para as quais os termos spielen (do alemão jogar, representar), to play (inglês brincar, jogar), jouer (do Francês), juguete (do espanhol), igra (do russo) e gioco (do italiano) possuem significados semelhantes para ambos.

No Brasil estes termos são empregados indistintamente, como tem sido indicado em diversos estudos (Oliveira 1984; Bomtempo, Hussein e Zamberlan, 1986; Carneiro, 1990 e Kishimoto, 1994). No senso comum, jogo e brincadeira ou ato de brincar são vistos como atitudes diferentes, o jogo é associado à “atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou o ganho”¹ e a brincadeira ou ato de brincar, por sua vez, à diversão infantil ou entretenimento². Estas definições porém guardam um certo preconceito principalmente com relação à atitude de brincar que é relacionada a um ‘passatempo’ e estão longe da real significação dos termos.

¹FERREIRA, Aurélio Buarque de H. Dicionário da Língua portuguesa. 2.ed. Nova fronteira, 1989.

²Idem



Para Bettelheim (1990), "jogo" e "brincadeira ou brinquedo" referem-se a estágios distintos do desenvolvimento infantil. "Brincadeira" está relacionada a um estágio primitivo e refere-se às atividades da criança pequena, realizada de acordo com um conjunto de regras impostas pelo próprio indivíduo que brinca; em uma atmosfera de fantasia; com objetivos voltados exclusivamente para a atividade em si. O "jogo" é em geral uma atividade competitiva e caracteriza-se por regras de consenso; pela exigência de usar os instrumentos da atividade do modo para o qual foram criados, e não como a imaginação ditar e freqüentemente por um objetivo ou propósito externo à atividade em si.

A brincadeira distingue-se do jogo na medida em que não pressupõe uma função específica de sua ação, ao contrário do jogo. Tomando, como exemplo o jogo de xadrez, pode-se verificar que o mesmo é a representação de um aspecto da vida social de uma determinada época. Conforme Brougère (1994, p.12) no jogo valor simbólico e função se associam e as regras são explícitas. A brincadeira por sua vez *"...escapa a qualquer função precisa"...* *"o valor simbólico é a função"* (Brougère, 1994, p.14). O ato de brincar é uma atividade livre, que contém regras implícitas. O brinquedo cumpre a função de objeto utilizado para realização de brincadeiras, segundo o autor, por abrir possibilidades de ações coerentes com a representação do real. Assim sendo, o ato de jogar e de brincar não são considerados como sinônimos, pois possuem características que lhes são peculiares, mas ambos estão incluídos entre as formas de manifestação de 'jogo lúdico' de Huizinga (1971).

Há, no entanto, alguns jogos que não possuem uma natureza lúdica, como por exemplo, os que visam a algum lucro e os chamados jogos didáticos. Este último é definido por Vial (apud Kishimoto, 1994, p.21) como sendo *"...material ou situação que exige ações orientadas com vistas a aquisição ou treino de conteúdos específicos ou de habilidades intelectuais"*. Utilizado em situações determinadas pelo educador, o jogo didático está destituído de sua natureza lúdica,

pois seu potencial de exploração fica restrito à proposta do professor e este deixa de ser praticado espontaneamente pela criança.

Huizinga (1971) aponta como características principais do lúdico, '...a ordem; a tensão; o movimento; a mudança; a solenidade; o ritmo e o entusiasmo' (p.21) e requer do indivíduo a capacidade de ousar, de correr riscos, de suportar a incerteza e a tensão.

As vantagens da capacidade lúdica de algumas espécies de animais sobre as demais que não a possuem, têm sido ressaltadas por diversos autores, por exemplo, no que diz respeito ao processo de seleção natural, conforme apontam Mauriras-Bousquet (1991) e Lorenz (1986). Estudos demonstram também que os animais capazes de brincar são mais "cosmopolitas", e se adaptam aos climas mais adversos, aumentando suas possibilidades de sobrevivência. A solução para as dificuldades, como a busca de alimento, é conseguida muitas vezes quando o animal brinca com seu problema. Este procedimento é adotado também por alguns dos grandes cientistas, que diante de um desafio experimentam brincar com ele até conseguir solucioná-lo.

Para Huizinga (1971) e Carneiro (1990) quanto maior é a capacidade do jogo, ou da brincadeira, de elevar o tom e a intensidade da vida do indivíduo ou do grupo, mais rapidamente este passará a fazer parte da cultura, através da salientação de valores estéticos, físicos, intelectuais, morais ou espirituais.

O lúdico é considerado por Huizinga (1971) como uma vivência estimuladora e motivadora do comportamento grupal. Exige assimilação do conhecimento, das habilidades e das normas de um grupo, que acabam se incorporando ao patrimônio cultural do sujeito, e que será utilizado em outras situações.

Para Salimon (1993), o lúdico é, no homem, uma forma global de expressão, envolvendo todos os domínios de sua natureza. Segundo o autor, o lúdico é um domínio a ser desenvolvido tanto quanto o cognitivo, o afetivo, o psicomotor, o

cívico, o político, e o religioso, e este deve ser o credo de todo aquele que se propõe a trabalhar com educação.

Ao longo da história da humanidade, o lúdico desempenhou diferentes papéis, passando por processo em que ora era marginalizado, ora reabilitado. Ao analisar o surgimento dos diversos processos culturais, Huizinga (1971) verificou que os mesmos foram baseados em modelos de jogos lúdicos e conclui que a cultura, em suas fases primitivas, é na realidade, um jogo.

Na tentativa de demonstrar a vinculação entre a cultura e o jogo lúdico, este não só como origem da primeira, mas como responsável pela sua perpetuação através dos tempos, Huizinga (1971) aponta a presença do lúdico nas sucessivas etapas da História. No processo de evolução da cultura, o elemento lúdico vai passando para o segundo plano, sendo sua maior parte absorvida pelo sagrado e o restante cristalizando-se sob a forma de saber. As atividades que visam à satisfação das necessidades humanas imediatas tendem a assumir, nas sociedades primitivas, uma forma lúdica. O elemento lúdico fica oculto sob os fenômenos culturais. A sociedade exprime, através do jogo sua interpretação da vida e do mundo.

É a partir do século XIX, segundo esse autor, que há uma ruptura da cultura com o lúdico. A tendência de valorização da técnica e do trabalho transformaram os ideais da sociedade em '*...consciência social, aspirações educacionais e o critério científico*' (p.212). Todas as correntes de pensamento da época foram adversas ao fator lúdico na vida social.

Ao analisar o contexto contemporâneo, o autor aponta a presença de certos aspectos lúdicos em determinadas atividades. Nas atividades de produção, por exemplo, algumas companhias tentam introduzir uma atmosfera lúdica ao trabalho, a fim de aumentar a produção. As artes perderam sua importância para sociedade ao longo dos séculos, sendo apropriadas por alguns indivíduos, chamados então de artistas, que passaram a exercê-las. O século XX, apesar de estar sendo



grandemente influenciado pela técnica e pelo consumismo, conserva seu aspecto lúdico. Nas ciências, o autor aponta que, inversamente ao espírito do Renascimento, quando os métodos científicos possuíam características lúdicas, no contexto moderno à medida que há a valorização do rigor e da veracidade, a ciência se distancia do caráter lúdico. Nos esportes, a imposição de regras e de limites a serem superados (recordes) descaracterizam o lúdico inicialmente presente nestas atividades.

Huizinga afirma ainda que a vida moderna está cada vez mais marcada por características que têm semelhança com o jogo e dão a ilusão da presença de um fator lúdico fortemente desenvolvido. Indica ainda que na civilização atual, marcadamente materialista, dominada pelo desejo do possuir, o espírito lúdico autêntico se vê marginalizado e fica confinado a ocasiões especiais (as festas) e a atividades bem delimitadas (o jogo).

Segundo Mauriras-Bousquet (1991), atualmente confere-se ao jogo um novo valor de mercado, junto com outras opções de lazer como o cinema, a televisão, os livros, as revistas, os discos, os esportes e o turismo, que constituem a principal indústria dos chamados países desenvolvidos. Mas, continua a autora, esse Jogo-Mercadoria de forma alguma garante a existência do lúdico. Na verdade, desde que apresenta o lúdico como algo que pode ser comprado, tende a excluí-lo.

Carrano (1992), que analisou a importância do lazer na sociedade contemporânea com base na teoria marxista, lembra que *"...a sociedade capitalista, tendo no lucro e na acumulação privada de bens materiais e espirituais, seus princípios e objetivos históricos, pode satisfazer-se em possibilitar o 'reino da liberdade' para um número restrito de cidadãos consumidores, condenando a grande massa trabalhadora ao 'reino da necessidade'"* (p.63-4).

As classes trabalhadoras empregam quase que a totalidade de seu tempo num trabalho voltado para a própria subsistência, desvirtuando o que é natural não

só ao homem, como à boa parte dos seres vivos. O lazer torna-se privilégio de alguns poucos, que possuem mais tempo livre e, em função de sua situação sócio-econômica privilegiada, possuem mais oportunidades e condições sociais e intelectuais para um lazer mais diversificado.

Analisando de uma forma ampla, nota-se que o lúdico, com o passar do tempo, parte de uma posição de origem da própria cultura, acompanhando sua evolução para, no século XX, ser relegado a segundo plano. Huizinga (1971) conclui, no entanto, que a verdadeira civilização não pode existir sem um certo elemento lúdico. Embora o verdadeiro espírito lúdico esteja encontrando cada vez menos espaços na vida social moderna e esteja restrito a um determinado grupo de privilegiados, ele tem estado presente em formas de manifestação não tradicionais.

Embora se verifique, na literatura pertinente, uma preocupação com a retomada do aspecto lúdico na vida cotidiana, principalmente das camadas sociais mais abastadas, este ainda continua no 'ostracismo'. Poucos privilegiados, no contexto sócio-econômico nacional, dispõem de tempo e condições de aspirar algo além da própria subsistência. Mesmo no mundo infantil, que aparenta ser naturalmente impregnado pelo aspecto lúdico, este pode ser bloqueado, devido às pressões da vida cotidiana moderna, como acontece aos adultos. A consideração, portanto, sobre como o elemento lúdico tem se manifestado na infância atual e de outrora, bem como as consequências desta atuação se fazem extremamente relevantes.

Privilegiou-se, neste trabalho, o estudo das manifestações lúdicas infantis - o jogo e a brincadeira principalmente - devido ao fato de que as ludotecas, eleitas como sujeitos desta pesquisa, são direcionadas ao público infantil e se propõem, entre outros, a cultivar o lúdico. Considerou-se pertinente um exame de algumas correntes teóricas que abordam a questão do lúdico relacionada à criança.



2.2 A importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança

Para compreender a importância do lúdico para o desenvolvimento saudável da criança adotou-se como referencial duas correntes da Psicologia: a Psicanálise, que analisa o brinquedo como tendo uma função simbólica e o jogo livre da criança; e a linha Cognitivista, que investigou as influências das atividades lúdicas no desenvolvimento mental do ser humano. Cada uma destas correntes traz contribuições fundamentais para embasar as atividades relacionadas ao lazer e a educação da criança.

Para Freud (1976), na teoria psicanalítica, por o brincar tem a função de sublimação, reduzindo as tensões nascidas da impossibilidade de realizar os desejos. O autor considerava a brincadeira como uma via pela qual a criança expressa seus sentimentos e pensamentos, muitos dos quais podem permanecer ignorados e prejudicá-la se não forem trabalhados pela criança através da "*fantasia lúdica*".

Erikson (1971) identificou 3 fases do brinquedo infantil: brinquedo autocósmico, que consiste de repetição das percepções sensoriais e das sensações cinestésicas; brinquedo microcósmico, que leva ao domínio do trauma através do comando do pequeno mundo dos brinquedos manipuláveis e brinquedo macrocósmico, que alcança o mundo partilhado com os outros.

Erikson e White (apud Bomtempo, 1986) destacam o papel do brincar para a compreensão infantil acerca da realidade. Estes autores vêem a situação de brinquedo como mecanismo para as crianças explorarem novos eventos, os quais têm funções motivacionais e cognitivas estreitamente ligadas à auto competência e auto-realização.

Para Berlayne (1969) o brincar é caracterizado por ser um atividade desenvolvida para atingir um fim em si mesma, pela busca de prazer e pela presença de aspectos de irreabilidade do jogo.

Para Lebovici & Diatkine (1985), brincar constitui uma ação livre, sentida como fictícia e situada fora da vida habitual. A evolução do brincar na criança, conforme estes autores, tem sido objeto de numerosos estudos, que apontam que esta caminha do egocentrismo, impulsividade e atividades funcionais, para a disciplina na atividade lúdica.

Winnicott (1975) destaca a necessidade de se estudar a brincadeira em si mesma e não o seu conteúdo. Caracteriza o brincar como o estado em que a criança atinge um alto grau de concentração, quase de alheamento; o brincar não é a realidade psíquica interna, mas também não é o mundo externo; na brincadeira a criança traz objetos ou fenômenos da realidade externa usando-os a serviço de alguma amostra derivada da realidade interna ou pessoal; no brincar a criança manipula fenômenos externos a serviço do sonho e veste fenômenos escolhidos com significado e sentimentos oníricos; há uma evolução direta dos fenômenos transacionais para o brincar, do brincar para o brincar compartilhado e deste para as experiências culturais; o brincar envolve o corpo; a excitação corporal, agente externo, ajuda a explorar os instintos da criança e ameaça o sentimento que ela possui de existir como unidade autônoma; brincar satisfaz, embora implique em um certo grau de ansiedade; brincar é essencialmente uma forma de comunicação.

Segundo Winnicott (1986), para o bebê todo pormenor de sua vida constitui um exemplo de viver criativo. Se a criança for privada de oportunidades para um relacionamento criativo com o ambiente externo, tornar-se-á inquieta e incapaz de brincar, apresentando um empobrecimento da capacidade de experiências no campo cultural. Não existirão vínculos com a herança cultural, entendida pelo autor como fundo comum da humanidade para o qual indivíduos e grupos podem contribuir e fruir.

Na linha Cognitivista, Piaget (1991) analisa a construção da inteligência pela criança. Segundo o autor, este desenvolvimento se dá através do equilíbrio entre dois processos denominados Acomodação e Assimilação. Na assimilação o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro de formas de pensamento que constituem as estruturas mentais organizadas. Na acomodação, as estruturas mentais existentes reorganizam-se para incorporar esses novos aspectos do ambiente externo. O jogo ocorre então quando há uma primazia do processo de assimilação sobre a acomodação. A criança reproduz um esquema já incorporado pelo prazer da ação. O autor considera o jogo como expressão e condição essencial para o desenvolvimento da criança, e parte do princípio de que cada etapa do desenvolvimento infantil está indissociavelmente ligada a um tipo de jogo.

Piaget propõe uma classificação para os diferentes tipos de jogos considerando a estrutura dos mesmos, diferentemente das classificações anteriores, baseadas no conteúdo, ou origens dos jogos. A sua classificação identifica três tipos de jogos:

-Jogos práticos: consistem na repetição de um padrão de movimento relativo ao período sensório-motor do desenvolvimento cognitivo e abrangem os dois primeiros anos de vida;

-Jogos simbólicos: realizados quando a criança entra no estágio pré-operacional, adquirindo o domínio inicial da função simbólica. São caracterizados pela relação não usual com objetos que evocam significados;

-Jogos com regras: ocorrem por volta dos 4 anos. Há o interesse gradual por jogos com regras que dominam o brinquedo no estágio de operações concretas. Este tipo de jogo foi dividido em quatro estágios: motor individual; egocêntrico; de cooperação incipiente e de codificação das regras.

Wallon (s.d.) classifica os jogos em 4 tipos: funcionais, de ficção, de aquisição e de construção. Os funcionais representam os movimentos simples como encolher os braços e pernas, agitar os dedos, balançar objetos, etc. Os jogos de

ficção são as brincadeiras de faz-de-conta; nos jogos de aquisição a criança aprende ouvindo e vendo o que se passa ao seu redor; nos jogos de construção, a criança interage com objetos. Para este autor, a atividade lúdica é uma forma de exploração, de infração da situação presente.

Vygotsky (1991) considera o jogo como uma atividade simbólica, aliada ao uso da imaginação. Segundo o autor, os jogos são condutas que imitam ações reais e não apenas ações sobre objetos ou uso de objetos substitutos. Vygotsky valoriza o fator social, indicando que no jogo de papéis a criança cria uma situação imaginária, incorporando elementos do contexto cultural adquiridos por meio da interação e comunicação. Para o autor, a brincadeira nos primeiros anos é uma atividade predominante e constitui fonte de desenvolvimento ao criar zonas de desenvolvimento proximal. Ao promover uma situação imaginativa por meio da atividade livre, a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais. A evolução do brinquedo na criança, segundo Vygotsky, pode ser verificada quando se dá a passagem de jogos com uma situação imaginária clara e de regras ocultas para os jogos com regras claras e uma situação imaginária oculta.

Os estudos a respeito da importância do jogo para o desenvolvimento infantil transformou-o em um elemento educacional, ao mesmo tempo em que dividiu os próprios educadores. Baseando-se no estudo de Brougère (1994) pode-se verificar que na Europa existem duas correntes de pensamento que tratam da utilização do jogo na educação infantil.

A primeira, que tem como principal representante a França, é influenciada pelo pedagogo belga Decroly (Brougère, 1994 p.16). Nesta corrente há uma ênfase na organização das atividades e no acompanhamento do desenvolvimento da criança de forma individualizada. Para que tal situação ocorra torna-se necessário a organização do ambiente e a escolha dos materiais a serem oferecidos além da



elaboração de atividades físicas a serem propostas. O papel do educador neste caso é a coordenação destas atividades, organizando o material e planejando seu uso.

Na segunda linha encontram-se os que seguem a proposta de Fröebel, representados pelos educadores da Alemanha e do norte da Europa. Neste caso a brincadeira livre é vista como o elemento central da educação da criança, que fica livre para escolher as atividades e os materiais de seu interesse. A intervenção do educador se dá de forma indireta por meio da escolha dos materiais a serem oferecidos para a criança e pela observação do uso que ela faz deles. O educador só interfere nas atividades no momento em que é solicitado pela criança. O ambiente destinado à realização das brincadeiras, bem como o material a ser oferecido adquirem uma grande importância, pois quanto maior a diversidade de materiais, tanto maior será a oportunidade de a criança realizar suas descobertas.

A atividade lúdica na educação não se restringe à utilização do jogo didático ou de qualquer outro tipo, mas depende do modelo pedagógico adotado pela escola. O jornal O Estado de S. Paulo, de 11 de junho de 1995, trouxe um Caderno especial sobre as perspectivas para a 'educação no fim do século'. Entre as questões abordadas, nota-se uma tendência a encarar o ensino nas próximas décadas com o objetivo de formar 'cidadãos ativos, críticos e empenhados', ao invés de apenas investir em treinamento. No artigo intitulado 'O aprendizado como uma experiência lúdica' (1995, D18), Capazzoli relembra a posição dos pensadores anarquistas, tais como Leon Tolstói, Paul Goodman, William Godwin e Herbert Read, que defendiam a aprendizagem "*...como um processo lúdico, uma sedução para o conhecimento do mundo.*" Conforme o autor, a educação para estes autores não deve ser um processo "*...autoritário, impositivo, e com vistas somente a atender as exigências de mercado*". O ensino deve despertar o interesse e o desejo de adquirir conhecimento, estimular a independência de pensamento e sua expressão, a autoconfiança.

A utilização de atividades lúdicas na educação não diz respeito ao emprego do jogo para transmissão de conteúdos formais, refere-se sim à postura dos educadores e da própria proposta pedagógica da escola.

A escolha entre uma prática dirigida do jogo no ensino, ou valorização da atividade livre como fonte de descoberta da criança, conforme Brougère (1994, p.13) depende de *"...traços culturais ligados ao status e a sensibilidade em relação à criança, às tradições pedagógicas e representações do período pré-escolar, ao papel da família em relação à instituição, ao recrutamento, à formação e ao status dos profissionais"*. Nestes dois posicionamentos verifica-se a importância da postura do professor no processo de educação e da própria proposta pedagógica da escola. Há que se refletir neste momento sobre o que vem a ser uma 'postura lúdica em educação' e sua relação com a utilização do jogo como instrumento de aprendizagem. Estes dois aspectos, segundo a visão da autora deste trabalho são fundamentais para a análise da questão proposta neste estudo, ou seja, a ludoteca é um instrumento pedagógico ou um espaço lúdico?

Em um dos cursos de pós-graduação da Faculdade de Filosofia e Ciência da UNESP - Campus de Marília, em 1993, o professor Dr. Ibraim Lafayette Salimon, apresentou uma proposta educacional dentro de uma filosofia lúdica, baseada em Huizinga (1971). As premissas fundamentais para um trabalho lúdico na educação dentro desta proposta são:

• *"todo homem é um ser holisticamente perfectível, porém nem todos têm as mesmas oportunidades;*

• *a educação é a criação de situações intencionais, ou não, tendentes a favorecer o desenvolvimento da perfectibilidade humana pelo estabelecimento de relações interpessoais, que intensifiquem o fluxo das energias vitais entre o homem e o cosmos;*



“o docente é o sujeito da postura pedagógica plenificante do homem;”³

Nesta perspectiva, adotar o lúdico no ensino implica uma mudança de postura dos agentes, direta ou indiretamente relacionados ao ensino, na própria organização da escola e na maneira de encarar o aluno. Implica, assim como em um jogo, um maior envolvimento entre os participantes do processo de ensino - aprendizagem, o estabelecimento de objetivos comuns, de liberdade de ação e expressão, e que as regras de conduta dos participantes do processo sejam respeitadas. O lúdico é apresentado como modo de vida facilitador da Educação, e não como um instrumento ou recurso pedagógico.

A adoção de uma postura lúdica no ensino, no entanto, esbarra na formação do educador. Conforme pode-se verificar na literatura da área, e em outros meios de comunicação, os cursos de formação de professores têm pecado não só na transmissão de conteúdos, como na formação de um espírito crítico e inovador. A visão tradicional segundo a qual o ensino é tido como algo sério, que não admite materiais como jogos e brinquedos, e muito menos uma atitude lúdica do professor ainda tem permanecido entre pais e professores. Os problemas apontados pela literatura internacional sobre a utilização excessiva de jogos na educação infantil, conforme lembra Kishimoto (1994), ainda não são visíveis no Brasil. Esta não ocorrência é positiva, porém comprova a postura tradicionalista dos professores brasileiros.

Têm surgido, no contexto nacional, algumas iniciativas no sentido de mudar a postura do professor em relação ao lúdico. A título ilustrativo, pode-se destacar o curso de pós-graduação em Educação da UNESP de Marília, que possui várias disciplinas voltadas para o tema. Em nível de graduação a PUC de São Paulo possui disciplinas em que os alunos não só aprendem a importância do lúdico na

³O *Lúdico e a formação do educador*, 1992. Anotações de aula.



educação, mas participam de vivências lúdicas. A Faculdade de Educação da USP, além de disciplinas, desenvolve cursos e eventos sobre o tema, contando freqüentemente com a participação de autoridades na área como o professor Dr. Gilles Brougère, da Université Paris-Nord.

Na realidade, estas iniciativas pouco representam ante a demanda de aperfeiçoamento da formação dos professores brasileiros, que possuem várias deficiências. Mas são bastante significativas no sentido de consolidar a proposta e disseminá-la. A formação de professores para o ensino básico, porém, ainda se ressentia da falta de iniciativas desse tipo.

A adoção do lúdico como um dos fundamentos de uma proposta pedagógica exige uma total reformulação da organização do contexto onde vai ser aplicada. Sua eficiência, no entanto, pretende ser bem mais ampla que a assimilação de conteúdos formais, e visa à formação integral não só do aluno como também dos demais participantes do processo educacional. Esta visão, no entanto, ainda é pouco conhecida entre os educadores, de um modo geral.

Visto que o estudante passa pelo menos quatro horas diariamente na escola e que o jogo em seu sentido mais amplo é visto com restrições não sendo admitido como elemento natural, faz-se pertinente conhecer o modo como a criança tem acesso a esses elementos fora do ambiente da escola.

2.3 A criança e o lúdico : um panorama histórico

Para analisar a situação da criança em relação às atividades lúdicas faz-se necessário conhecer alguns elementos da História, a fim de se verificar o valor atribuído às atividades lúdicas para a criança. Para tanto, recorreu-se à obra de Ariès (1981), "*História social da criança e da família*" que trata do problema na Europa, e que será sumariamente apresentada a seguir.

O ponto de partida da análise do autor é a sociedade medieval. Nesta, não havia uma consciência da infância, ou seja, das particularidades que distinguem



essencialmente a criança do adulto. Por essa razão a criança tinha condições de viver sem a solicitude constante de sua mãe ou de sua ama. Ela ingressava na sociedade dos adultos e não se distinguia mais destes. A indeterminação de idades se estendia a toda a atividade social, aos jogos e brincadeiras, às profissões e às armas. Não existiam representações coletivas onde as crianças pequenas e grandes não tivessem seu lugar.

A criança muito pequena, demasiado frágil para se misturar à vida dos adultos devido à grande mortalidade infantil, "não contava" (p.157). A criança que superava esse período de alto nível de mortalidade se confundia com os adultos.

Esta passagem para o mundo dos adultos, conforme Ariès (1981), ocorria por volta da idade de sete anos. Era início de uma nova fase, quando a criança abandonava seu traje da infância e sua educação era entregue aos cuidados de homens, e até então, nas classes mais abastadas, era de responsabilidade das amas e pajens. A idade de sete anos era a idade fixada na literatura moralista e pedagógica do século XVII para a criança entrar na escola, ou começar a trabalhar. Mas na realidade sua vida pouco se alterava. A mudança se faz imperceptivelmente nessa longa seqüência de divertimentos que a criança toma emprestada dos adultos ou divide com eles.

No relato do autor sobre a infância de Luiz XIII, nota-se uma grande riqueza de atividades para a criança, que se envolve com jogos de vários tipos com pajens, guardas, soldados, adultos e com o Rei. Participa de espetáculos musicais, teatro, balés, assiste a lutas com os adultos, participa de festas religiosas e sazonais, além do aprendizado sobre etiqueta, atividades de equitação, caça, etc. Segundo Ariès, "...parece que no início do século XVIII não existia uma separação tão rigorosa como hoje entre as brincadeiras e os jogos reservados às crianças e as brincadeiras e os jogos dos adultos. Os mesmos jogos eram comuns a ambos." (p.88)

Entre as classes menos abastadas, as crianças participavam dos jogos em pé de igualdade com todos os outros membros da sociedade e quase sempre desempenhavam um papel que lhes era reservado pela tradição. Os jogos formavam um dos principais meios de que dispunha a sociedade para estreitar seus laços coletivos e para se sentir unida. Isso se aplicava a quase todos os jogos, mas esse papel social aparecia melhor nas grandes festas sazonais e tradicionais. A música, a dança e as representações dramáticas reuniam toda a coletividade e misturavam as idades tanto dos atores, como dos espectadores.

No início do século XVII essa polivalência não se estendia mais às crianças muito pequeninas. Alguns brinquedos eram reservados às crianças pequenas, tais como o cata-vento, e o cavalo de pau. Alguns brinquedos, no entanto, serviam tanto às crianças como aos adultos, como as miniaturas, as bonecas e o fantoche.

A religião deu origem a alguns brinquedos e brincadeiras. Nilsson (apud Ariès 1981) relata como alguns deles passaram de um simbolismo religioso e de um caráter coletivo, ao profano e individual, e à ação, como por exemplo, o balanço. Nesse processo, as brincadeiras de caráter religioso foram cada vez mais relegadas às crianças. *"O repertório de brincadeiras infantis surge, então, como o repositório de manifestações coletivas abandonadas pela sociedade dos adultos e dessacralizadas."* (p.89)

O autor aponta que, até por volta de 1600, havia ambigüidade sobre a especialização dos brinquedos. Até essa época, a distinção entre meninos e meninas era menos nítida. Ambos o sexos usavam o mesmo traje, as bonecas serviam tanto a um quanto a outro. A especialização das brincadeiras atingia apenas a primeira infância, depois dos três ou quatro anos ela desaparecia. A partir dessa idade, a criança jogava os mesmos jogos e participava das mesmas brincadeiras dos adultos, quer entre crianças, quer misturadas aos adultos.

As casas das famílias abastadas eram centros de intenso convívio social, onde participavam parentes, amigos, criados, etc. A educação se fazia

principalmente através da transmissão de conhecimentos de geração a geração, e pela participação das crianças nas atividades dos adultos, apontada por Ariès (1981), como 'educação pelo mundo'(p.245).

No século XVIII, a família começou a se isolar da sociedade, devido à mudança de hábitos burgueses, tais como a convivência comum entre as camadas sociais e a unicidade da vida profissional e da vida privada. Nota-se, então, a separação entre o trabalho, tido como uma atitude séria, e seu opositor, o lazer, que ficou restrito às horas de intervalo do trabalho; iniciou-se ainda uma censura aos jogos e às brincadeiras imposta pelo moralismo crescente.

Os oficiais de justiça, de polícia e os juristas, adeptos da ordem e da boa administração, da disciplina e da autoridade, apoiavam a ação dos mestres-escolas e dos eclesiásticos. Conforme o autor, durante séculos vigoraram decretos que fechavam aos estudantes o acesso às salas de jogo. Os defensores da ordem moral classificavam os jogos entre as atividades semicriminosas como a embriaguez e a prostituição, que podiam ser toleradas, mas que convinha proibir ao menor sinal de excesso.

A vida em comunidade foi sendo substituída pela "privatização" da vida urbana e os grupos sociais se fecharam em grupos menores, como a família. A criança, que até então vivia, a partir dos sete anos, junto aos adultos participando do trabalho, dos jogos e construindo seus brinquedos, passa a ser controlada em um regime cada vez mais autoritário e coercitivo. Instituições especializadas passaram a responder pela educação e transmissão da herança cultural. A criança deixa de vivenciar e produzir cultura e começa a recebê-la de forma passiva através da visão do adulto e dos interesses sócio-políticos. (Bettelheim, 1990, Perroti, 1990)

Friedmann (1992), e Kishimoto (1994) comentam as diversas transformações do ato de brincar como reflexo da Revolução Industrial. Conforme as autoras, a Inglaterra, berço de transformações sociais e econômicas, apresenta,



de longa data, uma acentuada predileção por jogos e competições ao ar livre. Após a industrialização em massa, os terrenos antes destinados aos jogos foram utilizados para construções e, assim, foram diminuídas as oportunidades de recreação e aumentadas as horas de trabalho. Segundo Miranda (1992), para ter a oportunidade de jogar, os jovens deviam associar-se a uma instituição, ou a uma igreja.

Antes de se constituir a idéia de nobreza, os jogos eram comuns a todos, independentemente da condição social. A distinção se aplicava somente aos jogos de cavalaria. O autor relata como algumas das práticas de jogos e divertimentos dos adultos passam a fazer parte do mundo infantil. Cita como exemplo o arco e flecha, os contos de fadas, o uso de fantasias.

Miranda (1992) conclui que há uma relação entre o sentimento da infância e o sentimento de classe, a qual se faz notar através da prática infantil de assimilação da cultura abandonada pelo adulto a seu próprio repertório.

No início do século XIX, a intensa utilização da mão-de-obra infantil na indústria, conforme Ariès (1981), significou um retorno à precocidade da passagem da infância para a idade adulta. O tratamento dispensado à criança burguesa e o dispensado à criança do povo passaram a ser marcantes. Conforme Carrano (1992), aos filhos das camadas médias e superiores, a cidade mostrou-se generosa em viabilizar o tempo, o espaço e os elementos culturais para a potencialização do 'viver infantil'. Aos filhos das classes trabalhadoras foram atribuídos o trabalho precoce, a instrução disciplinar e o controle e gerenciamento do escasso tempo livre, disponível para as atividades de lazer.

Já nesse século, verifica-se uma sedimentação no tratamento diferenciado da criança, conforme sua origem sócio-econômica. Conforme Carrano, o tempo de ser criança é potencializado ou limitado, de acordo com a classe sócio-econômica de origem. Na sociedade dividida em classes o espaço e o tempo destinados aos filhos



das classes dirigentes tendem a ser qualitativa e quantitativamente privilegiados em relação aos filhos das classes trabalhadoras.

O tempo livre das crianças da classe trabalhadora foi tido historicamente como ameaçador, visto que se desenvolve nas ruas. A ociosidade é vista como um caminho para a marginalidade. Tornou-se então necessário controlar a vida da população infantil oriunda das classes menos favorecidas. Daí a necessidade de ocupar o tempo livre da criança, e para tanto foram implementados os longos turnos escolares, os cursos de profissionalização e ainda o trabalho infantil.

Muitas crianças são obrigadas a contribuir, ou mesmo a manter suas famílias. Seu trabalho não ocupa mais um lugar na produção capitalista, mas sim na produção do setor informal. Quando é dada a oportunidade de participação no mercado formal, que segue as leis de proteção à infância, a criança é explorada como nos moldes do início da revolução industrial, como demonstram as reportagens jornalísticas recentes. Dados do *Plano de ação para a implementação da declaração mundial sobre a sobrevivência a proteção e o desenvolvimento da criança nos anos 90*, elaborado pela ONU, revelam que:

"...mais de 100 milhões de crianças do mundo estão engajadas em algum tipo de trabalho, em geral pesado e perigoso e em desrespeito às convenções internacionais que prevêm proteção contra a exploração econômica e a realização de serviços que possam interferir com sua educação e que sejam prejudiciais à sua saúde e ao seu pleno desenvolvimento. (Nações Unidas, n.23, 1990)

A Constituição Federal estabelece o mínimo de 14 anos para a admissão do adolescente na força de trabalho e o limite de 12 anos para ser contratado como aprendiz. No entanto, segundo o *Anuário Estatístico do IBGE*, em 1990 havia 2.783.523 crianças entre 10 e 14 anos trabalhando no Brasil. Não há registro sobre a ocupação de crianças com menos de 10 anos. Dentre aqueles que exerciam alguma atividade a partir de 10 anos, 7.150.000 recebiam rendimento mensal entre $\frac{1}{2}$ e 1 salário mínimo.



Aqueles que não são obrigados pelas circunstâncias a trabalharem para sobreviver, são mandados às escolas. O sistema público escolar muitas vezes tem cumprido a função tutora, por um período cada vez mais longo, daqueles que não conseguem uma colocação no mercado. Há ainda aquelas crianças que trabalham e estudam e tentam conciliar a jornada de trabalho e a frequência às primeiras séries. Para estas, segundo Campos (1991 apud Carrano, p.66), *"rigor não existe separação entre o trabalho e a infância."*

Às crianças das classes mais abastadas é dada uma maior 'oportunidade' de contato com o lúdico, ou pelo menos ao lazer. No entanto, um sentimento de competitividade e uma preocupação cada vez mais acentuada dos pais e responsáveis de preparar a criança para o mercado profissional, tem preenchido o tempo da criança com atividades ligadas em geral à educação.

A escola tem assumido um papel cada vez mais importante na educação e preparo das crianças para o mundo adulto, embora seu desempenho seja questionável. As conseqüências deste processo para o desenvolvimento da criança, porém, são pouco conhecidas. Segundo Perroti (1990), as crianças da sociedade moderna não têm a oportunidade de vivenciar "as experiências", mas estas lhes são transmitidas, principalmente através da escola. Daí se pode dizer que a criança moderna recebe muito conhecimento, mas 'não entende da vida'. (p.186-7) Além da privação das crianças de uma vivência cultural, a escola as segrega, separando-as por faixas etárias por longos períodos. Ao analisar a Rede de Escolas Municipais da cidade de S. Paulo, Kishimoto (1994) denuncia o excessivo período de permanência da criança na escola, que chega a atingir o "...índice de 12 horas" (p.27), durante as quais ela está submetida a propostas educacionais inadequadas, que totem a expressão e a auto-regulação da vida social da criança.

Preocupados em dar uma boa formação para os filhos, ou porque trabalham fora e não têm tempo para estar com eles, alguns pais lhes atribuem diversas atividades. Uns são influenciados por uma visão tradicional de que a liberdade e



autonomia para brincar não são um bom clima para o desenvolvimento da criança, e que atividades dirigidas obrigatórias regulamentares o são; outros ainda incorporam os ideais de superação de altos graus de desenvolvimento e buscam cursos adequados às oportunidades existentes no 'mercado'. Como consequência muitas crianças são vítimas de stress mais cedo, pois há ansiedade em atender às expectativas de seus pais quanto ao seu desempenho nos diversos cursos. O psicólogo Elkind (1971) aponta que esse problema tem afetado um número grande de crianças de classe média e alta nos EUA. Sabe-se também que no Japão a quase que obrigatoriedade de sucesso nos estudos tem levado centenas de adolescentes ao suicídio. O psiquiatra juvenil Tiba, em reportagem para o jornal *O Estado de S. Paulo* (4/07/94), afirma que a criança que não tem a oportunidade de brincar, de preferência na rua, acaba se tornando "...um adulto rabugento e solitário".

O lúdico tem permanecido vivo em locais em que a criança e também os adultos e os jovens contam com uma certa dose de liberdade. A constatação da presença do lúdico na cultura da criança atual pode ser verificada através da pesquisa da antropóloga Tavares, diretora do Museu Universitário da PUCCAMP, publicada no jornal *O Estado de S. Paulo*, em 21/2/93. A autora reuniu quase 200 atividades lúdicas praticadas em bairros de operários e de classe média e alta da cidade de Campinas. O resultado foi apresentado no I Encontro Latino-americano de brincadeiras tradicionais.

Na tentativa de conhecer as brincadeiras realizadas pelas crianças da cidade de Londrina, Ogama, repórter do jornal *Folha de Londrina*, visitou vários bairros e um distrito. Conforme o artigo de Ogama, publicado em 04/09/88, mesmo nos bairros mais distantes e de menor nível sócio-econômico, "...as cantigas de roda e as brincadeiras de rua foram substituídas por formas mais sofisticadas de lazer". Em um dos bairros visitados, por exemplo, um garoto possuía uma roleta improvisada, com a qual as crianças apostavam para ver quem era o 'pé quente' da turma, ou seja, aquele que tinha mais sorte. Foram encontrados, poucos locais em

que as brincadeiras tradicionais, como 'pega-pega', 'duro-mole', 'esconde-esconde' e 'soltar pipas' ainda eram praticadas.

Em artigo publicado em 10 de outubro de 1993 no jornal *O Estado de S. Paulo*, psicopedagogos e psicólogos comentam alguns aspectos das atuais brincadeiras em grupo realizadas em S. Paulo. Os autores indicam que não há um incentivo dos pais para as atividades em grupo. Além disso, a falta de espaço e a violência das ruas inviabilizam a realização de brincadeiras de grupo em locais onde tradicionalmente ocorriam. A não ocorrência destas brincadeiras de rua tem ocasionado o esquecimento das brincadeiras tradicionais. Entre os poucos jogos realizados em grupo verifica-se uma repetição daquilo que a criança aprende na aulas de educação física das escolas, dizem os autores.

As brincadeiras tradicionais são transmitidas de uma geração a outra ao longo dos séculos. Conforme Setubal, Garcia e Ferari, autoras do livro "*Memória e brincadeiras na cidade de S. Paulo...*" (apud Formenti, 1993) a existência de grupos de crianças que cultivem essas brincadeiras é essencial para a preservação desta tradição. As conseqüências da perda da liberdade e do confinamento da criança para a sua cultura são lastimáveis, conforme denunciam vários autores. Fundamentados neste pressuposto algumas instituições, segundo Kishimoto (1994), têm se mobilizado, introduzindo os jogos tradicionais em suas atividades.

A análise da presença do lúdico na infância, ao longo da História, demonstra que do mesmo modo como o lúdico foi sendo excluído da vida social do adulto, este tem encontrado cada vez menos espaço na vida da criança. Ao mesmo tempo em que foi reconhecida a importância das atividades lúdicas para a criança verificou-se a transformação de uma atividade tida como natural e espontânea da criança para um atividade exercida com inúmeras restrições, chegando mesmo a requerer a garantia de sua existência através de uma legislação específica.

A Convenção sobre os Direitos da Criança adotada por unanimidade pela Assembléia Geral das Nações Unidas em 1989, estabelece em seu artigo 31: ... "os



Estados Parte (países componentes da ONU) reconhecem o direito da criança ao descanso e ao lazer, ao brincar e às atividades recreativas próprias de sua idade e a participar livremente da vida cultural e das artes."

A Constituição Brasileira em seu artigo 227, afirma que: *"É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar, com absoluta prioridade, a todas as crianças o direito (...) ao lazer"*.

Pode-se verificar através deste relato que, embora haja uma legislação específica a respeito do direito da criança à brincadeira, este lhe tem sido usurpado por diversas razões de origem econômica, social e até mesmo moral. Outro elemento que deve ser destacado quanto à situação da criança em relação a suas atividades lúdicas é a existência de espaços disponíveis. No Brasil, a existência e a situação dos espaços destinados à brincadeira das crianças tem inspirado a realização de pesquisas em diversas áreas. O resultado de alguns desses trabalhos serão apresentados a seguir, com um destaque ao objetivo desta pesquisa, a ludoteca.

3 Os espaços para brincar : a ludoteca

O Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei 8.692/90) determina que os municípios com apoio dos Estados e da União estimulem e facilitem a destinação de recursos e espaços para programações culturais, esportivas e de lazer voltadas para a infância e a juventude (artigo 59).

Um obstáculo que está interferindo cada vez mais no pleno exercício do direito de brincar é a redução dos espaços antes utilizados para este fim. Segundo Bettelheim (1988), para que a brincadeira ocorra, como uma forma de desenvolver habilidade para formar construções lógicas e criar uma imagem própria do mundo, é necessário o que em alemão é chamado Spielraum, ou seja, *"liberdade de ação, abundância de espaço, não apenas para mover o corpo, mas para mover a mente"*. (p.148) Esta posição também é defendida por Oliveira (1992), que pesquisou a importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança, em sua tese de doutorado.

Em relação à disposição de espaços para as brincadeiras, Didonet (1995) tece as seguintes considerações :

"As cidades estão engolindo os espaços de brinquedo. O alto preço dos terrenos consumiu com os quintais; o custo do metro quadrado de construção comprime as casas e apartamentos, reduzindo o tamanho da sala, dos quartos, dos espaços de locomoção. As crianças não têm nem onde guardar os brinquedos, muito menos podem correr dentro de casa. O planejamento urbano esqueceu os play-grounds, as praças, os jardins e os parquinhos e reservou-lhes cantinhos apertados ou concentrou-os em áreas distantes das crianças. Para muitas crianças a natureza, as árvores, as plantas e as flores ficaram reduzidas a um vaso de flores artificiais sobre a mesa da sala. As ruas são perigosas. As calçadas são estreitas e muitas vezes transformadas em estacionamentos de automóveis. Nas favelas, onde o terreno é disputado palmo a palmo para levantar novos barracos, é ainda mais difícil encontrar espaço para as brincadeiras. Os jardins de infância são cada vez menos 'jardins' e cada vez mais 'escolas', com menos verde e mais cimento, com menos rebuliço e correria e mais silêncio e atividades sedentárias" (p.6).

Rosemberg (1989), que em sua dissertação de mestrado se dedica ao estudo dos espaços para brincar na cidade de São Paulo, entende que este espaço adequado às brincadeiras deve ser antes de mais nada como um ambiente emocional que propicie um brincar criativo e socializador, e não apenas um local físico com elementos e equipamentos estimulantes.

O processo de modificação dos espaços de brincar na cidade de S. Paulo identificado por Rosemberg (1989) é semelhante ao ocorrido na Inglaterra com a Revolução Industrial. Segundo a autora, a urbanização e a industrialização vertiginosa das grandes cidades, no que se refere à criança e ao seu espaço de brincar, resultaram em uma drástica redução de espaço disponível para a atividade lúdica e em um espantoso crescimento verificado na quantidade de objetos industrializados denominados brinquedos e outros aparelhos de entretenimento, que visam à acomodação da criança à sua casa.

Analizando a relação espaço-criança, Souza (apud Abramovich, 1983) afirma que o espaço é sempre educativo-criativo, mas o uso que se faz dele é que permite que este o seja de fato ou não. Assim, apesar das restrições e dos problemas, a necessidade de se contar com um espaço adequado, aliada à criatividade e à capacidade de adaptação do ser humano, segundo Rosemberg (1989), têm permitido que as crianças explorem corredores e perigosos estacionamento em edifícios e em cimentados pátios-prisões de colégios sem qualquer área para brincar.

Para Rosemberg (1989), a carência de um espaço propício para a brincadeira infantil não pode ser superada pela atuação de um adulto bem intencionado, pois, nestas condições o adulto estará apenas contribuindo para um processo de adaptação e conformação indesejável do ponto de vista do desenvolvimento da criança.

Para o planejamento de qualquer espaço lúdico é recomendável o trabalho de uma equipe interdisciplinar, segundo Rosemberg (1989), composta por urbanis-



tas, paisagistas, educadores, comunicólogos, psicólogos, etc. Esta equipe deveria ser capaz de propor uma visão integral do homem e de suas necessidades.

Perrotti (1990), Friedmann (1992), Miranda (1992) e Didonet (1995) chamam a atenção para a urgência de se buscarem soluções para resgatar a brincadeira e a importância do lúdico para a sociedade atual. Algumas das medidas apontadas são:

- o estabelecimento de uma política econômica de distribuição de renda mais equitativa, tornando possível reservar às crianças o tempo de ludicidade;
- o conscientização de pais e de profissionais que lidam com a criança, sobre a importância do brinquedo e o seu significado para o desenvolvimento afetivo, social, cognitivo e físico da criança;
- o resgate da autonomia infantil e a redefinição das relações de poder entre a criança e o adulto;
- a transformação de espaços especializados em um meio de acesso às múltiplas manifestações culturais ligadas ao contexto de vida da criança;
- a criação de um espaço físico e temporal que possibilite a interação de crianças umas com as outras e com os adultos, perpetuando o conhecimento lúdico e tradicional.

As soluções apontadas pelos autores são bastante abrangentes e relacionadas a aspectos sociais e econômicos. Em relação a esta última, cabe a toda a sociedade exercer pressão sobre o governo para, na medida de sua responsabilidade, contribuir para uma mudança no quadro econômico. Índices sobre o poder aquisitivo da população, após seis meses de implantação do real divulgados na imprensa, têm indicado que a classe que tem sido mais beneficiada é a dos menos favorecidos, ao contrário da classe média, que teve seu poder de compra reduzido. No en-

tanto, ainda falta muito para uma estabilização e harmonização da economia brasileira. Há que se lembrar ainda que não basta um aumento do poder econômico da população para que haja uma garantia do retorno ao lúdico. É necessário, na verdade, uma melhoria na qualidade de vida da população, que inclui o saneamento básico, a saúde, a educação e o lazer.

As demais soluções estão relacionadas a uma mudança de postura dos adultos em relação às crianças e à criação de espaços lúdicos. Para que estas soluções possam ser implementadas, há a necessidade de que os profissionais ligados à criança assumam a responsabilidade de lutar em prol das mesmas. Neste sentido, os chamados 'espaços alternativos', conforme Kishimoto (1994), podem exercer uma grande influência, sendo que a ludoteca é, na visão da autora deste trabalho, um dos mais significativos. Os profissionais que trabalham nestes espaços, em geral destinados à brincadeira, sabem da importância do brincar e do brinquedo para a criança, estão em contato diário com a comunidade, tendo assim a oportunidade de despertá-la sobre este aspecto. Porém, a existência de espaços adequados e de pessoal preparado ainda é bastante precária. A caracterização dos diferentes espaços para brincar e sua contribuição para a disseminação do lúdico serão apresentadas a seguir, obviamente, com um enfoque maior sobre a ludoteca, que constitui o objeto de estudo desta pesquisa.

Entre os espaços públicos disponíveis para a realização de brincadeiras apontados na literatura, verifica-se que quatro deles têm merecido maior destaque são : a rua, os parques, os museus de brinquedos e as ludotecas. Os três primeiros serão apresentados a seguir com o intuito de contextualizar a atuação da ludoteca, ou seja, de servir como parâmetro para analisar a ludoteca como espaço para o brincar. Em relação à ludoteca, serão apontados maiores detalhes de organização e função.

A rua representa o espaço por excelência de produção da cultura popular, que se caracteriza exatamente por ser de domínio público. É onde reside um tipo

de saber que não está nos livros, nos bancos escolares e nos veículos de comunicação (Zanlorenzi, 1989).

Através dos dados da pesquisa realizada por Zanlorenzi & Barreto (1989), em bairros da cidade de Campinas, interior do estado de S. Paulo, verificou-se uma relação direta entre o fato de as crianças brincarem nas ruas e os pais se conhecerem. Há ruas socialmente tão intensas que as crianças passam de uma casa a outra como se todas fossem a sua própria casa. As mães, conseqüentemente, acabam sendo espécies de 'mães comunais', pois ter um filho implica em abrir espaço doméstico e existencial para outras crianças. Do ponto de vista da criança, a idéia da casa e da rua como espaços de convivência social certamente oferece a ela parâmetros bem distintos daquele que informa a visão essencialmente capitalista da propriedade privada e do individualismo.

A falta de espaço e a violência, no entanto, não são os únicos responsáveis pela diminuição das brincadeiras de rua. No artigo *'Velhas brincadeiras ainda resistem nas ruas'*, publicado no Jornal *O Estado de S. Paulo*, em 10 de outubro de 1993, Formenti reúne a opinião de vários especialistas sobre o tema, entre os quais a da psicopedagoga Sonzogio, para a qual a falta de hábito das crianças decorre do modo de vida individualista dos pais, que não as estimulam a desenvolverem este tipo de atividades.

Souza, outro especialista entrevistado por Formenti neste mesmo artigo, indica que não é preciso muita coisa para que a criança retome este hábito, dependendo principalmente da disposição da administração pública e da comunidade. Formenti (1993) aponta o exemplo de uma travessa próxima à rua Pedroso de Moraes, na cidade de S. Paulo, onde há nove anos os moradores se organizaram e obtiveram a autorização da Prefeitura Municipal para fechar uma das extremidades da rua. Conforme depoimento do professor e morador Adilson Citelli, aos poucos as crianças tomaram conta do espaço e já está na terceira geração de crianças que

o usam; ... *"a rua se transformou em uma espécie de quintal comunitário"* (1993, cl), diz Citelli. Para controlar as atividades há sempre um adulto por perto.

Segundo Formenti (1993), as crianças têm trazido para as ruas, além dos jogos e brincadeiras tradicionais, algumas novidades tais como rampa de skate, pistola de paintball, redes de voleibol, e aros de basquete. Conforme observa Altmann, que é a coordenadora do projeto Direito de Brincar da Fundação Abrinq, o não desenvolvimento de brincadeiras nas ruas fez com que muitas brincadeiras tradicionais fossem esquecidas e muitas das manifestações que hoje se observam nas ruas são atividades aprendidas durante as aulas de Educação Física na escola. Acrescenta ainda a necessidade do cuidado redobrado com os carros e pessoas estranhas.

Pode-se dizer então que as ruas constituem um lugar por excelência para a realização de brincadeiras. Porém, o aumento do perigo e a falta de estímulo dos pais têm neutralizado este potencial das ruas. Em locais em que as crianças têm a oportunidade de utilizá-la, verifica-se que as brincadeiras tradicionais têm sido suplantadas pelo uso de brinquedos industrializados e atividades esportivas.

Outro espaço público utilizado para a realização de brincadeiras infantis são os parques. A dissertação de mestrado de Rosenberg (1989) apresenta um panorama dos parques infantis em vários países, inclusive no Brasil, indicando as suas características principais.

Segundo a autora, os parques possuem denominações próprias conforme o país a que pertencem. Na Inglaterra são chamados como parques de aventura, ou *"adventure playgrounds"*, na França como *"Terrain D'aventure"*, e na Espanha como *"Robinsons"*. Nestes parques, a criança constrói seu próprio espaço para brincar a partir de diversos materiais de construção disponíveis, tais como a madeira, o tijolo, a corda, a areia, etc., que funcionam como matéria-prima para as criações. Os objetivos dos parques de aventura, segundo Cooper (apud Rosenberg, 1989), são *"...proporcionar à criança um local seguro para suas aventuras, onde*

possam construir, cavar, represar água, escalar e viver criativamente, num ambiente que, apesar de urbano, apresente características do espaço rural".

Na França estes parques foram desativados devido a problemas de segurança. Não foi possível identificar quanto durou o seu período de funcionamento. Na Inglaterra foi fundada a LAPA - Associação dos Parques de Aventura Londrino. Nos Estados Unidos, a constante ameaça de processos devido a acidentes com as crianças fez com que vários projetos fossem cancelados. No entanto, segundo Rosenberg (1989), tem-se notado que nos parques de aventura as crianças são mais atentas e machucam-se menos do que em parques com brinquedos repetitivos. De qualquer modo a LAPA recomenda que sejam feitos seguros contra este tipo de eventualidade.

Em Israel existem os chamados 'parques de sucatas', que se situam nos kibutzim (comunidades agrícolas) e são formados por objetos de uso cotidiano dos adultos, já comprometidos funcionalmente. Os objetos que compõem os parques variam de carrocerias de carros e tratores a carrinhos de bebê, utensílios domésticos, etc.

Em sua pesquisa, Rosenberg (1989) registrou ainda as condições dos atuais parques da região oeste da cidade de S. Paulo, regional da Lapa, e analisou a relação destes com o lazer infantil, bem como a adequação dos equipamentos e seu uso pelas crianças. A autora verificou que o critério adotado pela administração pública para a escolha dos brinquedos é a durabilidade; entre os 234 logradouros da Regional, apenas dezesseis praças possuíam parque infantil e destas somente duas contavam com brinquedos do tipo não convencional feitos a partir de toras de eucalipto, cordas e pneus; os outros quatorze parques eram compostos de equipamentos convencionais, feitos de ferro galvanizado e esmaltado; cerca de 70% destes 16 espaços estavam com seus equipamentos em precário estado de conservação.

Um bom exemplo de aproveitamento de materiais não convencionais é a proposta da artista plástica Elvira de Almeida para a reestruturação do parque Ibira-



puera. Almeida (apud Rosemberg, 1989) elaborou um projeto com postes de luz para confecção de um parque cheio de cores e formas. Este é um exemplo de escultura que pode ser chamada de lúdica, segundo Rosemberg, pois integra seus observadores de forma ativa e lúdica, convidando-os à participação.

O museu de brinquedos é um local dedicado à preservação e divulgação de brinquedos e objetos infantis e tem, segundo Friedmann (1990) o importante papel de criar vínculos entre as gerações, tornando possível o diálogo entre avós, pais e filhos. Além disso, é sabido que a análise dos brinquedos pode revelar as transformações das sociedades humanas. O folclore, a história da arte, a psicanálise e algumas ciências têm interesse no brinquedo como objeto de estudo. As peças dos museus, segundo Zamberlan et. al. (1992), aparecem como testemunhos de modas, gostos e realizações de cada cultura, em cada época. Já para Friedmann (1990) o museu de brinquedos tem o importante papel de criar vínculos entre as gerações. Daí a importância de se preservar e colocar à disposição de estudiosos e do público em geral os brinquedos, jogos e brincadeiras de forma adequada como em museus.

É na Europa que se encontram os mais antigos e completos museus de brinquedos. Benjamin (1984), em uma série de artigos datados do início do século, destaca a riqueza e nostalgia do Museu Alemão de Munique, do Museu de Brinquedos de Moscou, do Musée des Arts Décoratifs de Paris. A exposição de brinquedos do "Märkische Museum" (Museu Distrital de Brandenbugo), também destacada por Benjamim, dá ênfase àquelas peças que comprovadamente se conservam em propriedades de antigas famílias. Os objetos de colecionadores estão em segundo plano. Nestes espaços estão reunidos não apenas brinquedos, mas também objetos que estão neste limiar (por exemplo, livros, blocos de construção, jogos, etc.). Os catálogos do museu apresentam um texto com indicações precisas sobre cada uma das peças, também com informações exatas quanto à idade, produção e difusão de grupos inteiros de brinquedos.

Friedmann (1990) destaca alguns dos mais importantes museus, os que teve a oportunidade de visitar quando realizava uma viagem de estudos, entre eles, o Stockholm Toy Museum na Suécia, o Musée du Jouet-Poissy na França e o Centro do Brinquedo e do folclore de Malines na Bélgica.

O Stockholm Toy Museum é instalado em uma antiga construção de abrigo e assistência às crianças pobres, transformada em escola profissional destinada ao aprendizado de ofícios e outros trabalhos. Inaugurado em setembro de 1980 o museu funciona como Fundação. O acervo inicial era composto pela coleção particular de seu diretor Deter Pluntky, em 1962. Até o início dos anos 90 o museu, com o maior acervo da Europa, possuía 10.000 brinquedos expostos nos 5 andares da casa, acondicionados em vitrines. Outros 10.000 encontram-se arquivados e são expostos periodicamente. Além da coleção histórica sobre brinquedos, o museu possui uma sala de conferências e uma sala com brinquedos para as crianças brincarem além de uma coleção de 2.000 volumes sobre brinquedos e jogos de todo o mundo.

O Musée du Jouet-Poissy é mantido pelo município e foi fundado em 1304, mas foi aberto ao público somente em 1976. Possui brinquedos e jogos dos séculos XIX e XX. A cada ano uma exposição temporária permite renovar os objetos apresentados, como por exemplo, brinquedos da América Latina (1981); jogos, brinquedos e política (1982); brinquedos e jogos da Rússia (1986); jogos e brinquedos religiosos (1987). Funcionam também no Museu uma ludoteca e uma biblioteca.

O Centro do Brinquedo e do folclore de Malines foi inaugurado em 1982, em um espaço de 4.800m² de arquitetura moderna e sistemas sofisticados de manutenção e segurança. O principal objetivo do museu é confrontar o aspecto histórico com o moderno e mostrar a influência da civilização européia sobre o terceiro mundo. O espaço divide-se em vários conjuntos, com salas para projeção de diapositivos sobre a história do jogo, acervo de documentos bibliográficos, salas para palestras, exposições sobre folclore, etc.; museu dos jogos e brinquedos, com es-

paços para brincadeiras, ambientes abertos para bicicletas, brinquedos mecânicos, bonecas, jogos com regras, de mesa, modelismo, fantoches, etc. Há também brinquedos para excepcionais. Num terceiro conjunto encontram-se caixas para construção, livros, miniaturas, antigos jogos populares.

No Brasil, segundo Friedmann (1990), as coleções de brinquedos existentes não estão congregadas em museus. Estão espalhadas em diversas instituições, como o SESC, que realiza exposições sobre brinquedos artesanais e populares e o Labrimp (Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos da USP); e em coleções particulares, como a de Flávio Pacheco, que reúne brinquedos de várias épocas e procedências.

Entre os espaços destinados à brincadeira e ao lúdico considerados neste estudo, a ludoteca merece um destaque especial, pois constitui o seu principal objeto de reflexão. Assim sendo, vários aspectos de sua caracterização serão tratados a seguir.

3.1 A Ludoteca

Para Friedmann (1992) Brinquedoteca e Ludoteca (da raiz ludus, jogo) possuem o mesmo significado, sendo utilizados nos países de língua portuguesa como sinônimos. No entanto, ainda não existe um consenso sobre essa terminologia.

Para Cunha (1992, p.36), a brinquedoteca...

"...é um espaço preparado para a criança brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos, dentro de um ambiente especialmente lúdico. Sendo um espaço para estimular a criatividade e a imaginação, deve ser preparado de forma criativa, com espaços que incentivem a brincadeira de 'faz de conta', a dramatização, a construção, a solução de problemas, a socialização e a vontade de brincar. É um esforço no sentido de salvaguardar a infância, nutrindo-a com elementos indispensáveis ao crescimento saudável da alma e da inteligência da criança".

Bonamigo & Kude (1991) colocam que

"Ludotecas ou brinquedotecas são lugares em que a criança pode obter brinquedos mediante empréstimo e também pode brincar sob a supervisão e a orientação do ludotecário. As ludotecas são portanto instituições recreativas e culturais especialmente planejadas para crianças e adolescentes e sua função primordial é ajudar no desenvolvimento da personalidade do usuário através de jogos e brinquedos."(p.63)

Ainda segundo Bonamigo & Kude (1991) a concepção de ludoteca para Garon & Girox (1979) é que esta seja um *"...local para a utilização coletiva de jogos e brinquedos, onde estes podem também ser obtidos mediante empréstimo."*(p.63) Segundo as autoras, a ludoteca deve ter ainda um acervo de documentos para consulta da equipe sobre seus recursos e sobre o papel do brincar no desenvolvimento da criança.

Kishimoto (1992) aponta a existência de vários tipos de Ludotecas ou Brinquedotecas: Brinquedotecas em escolas; em comunidades ou bairros; para crianças portadoras de deficiências físicas e mentais; em hospitais; em universidades; em clínicas psicológicas; em centros culturais; para testagem de brinquedos; circulantes; junto a bibliotecas; temporárias; em prisões; em condomínios.

No editorial do informativo da Associação Brasileira de Brinquedotecas - ABB, Heizer (1995) indica que, apesar dos vários tipos de brinquedotecas existentes, o ponto comum entre elas deve ser o objetivo. A autora afirma que *"o adjetivo que caracteriza o tipo de brinquedoteca é secundário, pois o que realmente importa é a relação criança-brinquedo, num espaço próprio para isso"*. O enfoque principal das brinquedotecas deve ser o proporcionamento de um espaço adequado à brincadeira enriquecedora para a criança

Quanto à clientela, Bonamigo & Kude (1991) indicam que a ludoteca beneficia crianças de todas as camadas sociais. Para a criança das camadas menos favorecidas significa uma oportunidade única de acesso aos brinquedos e jogos industrializados, que são muito dispendiosos. Para a criança das camadas médias e ricas é uma oportunidade de trabalhar a necessidade de consumir, pois tem a oportunidade de manipular todos os jogos e brinquedos que a propaganda escrita,

falada e televisiva tenta impingir-lhe e ao mesmo tempo pode decidir quais realmente deseja possuir. As ludotecas e brinquedotecas na realidade não possuem verbas suficientes para adquirir e manter uma coleção atualizada dos brinquedos veiculados pela mídia, mas apenas alguns deles, porém já oferecem uma maior oportunidade de acesso das crianças a este tipo de brinquedo. Além de que, esta não constitui sua função primordial.

Quanto à idade, a maioria dos autores não recomendam a participação de crianças com idade inferior a 3 anos principalmente por motivos de higiene. Em geral, o que se verifica é a indicação de crianças com 4 ou 5 anos em diante como população alvo das ludotecas. Seria interessante que as ludotecas dessem oportunidade para as crianças também desta faixa etária e seus pais, de forma a exercitar a ludicidade de pais e filhos, numa tentativa de minimizar os efeitos da sisedez imposta pela sociedade.

3.2 Ludotecas no mundo

Segundo Cunha (1992), as Ludotecas surgiram em diversos países com objetivos e denominações peculiares. Nos EUA onde surgiu pela primeira vez por volta de 1934, a Brinquedoteca, então chamada Toy Library, organizada por iniciativa do diretor de uma escola municipal de Los Angeles, tinha como seu principal objetivo emprestar brinquedos às crianças carentes, uma vez que o país atravessava uma profunda depressão econômica. Constatou-se através de um estudo da literatura que as Ludotecas apresentam o perfil da comunidade que lhes dá origem. Tais características dependem do sistema de educação, dos valores adotados e dos serviços oferecidos pelo país à sua população.

Na Suécia, em 1963, a Lekotek surgiu com o objetivo de emprestar brinquedos e oferecer orientação a famílias de excepcionais. Foi criada neste país uma lei que obriga toda direção de hospitais ou qualquer outra instituição que receba crianças a desenvolverem atividades oferecidas nas pré-escolas e centros de lazer.



Todos os hospitais suecos realizam terapia através de brinquedos. As ludotecas argentinas têm seguido o modelo sueco, contando inclusive com financiamento de instituições desse país, como, por exemplo, o Citicorp.

Cunha (1992) traça um panorama da situação das ludotecas ao redor do mundo até o ano de 1992. Conforme a autora, as ludotecas em países como África do Sul, Canadá, Finlândia e Noruega atendem principalmente a crianças deficientes.

No Japão existiam até então mais de 360 ludotecas, e uma fundação responsável pela criação de outras 70 a cada ano, além da publicação de periódicos, livros e folhetos e da realização de pesquisas, destacando-se a existência de ludotecas especializadas para excepcionais.

Nos Estados Unidos encontravam-se mais de 350 ludotecas com diversas finalidades e com nomes diferenciados, como as *Toy Libraries*, que funcionam junto a bibliotecas públicas e estende seus serviços a hospitais, creches e outras instituições; as *Adaptatives Toy Libraries* que atendem a excepcionais; os *Compuplay* que oferecem computadores com programas especiais e as *Lekoteks* que seguem o modelo sueco e estão congregadas pelo Centro Nacional Lekoteks. As ludotecas americanas fundaram a Associação Americana de Toy Libraries que publica o noticiário trimestral "*Child's Play*".

Na França, as ludotecas eram então vinculadas ao Ministério da Educação e estavam reunidas na Associação Francesa de Ludotecas, que edita a revista Ludo. Neste país já existia formação de nível universitário para ludotecários.

Na Austrália, havia pelo menos 600 ludotecas, incluindo 50 unidades móveis, que atuavam junto às mais diversas instituições, com objetivos diversificados.

A Grã-Bretanha, cujos dados estavam defasados em dois anos em relação aos demais da listagem de Cunha (1992), possuía, até 1990, 1.100 ludotecas pertencentes à Associação Inglesa de Ludotecas, recebendo ajuda dos Governos da



Escócia e da Irlanda do Norte. Esta associação auxilia as ludotecas e criou uma organização paralela, a *Play Matters* que publica materiais de interesse para ludotecas.

Na Espanha existiam ludotecas com características bastante variadas, organizadas para atender grupos de diferentes faixas etárias. Segundo Negrine (1994), as 125 ludotecas existentes nesse país até 1992 eram fruto do esforço de Solé que, em 1979, defendeu a tese de doutorado com o título "*Estudo para a implantação de uma rede de ludotecas na Catalunha*". A proposta da autora era organizar a ludoteca segundo 'um modelo-pedagógico-social', ou seja, como instituição educativa adaptado às necessidades prioritárias daquele país. Propunha uma implantação progressiva. A partir desta época houve um movimento de implantação de ludotecas não só na Espanha, como em toda a península Ibérica. (Negrine, 1994, p.48)

Na Itália, que possuía por volta de 50 ludotecas, havia a preocupação com o resgate da cultura lúdica, da autonomia e dos valores humanos, sendo seu público alvo constituído por pessoas de todas as idades. Do mesmo modo, as ludotecas Suíças atendiam de bebês a pessoas idosas. Geralmente as suas ludotecas, que perfaziam um total de 260 instituições, estavam ligadas a associações beneficentes.

Em Portugal também notava-se o interesse no resgate da cultura lúdica e em atualizar as comunidades rurais. As ludotecas deste país funcionavam em centros comunitários de lazer. No Congresso Internacional de Turim sobre o brinquedo, em 1990, houve grande participação da delegação portuguesa.

Na América Latina, segundo Dinello (1993), as ludotecas possuem um caráter diferente daquelas que surgiram na Suécia, EUA, e Suíça com o objetivo de emprestar jogos. Para as ludotecas latinas "*o jogador tornou-se o centro de atenções. a partir do qual se organizam as atividades lúdicas.*" (p.21)

Segundo este autor, as ludotecas latinas possuem o papel de preencher algumas lacunas do sistema educacional e de contribuir para a solução dos problemas que afligem o Terceiro Mundo, como a evasão escolar, o analfabetismo, a delinquência juvenil, a marginalidade. As ludotecas que fazem parte da rede da Federação Latino-americana de Ludotecas, criada em 1986 pela Argentina, o Brasil, a Colômbia e o Uruguai, seguem este tipo de orientação.

As ludotecas latino-americanas possuem dimensão sócio - educativa e, mediante jogos, procuram desenvolver personalidades mais criativas, autônomas e livres, mais aptas, portanto, a melhorar suas condições de vida. Não raro surgem comissões para resolver problemas da comunidade em decorrência da tomada de consciência da capacidade de criar e de organizar descobertas feitas por crianças e adultos ao participarem das atividades da ludoteca. Surgem por iniciativa da própria comunidade que também se responsabiliza pela sua organização e funcionamento. O relato deste autor sugere que nas comunidades latino-americanas, carentes de organismos associativos e movidas por um sentimento de busca da melhoria de qualidade de vida, as ludotecas têm assumido outras funções, deixando de servir como um espaço lúdico. Há no entanto, a barreira de não se ter acesso a outros materiais que permitam uma avaliação mais completa da situação das ludotecas dos países latino-americanos.

No Brasil, as ludotecas surgiram a partir de uma exposição de brinquedos pedagógicos realizada em 1971, por ocasião da inauguração do Centro de Habilitação da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais - APAE - de São Paulo. O interesse despertado pela exposição fez com que ela fosse transformada em um Setor de Recursos Pedagógicos que, em 1973, iniciou o Sistema de Rodízio de Brinquedos e Materiais Pedagógicos, ou seja, uma brinquedoteca. Em 1981, após a participação no II Congresso Internacional de Brinquedotecas, realizado na Suécia, as psicólogas Maria Júlia Kovacs e Stela R. Teixeira e a pedagoga Nylse Cu-

nha organizaram a primeira Brinquedoteca Brasileira, localizada na Escola Indianópolis, na cidade de São Paulo.

Segundo dados da Associação Brasileira de Brinquedotecas obtidos através de uma pesquisa realizada entre 1991 e 1992 existiam, até aquela data, no Brasil, aproximadamente 80 ludotecas, atuando nas mais diversas instituições e formas de atendimento. Porém, o que se tem notado é que as ludotecas nacionais possuem características diferentes das ludotecas dos demais países latino-americanos. Enquanto as últimas estão engajadas em movimentos sócio-educativos, para as brasileiras a tônica principal é proporcionar um espaço adequado às brincadeiras infantis, como se pode verificar através da colocação de Heinzer (1995) apontada anteriormente.

Algumas cidades brasileiras possuem ludotecas ligadas à biblioteca municipal, como é o caso da rede de bibliotecas Infanto-Juvenis do município de São Paulo e da divisão Infanto-Juvenil da Biblioteca Pública de Curitiba. Conforme dados divulgados no II Congresso Brasileiro de Brinquedotecas¹, a Legião da Boa Vontade - LBV está estruturando uma rede de brinquedotecas, instaladas em várias cidades brasileiras, como São Paulo, Americana-SP, São José dos Campos-SP, Araçatuba-SP e Curitiba-PR. A rede é coordenada por Elena Cely, que está desenvolvendo sua dissertação de mestrado sobre o tema. A coordenadora orienta a montagem das brinquedotecas e a equipe que será responsável por cada ludoteca, que, em geral, é constituída por voluntários, mães, educadores da comunidade e psicólogos.

Algumas brinquedotecas têm se destacado na literatura. Este é o caso da Brinquedoteca Peteca, que está instalada na favela da Rocinha, no Rio de Janeiro, e é coordenada por Cyrce Junqueira de Andrade. A Brinquedoteca Peteca possui dois pontos de atendimento e é freqüentada por crianças e adolescentes de até 17

¹Anotações pessoais da autora.



anos. Além disso envia caixas de brinquedos a creches e escolas da comunidade. O projeto está sendo financiado por uma fundação alemã² e pela Fundação Nacional para o Bem Estar do Menor - FUNABEM e conta com a participação de voluntários da comunidade para execução de suas atividades.

Outra ludoteca que vem se destacando é a brinquedoteca da Faculdade de Educação da USP - o Labrimp, coordenada pela professora Tisuko Morchida Kishimoto. O Labrimp possui além do acervo de brinquedos para as crianças, o museu de brinquedos e um acervo de materiais bibliográficos sobre o tema. Atende a crianças da comunidade, pesquisadores, professores de 1.º grau, ministra cursos e orienta na montagem de novas brinquedotecas.

A brinquedoteca de Indianópolis também tem se destacado por sua participação em cursos para brinquedistas e orientação na montagem de novas brinquedotecas. É uma brinquedoteca particular, ou seja, gerida com recursos próprios e atende a crianças da comunidade e a profissionais interessados. É coordenada pela professora Nylse Cunha.

3.3 Ludotecas de instituições de ensino

Encontram-se na literatura nacional e internacional várias citações sobre as ludotecas em instituições de ensino, inclusive universitárias. O mesmo não ocorre em relação às ludotecas particulares, não tendo sido localizado nada a respeito desse tema. Assim, serão enfatizados alguns aspectos das ludotecas vinculadas a instituições de ensino.

Negrine (1994), Bonamigo & Kude (1991) apresentam uma proposta da ludoteca como alternativa pedagógica. Conforme Negrine (1994), poderiam ser criadas ludotecas dentro do contexto escolar, *"utilizando espaços que muitas vezes ficam ociosos em determinadas horas do dia ou mesmo no final de semana"*

²O nome da entidade financiadora alemã não foi fornecido.



(p.48). Para o autor a principal implicação da existência de uma ludoteca na escola seria a aproximação entre a teoria e a prática, garantindo que algo que não é novo entre os educadores passe a se configurar plenamente e a fazer parte de fato dos projetos institucionais escolares até se configurar no currículo como um modelo didático. O autor cita Caballerro, que ressalta a necessidade de se desenvolver um programa de intervenção para a conscientização dos pais, educadores e até mesmo da própria administração escolar, quando da implantação de uma ludoteca escolar.

Em junho de 1995, na cidade de Santa Maria/RS, ocorreu o II Encontro Sul-Brasileiro sobre Brinquedoteca. Como resultado das discussões deste encontro foi elaborada uma Carta Aberta em que as várias questões tratadas a respeito das brinquedotecas brasileiras, é recomendado que 'todas as agências formadoras de Recursos Humanos tenham um centro de recursos pedagógicos voltados para a atividade lúdica'. Porém não foi explicitado, no documento, quais são as instituições consideradas como 'agência de Recursos Humanos'. Supõe-se pelo contexto que sejam as escolas incluindo seus diversos níveis e categorias. A diferença entre este centro de recursos pedagógicos e as ludotecas também não mereceu maior detalhamento, bem como sua função.

Cunha (1994), na obra *'Brinquedoteca, um mergulho no brincar'*, trata sobre o tema de forma mais esclarecedora. A autora cita a relevância da organização de um 'setor de recursos pedagógicos', que pode fazer parte de uma ludoteca escolar, universitária, ou mesmo constituir um setor isolado. A função deste Setor de recursos pedagógicos é subsidiar a utilização dirigida de jogos, brinquedos e materiais pedagógicos. Os objetivos deste Setor, segundo a autora são:

- *"organizar o acervo de brinquedos, jogos e materiais pedagógicos nos moldes de uma biblioteca;*



- *analisar, classificar e catalogar os jogos, brinquedos e materiais de forma a facilitar o acesso e possibilitar sua localização atendendo a solicitações específicas;*
- *pesquisar a exploração pedagógica de todos estes materiais e criar as adaptações que forem necessárias à sua melhor utilização;*
- *organizar um banco de dados (ou simplesmente um arquivo), com catálogos de brinquedos, endereços de lojas e de fabricantes, assim como de pastas contendo cópias das regras dos jogos e dos modelos para brinquedos de construção;*
- *zelar pela conservação de todo o acervo;*
- *coordenar o empréstimo dos materiais." (p.14-15)*

Nota-se que há uma tendência entre os autores brasileiros ao tratar a coleção de brinquedos e jogos destinada à utilização intencional para transmissão de conteúdos formais em escolas, ou em sessões de ludoterapia, terapia ocupacional, fonoaudiologia, entre outros, como setor ou centro de recursos pedagógicos. É comum encontrar em clínicas e em faculdades que possuem os cursos citados setores deste tipo. Deste modo pode-se dizer que a utilização do brinquedo e dos jogos como recursos para se desenvolver atividades intencionais, não é uma atribuição da ludoteca, pois nela última a brincadeira é vista como uma atividade espontânea.

O livro '*O direito de brincar: a brinquedoteca*', editado pela Fundação Abrinq - Associação dos Fabricantes de Brinquedos, possui um capítulo escrito por Kishimoto (1992), no qual são considerados vários tipos de ludotecas. A respeito das universitárias a autora indica que países como Brasil e África do Sul têm adotado uma prática de organizar ludotecas no interior de instituições de ensino superior, com o objetivo de aprimorar a formação de recursos humanos, a pesquisa e a prestação de serviços à comunidade. Segundo a autora, as ludotecas universitárias constituem campo de estágio para os alunos de diversos cursos, onde estes

podem não só observar a criança, mas também desenvolver atividades com vistas ao aperfeiçoamento profissional. Para os docentes é um local para se desenvolver pesquisas, e ao público externo a ludoteca em geral oferece materiais informativos sobre a temática do jogo. A autora indica ainda a possibilidade de intercâmbio a profissionais de diferentes áreas existentes na universidade e ainda de parceria com empresas do ramo de brinquedos.

Algumas ludotecas ainda possuem a função de testagem de brinquedos. Kishimoto (1992), aborda a função de testagem de brinquedos exercida em ludotecas nacionais e internacionais e citou como exemplo o Centro Pedagógico de Lyon, na França. Segundo a autora, em vários lugares do mundo algumas empresas montam suas próprias ludotecas para testagem de brinquedos, ou ainda se utilizam do espaço de alguma ludoteca, tendo em vista a realização de testes de brinquedos conforme normas de segurança vigentes no país; oferecem espaços para a ação lúdica e pesquisam o mercado de consumo.

Pode-se constatar que as ludotecas possuem funções bastante variadas, seguindo a vocação do meio em que estão inseridas. Quanto à sua organização já existe um certo consenso entre os autores. Como a forma de organização, que abrange o espaço físico, a equipe de trabalho, o acervo, os objetivos e as atividades, pode revelar muito da práxis das ludotecas, verificou-se a necessidade de se constatar quais seriam as recomendações dos autores quanto a este item. O resultado dessa busca será apontado a seguir.

3.4 Organização de ludotecas

Para Solé (apud Bonamigo, p.66), os principais competentes de uma ludoteca são:

- *“Elementos de jogo: brinquedo e material lúdico;*
- *peçoal especializado - ludotecários, outros animadores e colaboradores;*

- locais de preferência com espaço ao ar livre;
- normas de funcionamento".

Serão apontadas a seguir algumas considerações a cerca dos elementos que compõe uma ludoteca, quais sejam: objetivo, a equipe de trabalho, acervo, organização do espaço, atividades desenvolvidas. Sobre normas de funcionamento nada foi encontrado na literatura.

3.4.1 Objetivos da ludoteca

Cunha (1992) aponta os seguintes objetivos de uma Ludoteca:

- valorizar o brinquedo e as atividades lúdicas e criativas;
- possibilitar o acesso à variedade de brinquedos;
- emprestar brinquedos;
- estimular o desenvolvimento global das crianças;
- enriquecer as relações familiares;
- desenvolver hábitos de responsabilidade e trabalho;
- dar condições para que as crianças brinquem espontaneamente;
- despertar o interesse por uma nova forma de animação cultural que pode diminuir a distância entre as gerações ;
- criar um espaço de convivência que propicie interações espontâneas e desprovidas de preconceitos;
- provocar um tipo de relacionamento que respeite as preferências das crianças e assegure seus direitos;
- oferecer às crianças a oportunidade de experimentar os jogos antes de comprá-los;

- favorecer o encontro daqueles que apreciam as trocas afetivas, as brincadeiras e a convivência alegre e descontraída;
- desvincular o valor lúdico do brinquedo do seu valor monetário ou afetivo, possibilitando à criança a aprendizagem de que não precisa possuí-lo com exclusividade, podendo usufruir dele partilhando-o com outros;
- dar oportunidade às crianças de se relacionarem com adultos de forma agradável e prazerosa, livre do formalismo decorrente das situações estruturadas em escolas ou outro tipo de instituições.
- dar orientação sobre a adequação e utilização de brinquedos;

Enquanto nos países anglo-saxônicos e nórdicos as ludotecas, ou toy-libraries, têm a função de atender a crianças portadoras de deficiência, com atividades de prevenção, auxílio e educação, na França há uma ênfase em atividades lúdicas, e ainda, na América Latina privilegia-se a animação cultural. No Brasil, no entanto, verifica-se que as ludotecas vêm atuando com diversos objetivos e funções.

Embora a definição de ludoteca tenha privilegiado a importância dessa instituição como espaço para estimular a criatividade, a imaginação, a interação e a autodescoberta através do contato com uma grande variedade de brinquedos, jogos e brincadeiras, ou seja, uma atividade mais livre, alguns tipos de ludotecas brasileiras possuem objetivos distantes desta definição, com atividades mais dirigidas e particularizadas.

Bomtempo (1990, p.69) também aponta os principais tipos e funções de ludotecas, que são:

- *“terapêutica: quando se destina a crianças que necessitam de cuidados especiais;*
- *lazer: quando visa a proporcionar um espaço lúdico;*
- *ensino: quando o brinquedo é utilizado como recurso pedagógico;*

- *pesquisa: quando visa não só à análise de brinquedos mas também como a relação da criança com o brinquedo, no sentido de compreender melhor seu comportamento.*"

Na concepção de Bonamigo & Kude (1991), a principal função de uma ludoteca é possibilitar que a criança, de todas as camadas sociais, tenha todas as condições para exercer essa atividade que é considerada como prioritária para seu desenvolvimento, que é o brincar.

Para Solé (1979, apud Bonamigo & Kude, 1991) tem as seguintes funções:

- Função pedagógica: a ludoteca através de 'bons' brinquedos educa a imaginação e o espírito lúdico da criança;
- Função social: oportunizar o acesso ao brinquedo de crianças de todas as camadas sociais, convertendo-se num meio de atenuar as diferenças sócio-culturais;
- Função comunitária: possibilitar o contato entre crianças, o que permite que as mesmas aprendam a respeitar-se mutuamente, a dar e receber ajuda, a cooperar e a compreender os outros, aprendam ainda a desfrutar de objetos e bens comunitários e a respeitar as normas quanto ao seu uso.
- Função de comunicação familiar: melhorar e aumentar as relações entre gerações, principalmente entre pais e filhos, iniciando-se um canal de comunicação e de participação.
- Função de animação no bairro: aglutinando os pais e os filhos, possibilitando uma interação entre os moradores do bairro.

Negrine (1994) faz algumas considerações acerca da função da ludoteca apontada por diferentes autores. Conforme este autor, a ludoteca deve centrar-se no jogo e no brinquedo e as atividades que se geram ao redor devem estar relacio-

nadas com os mesmos princípios. A idéia da ludoteca com objetivo de aperfeiçoar ou possibilitar o domínio de algumas técnicas manuais, artísticas ou expressivas não é bem vista pelo autor, que enfatiza a necessidade de se refletir sobre uma ludoteca contextualizada na realidade sócio-econômica e cultural brasileira, uma vez que a literatura disponível se refere a contextos de outros países, principalmente europeus.

Os objetivos e atividades são tantos e variados a que o resgate do lúdico e o incentivo à realização das brincadeiras tradicionais, que na visão da autora deste trabalho constituem o motivo fundamental para existência da instituição denominada ludoteca, ficam relegados a segundo plano. A autora deste trabalho concorda com a denominação 'setor ou centro de recursos pedagógicos' atribuída pela Associação Brasileira de Brinquedotecas (Anexo A) aos locais onde são realizadas atividades que tenham na criança e/ou no brinquedo seu objeto de estudo. A atribuição do nome ludoteca aos locais onde os brinquedos são utilizados como instrumento pedagógico ou terapêutico é inadequada, pois esta perde seu caráter de ludicidade, dando lugar a uma ação direcionada do adulto para superação de uma determinada necessidade apresentada pela criança.

3.4.2 Equipe:

Embora cada ludoteca apresente características diferentes, a Abrinq elaborou uma série de recomendações quanto à organização e manutenção de uma ludoteca e em particular da sua equipe de trabalho.

Neste sentido, Junqueira (1992) aponta a necessidade de se estabelecer um padrão mínimo de organização, pois a existência de um espaço bem montado, dotado de recursos lúdicos não é suficiente para garantir à criança a potencialização máxima da brincadeira e assegurar a orientação familiar a respeito desta. Segundo a autora é da concepção que cada membro da equipe tem da criança, do seu brincar e dos brinquedos, que nascem as atitudes frente às brincadeiras e emerge uma prática concreta no cotidiano da brinquedoteca. Assim, é necessário que existam pro-

fissionais com boa formação prática e teórica, com conhecimento de técnicas de animação lúdica, de jogos, brinquedos, brincadeiras e sobretudo com visão clara do seu papel junto à criança.

As brinquedotecas podem funcionar com equipes de profissionais especializados, equipe de voluntários ou equipes mistas (com profissionais especializados em diversas áreas e/ou com especialistas e voluntários). Misucová (1986) recomenda que o trabalho da ludoteca seja desenvolvido por profissionais com formação especializada. Segundo a autora, para que o trabalho extrapole a beneficência, devem ser criados cursos específicos para este fim. Além disso a autor aponta para a importância de uma equipe multidisciplinar na ludoteca, com profissionais como bibliotecários, psicólogos, pedagogos, animadores e ergoterapeutas.

Cunha (1994) sugere a formação da equipe com os seguintes componentes e respectivas funções:

- Coordenadora: planejamento geral, elaboração de orçamentos, provisão de recursos financeiros, seleção e contratação de pessoal, supervisão da equipe, compra de brinquedos, disposição dos brinquedos nos espaços, relações públicas, supervisão da manutenção dos brinquedos, atendimento às visitas de profissionais, coordenação de reuniões de avaliação, reciclagem da equipe e planejamento de eventos.
- Ludotecária: registro e classificação de brinquedos, preparação dos brinquedos para circulação, controle de sócios, empréstimo de brinquedos, restauração de brinquedos, arquivo de regras e instruções sobre jogos catálogos de brinquedos e endereços de fábricas e lojas de brinquedos.
- Secretária: atendimento ao telefone, correspondência, controle da agenda, preparação de cartazes e manutenção.

- Brinquedistas - atendimento às crianças, análise de jogos, arrumação de brinquedos e supervisão das brincadeiras.
- Animador - planejamento e realização de atividades eventuais diferentes como festas, teatro, gincanas, feiras de troca de brinquedos, etc.
- Encarregada da limpeza- limpeza da brinquedoteca e lavagem dos brinquedos.

Para Solé (1981a apud Bonamigo & Kude, 1991) o ludotecário é um *“educador especializado em jogos, brincadeiras e atividades de animação baseados principalmente no brinquedo”*(p.4). Cabe ao ludotecário atender ao público; organizar um fichário dos brinquedos, e das crianças associadas; adquirir e realizar a manutenção dos brinquedos; elaborar a classificação dos brinquedos; recolher e analisar a viabilidade dos pedidos e sugestões das crianças e adultos, promover intercâmbios entre ludotecas; promover atividades, eventos etc.

Junqueira (1992) enfatiza que além das atividades de rotina como aquelas citadas anteriormente, faz parte das atribuições dos integrantes da equipe da ludoteca a prática de discussões e reflexão sobre o trabalho na ludoteca - a que a autora denominou qualificação da equipe.

A autora faz as seguintes sugestões para a qualificação das equipes: realizar cursos e seminários na própria brinquedoteca e contratar assessoria externa; montar de uma biblioteca especificamente para este fim; selecionar temas pelos quais a equipe esteja interessada ou sobre os quais sinta necessidade de discutir e organizar encontros com esta finalidade; criar dinâmicas para discussão dos temas selecionados, sempre vinculando-os à prática do grupo; proporcionar situações em que os membros da equipe possam descobrir aspectos novos uns dos outros; possibilitar que os membros da equipe conheçam bem a comunidade com a qual trabalham; realizar trabalho em grupos da comunidade tais como creches, escolas ou clubes; possibilitar a integração de diferentes gerações e da família da criança;

propiciar situações para que os membros da equipe possam observar as crianças na brinquedoteca, as relações que elas estabelecem entre si, com os brinquedos e com os adultos; propiciar condições para que os membros manipulem os brinquedos, descubram os jogos e explorem todo o material disponível às crianças na ludoteca; colocar à disposição um espaço onde possam ser anexados materiais que contribuam para a reflexão da equipe.

Ainda a respeito da qualificação da equipe, Cunha (1994) faz menção à importância de um 'cultivo' da mesma. Aspectos tais como a integração, cooperação, postura flexível e positiva devem nortear as atitudes da equipe, segundo a autora. Além disso, a autora recomenda a realização de psicodramas com todos os membros da equipe, a fim de que sejam solucionadas as dificuldades, as frustrações e mal-entendidos. As reuniões para avaliação do trabalho realizado e discussão de problemas relativos às crianças também são recomendadas pela autora. A Associação Brasileira de Brinquedotecas e a Abrinq têm colaborado na formação de brinquedistas através da realização de cursos.

3.4.3 Atividades:

Além do espaço livre para brincar a ludoteca pode desenvolver uma série de atividades programadas, tal como sugere Friedmann (1992):

- oficinas: possibilitam o aprendizado ou o aperfeiçoamento de alguma atividade ou confecção de objetos, como, por exemplo, marcenaria; conserto de brinquedos; construção de pipas, origami; confecção de brinquedos com sucata, realização de brincadeiras tradicionais; música; teatro; trinho de fantoches, artes, tear, etc.
- hora do conto: momento em que se contam histórias, tem-se contato com autores, ou com atividades da própria comunidade;
- tarde de mágicas com atividades circenses;

- sessões de vídeo;
- teatro infantil;
- feiras para troca de brinquedos, gibis, festas, leilões, quermesses;
- excursões, passeios e visitas;
- concursos;
- exposições;
- jornal, com notícias sobre as atividades desenvolvidas pela ludoteca, espaços para expressão das crianças e participação da comunidade.

3.4.4 Acervo

Em relação ao acervo das ludotecas, verifica-se a recomendação de diversos autores para que estas reunam tanto materiais para o público alvo como materiais de subsídio teórico para a equipe de trabalho.

Quanto à coleção destinada ao público alvo, Misurcová (1986) lembra que a montagem da coleção depende das condições materiais, tipo de usuário e da equipe da brinquedoteca, mas sugere que nesta seleção sejam considerados os aspectos de higiene e segurança, função psicopedagógica e estética e durabilidade do material (brinquedo, jogos etc.). Na seleção dos objetos da coleção deve-se considerar se os mesmos seguem as normas de segurança, se não possuem bordas cortantes, elementos pontiagudos, se são confeccionados com substâncias tóxicas, se estão adequados à idade dos usuários, não contendo peças que possam ser engolidas, por exemplo.

A recomendação de Misurcová (1986) e Cunha (1994) é para a escolha daqueles que podem contribuir para estimular o desenvolvimento da habilidade manual e da capacidade intelectual e criativa. Há ainda uma preferência por materiais



que estimulam a brincadeira em grupo e uma certa rejeição por brinquedos que sugerem a violência e por jogos de vídeo-games e jogos de computador. Cunha (1994) considera que a presença do computador em brinquedotecas no Brasil poderia servir como oportunidade para as crianças carentes entrarem em contato com o equipamento. A autora ressalta, porém, que ...*"existe sempre o perigo de que este tipo de atividade absorva mais tempo do que seria desejável, em detrimento de outro tipo de brinquedo ou de jogos mais adequados à estimulação da inteligência, da criatividade e da sociabilidade."* (p.44) Cunha recomenda ainda a inclusão de brinquedos que reflitam a cultura da sociedade.

A sucata é um tipo de material que tem merecido destaque na literatura sobre o tema. São provenientes de materiais recicláveis, porém atóxicos e que não ofereçam perigo de acidentes. Além das sucatas podem-se utilizar recursos da própria natureza (sementes, pedras, conchas, folhas, areia, etc.). As características da sucata que atraem os autores são a sua flexibilidade, estímulo à criatividade, baixo custo. A Associação Brasileira de Brinquedotecas oferece cursos sobre a manipulação deste material.

3.4.5 Organização do espaço da ludoteca:

Quanto ao planejamento de espaço das ludotecas, Aflalo (1992) lembra que este varia conforme o seu tipo, pois algumas somente fazem empréstimo, em outras a criança permanece no local durante um determinado período. Autores como Aflalo, Cunha (1994) e Negrine (1994) descrevem a organização do acervo destinado às crianças na forma de cantinhos, ou rincões. Conforme os autores, a disposição dos diferentes materiais do acervo em vários ambientes, segundo um critério determinado tem uma boa receptividade pelas crianças, além de constituir uma determinação pedagógica, ou seja, há a expectativa de que a criança brincando nesses ambientes represente os papéis de seu contexto sócio-cultural. Os critérios para a organização desses ambientes é variável. Alguns se constituem de miniaturas ou imitam ambientes da vida cotidiana, tais como: a casa; o supermerca-

do, a farmácia, o hospital, etc. Outros são organizados por tipo de material, por exemplo: sala de jogos, sala da construção, sala de música e histórias; cantinho do faz-de-conta, canto das bonecas; canto fofo, ou de leitura, ou de contar histórias; canto das invenções (com jogos de construção, sucatas, etc.); sucatoteca (com materiais recicláveis, limpos e organizados); teatrinho (com fantoches, fantasias, etc.); oficina (com materiais para pintura, modelagem, carpintaria, e restauração de brinquedos); quadro de comunicações (contendo notícias sobre as atividades da ludoteca, avisos de rotina, ou materiais de interesse geral). O fato de o espaço da ludoteca estar organizado em 'cantinhos' não implica que sejam desenvolvidas atividades programadas, mas é uma alternativa para que os frequentadores que tenham interesse por brincadeiras diferentes possam dispor de espaço que permita a realização de suas brincadeiras.

3.4.6 Normas de funcionamento

Em relação ao regimento ou normas de funcionamento, que é recomendado por Misurcuvá (1986) como um dos elementos essenciais de uma ludoteca, pouco se encontrou na literatura nacional. Esta autora sugere que o documento contendo o regimento da ludoteca deve compreender horas de funcionamento, duração de empréstimo, direitos e deveres do usuário, taxas a serem pagas, e sanções, no caso de desrespeito ao regulamento, de extravio, ou dano ao brinquedo.

A existência de um documento que registre as normas de funcionamento de uma ludoteca, assim como de qualquer instituição, é fundamental para que se explicita para os frequentadores e equipe de trabalho os objetivos da mesma bem como o papel a ser desempenhado por cada um dos elementos envolvidos. A existência deste documento não garante que a ludoteca alcance seus objetivos, porém requer da equipe um esforço na sua elaboração, propiciando o amadurecimento da equipe quanto à sua função e demonstrando a preocupação da instituição em tornar claros seus objetivos.



3.5 As Associações de ludotecas no Brasil

Até meados de 1995, não se tem, ao certo, o número de brinquedotecas/ludotecas existentes no país. Embora existam duas entidades associativas, a Associação Brasileira de Brinquedotecas e a Fundação Abrinq, estas são ainda em número insuficiente para acompanhar o trabalho das ludotecas a nível nacional. Além disso, muitas ludotecas nacionais têm surgido isoladamente, desconhecendo até a existência destas associações. O trabalho desenvolvido por ambas as associações tem sido um dos únicos focos de convergência em que integrantes de equipes de ludotecas de vários locais têm a oportunidade de trocarem informações e receberem alguma orientação, principalmente quanto ao funcionamento das ludotecas.

A Associação Brasileira de Brinquedotecas - ABB tem sua sede em S. Paulo, junto à Escola Indianópolis. Foi fundada em 1984 e é mantida por trabalho voluntário, embora seus sócios paguem anuidade. Conforme texto inserido no livro *A brinquedoteca*, de Cunha (1994), a ABB surgiu a partir da necessidade de *“intercâmbio entre as brinquedotecas existentes e de atender às solicitações de orientação na montagem de novas brinquedotecas, além da necessidade de criar um órgão de representação para participação em eventos internacionais”*. A ABB conta com o apoio da OMEP e da UNICEF, e faz parte da “International Association of Toy Libraries”.

Os objetivos da ABB são:

- *“divulgar o conceito de Brinquedoteca;*
- *evidenciar a importância do brincar e das atividades lúdicas na infância;*
- *fornecer subsídios e orientação para as pessoas interessadas em montar brinquedotecas;*
- *promover cursos para a conscientização do valor do brinquedo no desenvolvimento infantil, para organização de brinquedotecas, para pre-*

paração de profissionais especializados e para orientação educacional aos pais;

- *manter um banco de dados e uma biblioteca sobre brinquedos e brinquedotecas;*
- *estimular a criação de brinquedotecas e o resgate da criatividade;*
- *realizar projetos que estendam a possibilidade de brincar a todas as crianças;*
- *defender o direito das crianças a uma infância saudável e digna.”*
(Cunha, p. 114)

Têm-se notado a atuação efetiva da ABB na promoção de eventos da área e na realização de cursos para ‘brinquedistas’. A ABB possui agentes que orientam na montagem das ludotecas e as visitam ao serem inauguradas.

Cunha (1994) coloca que a ludoteca tem ‘*um papel decisivo na transformação da filosofia educacional de nossa época*’ (p.112), porém não dá maiores detalhes a respeito.

A Associação publica um boletim bimestral, distribuído aos associados, que traz notícias das brinquedotecas associadas ou que mantêm contato com a ABB; eventos nacionais e internacionais, inauguração de brinquedotecas, dicas para a organização das brinquedotecas, confecção e utilização de brinquedos; indicação de leitura; e artigos originais e traduzidos.

Outro órgão associativo das ludotecas é a Fundação Abrinq pelos Direitos da Criança, que é um dos órgãos da Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos. Esta associação possui projetos em várias áreas relacionadas ao bem-estar da criança. Um deles é o projeto “*O direito de Brincar*”, que visa à criação de novas brinquedotecas. As instituições que têm interesse em montar uma brinquedoteca enviam o projeto à Fundação que, se aprovado recebe um ‘kit’ para montagem do acervo inicial de brinquedos. Além disso a sede da Fundação possui um acervo de materiais informativos sobre temas relacionados ao trabalho na ludoteca.

4 Material e métodos:

A proposição desta pesquisa, conforme foi colocado anteriormente, surgiu a partir da participação da autora em uma ludoteca universitária. Como decorrência, optou-se, em um primeiro momento, por eleger este tipo de ludoteca como objeto de estudo da pesquisa. Para seleção da amostra de ludotecas a serem estudadas, tomou-se como base a listagem apresentada ao final do livro *O Direito de brincar*, editado pela Associação dos Fabricantes de Brinquedos - Abrinq, em 1992. O exame desta listagem, revelou que havia um número reduzido de ludotecas universitárias incluídas. Além disso, o próprio organizador deste material advertia sobre a validade destes dados e colocava o cadastro da associação à disposição dos interessados.

Decidiu-se então contactar a Abrinq e a ABB, na tentativa de se obter um panorama mais completo sobre as ludotecas nacionais. Foram enviadas correspondências e realizados contatos telefônicos com ambas as Associações, a fim de verificar se havia de fato a possibilidade de obtenção dos dados necessários para identificação das ludotecas existentes. Este levantamento, apesar da disponibilidade demonstrada por estas associações, não trouxe um resultado positivo, não acrescentando outras informações àquelas indicadas no cadastro inicial da Abrinq. Revelou, porém, a existência de ludotecas particulares como a de Indianópolis, onde está localizada a sede da ABB, em S. Paulo, e a brinquedoteca CorAção, na cidade de Curitiba, que foram posteriormente incluídas no universo do trabalho.

Devido à dificuldade para localização de dados sobre as ludotecas universitárias existentes no país, decidiu-se contactar as próprias ludotecas para verificar se possuíam mais informações. Deste modo, foi realizado um levantamento junto às ludotecas já identificadas, a saber, o Laboratório de Materiais Pedagógicos da Faculdade de Educação da USP - o Labrimp; a Ludoteca da Universidade Estadual de Londrina, e a PUC de Campinas. Esta última aliás foi localizada através de



uma nota sobre a sua inauguração no Boletim Informativo da ABB. As ludotecas contactadas não tinham informações precisas, mas citaram a possibilidade da existência de ludotecas em várias localidades como a Universidade de Taubaté, a UNICAMP, a UNESP de Rio Claro e a Universidade Federal do Mato Grosso. Ainda que se tratasse somente de indícios, estas informações foram checadas, constando-se que, em realidade, tais ludotecas não existiam.

Não tendo sido obtido qualquer dado novo, optou-se por iniciar a coleta de dados com o conjunto das ludotecas já localizadas. Assim, foram enviadas correspondências à direção destas ludotecas, a fim de verificar a possibilidade e o interesse em colaborar com a pesquisa através da entrevista com alguns dos membros de suas equipes. Todas se prontificaram em participar da pesquisa e foi iniciada a coleta de dados.

A participação da autora deste estudo no II Congresso Brasileiro de Brinquedotecas, realizado em 1994 na cidade de S. Paulo, possibilitou a localização de duas outras ludotecas universitárias, a ludoteca da Universidade Federal de Santa Maria - RS e a ludoteca da Universidade Federal de Brasília - DF. As mesmas também foram contactadas e concordaram em participar da pesquisa.

Devido à disponibilidade de tempo e de recursos financeiros para a realização da pesquisa, determinou-se que as ludotecas contactadas constituíssem o universo da pesquisa.

4.1 Procedimentos:

A coleta de dados foi realizada em duas etapas. Num primeiro momento procurou-se levantar dados que permitissem traçar o perfil das ludotecas participantes, utilizando-se para tal um Questionário Informativo (anexo A) e a coleta e a análise de documentos, como regimento, projeto de implantação, folders e materiais de propaganda, que pudessem complementar os dados de caracterização das



ludotecas participantes. Os materiais coletados foram então arrolados. Parte deles é apresentado na descrição dos resultados desta pesquisa.

A segunda etapa de coleta de dados teve como propósito verificar a opinião dos membros efetivos das equipes das ludotecas participantes a respeito do trabalho por eles desenvolvido e do papel exercido pela ludoteca no desenvolvimento da criança, e ainda, complementar os dados de caracterização das ludotecas. Tais dados foram levantados mediante a realização de entrevista semi-estruturada (anexo B) aos membros efetivos das equipes disponíveis no momento marcado para realização das entrevistas. As entrevistas foram realizadas pelo pesquisador na próprias ludotecas, ou salas dos entrevistados, com horário previamente marcado.

Os dados obtidos foram transcritos e organizados de forma a permitir uma visão panorâmica das ludotecas estudadas, bem como uma análise crítica de sua atuação, a partir da visão dos entrevistados, ou seja, dos membros que nelas atuam.

4.2 Materiais

Os instrumentos de coleta de dados (anexos A e B) foram elaborados a partir dos objetivos deste trabalho, ou seja, traçar o perfil de uma amostra de ludotecas; constatar a existência de uma política de atuação nas ludotecas estudadas e, ainda, verificar a adequação entre a política adotada e a operacionalização dos objetivos destas ludotecas.

As questões incluídas no Questionário Informativo (anexo A) previam o levantamento dos seguintes dados: localização, vinculação, objetivos, acervo, comunidade usuária, atividades desenvolvidas e composição da equipe de trabalho das ludotecas participantes. O Roteiro de entrevista (anexo B) permitiu a obtenção dos seguintes dados: nível de instrução, motivo de escolha para atuar em ludoteca, qualificação ou preparo recebido pelos entrevistados para atuar na ludoteca; e ainda a opinião deles sobre o conceito de ludoteca e brinquedoteca; objetivo da ludo-

teca em que atuam; avaliação de desempenho das ludotecas; importância da ludoteca para o desenvolvimento afetivo, social e cognitivo da criança e o papel da ludoteca como instrumento de aprendizagem.

Para registro da entrevista utilizou-se, com o consentimento dos entrevistados, um gravador portátil e fitas cassete.

4.3 Sujeitos

4.3.1 Identificação das ludotecas participantes:

Constituem objeto desta pesquisa cinco ludotecas vinculadas a instituições de ensino superior e duas de caráter particular, sem vínculo com instituições mantenedoras, uma vez que são empresas auto-suficientes. Os dados referentes a denominação, localização, entidade mantenedora e tempo de atuação das mesmas foram reunidos no quadro abaixo.

Quadro 1: Identificação e tempo de atuação das ludotecas universitárias.

DENOMINAÇÃO	LOCALIZAÇÃO	VINCULAÇÃO	TEMPO DE ATUAÇÃO
Laboratório de materiais pedagógicos -LABRIMP	São Paulo - SP	Universidade de S. Paulo - USP	*
Brinquedoteca da UFSM	Santa Maria - RS	Universidade Federal de Santa Maria - UFSM	07 anos
Ludoteca da Unb	Brasília-DF	Universidade Federal de Brasília - UNB	06 anos
Ludoteca da UEL	Londrina - PR	Universidade Estadual de Londrina - UEL	05 anos
Brinquedoteca da Faculdade de Educação da PUCCAMP	Campinas - SP	Pontifícia Universidade Católica de Campinas - PUCCAMP.	04 anos
			06 meses

* dados coletados entre agosto de 1994 e abril de 1995

As ludotecas da amostra estão localizadas nos Estados de São Paulo, Paraná, Rio Grande do Sul e Distrito Federal. Das cinco instituições que compõem a amostra desta pesquisa, quatro estão vinculadas a Universidades Públicas, sendo



duas estaduais: a Universidade Estadual de Londrina e a Universidade de São Paulo; e duas federais: Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) e a Universidade Federal de Brasília (UNB). A única ludoteca da amostra que pertence a uma universidade particular é a Brinquedoteca da Faculdade de Educação da PUCCAMP - Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Essas ludotecas possuem em média 4 anos e seis meses de atuação, sendo que a mais antiga é a da USP, com 7 anos e a mais nova a da PUCCAMP, com 6 meses de existência.

Em geral, as ludotecas universitárias estão vinculadas ao curso de educação ou Pedagogia. O Labrimp e a Ludoteca da UFSM pertencem ao departamento de Metodologia do Ensino, e a Ludoteca da UNB ao departamento de Métodos e Técnicas. A Ludoteca da UEL constitui-se uma exceção, pois, na época da coleta de dados, era um projeto de extensão ligado a vários cursos, a saber: Psicologia, Artes, Pedagogia, Matemática, Biblioteconomia, e Educação Física. A Ludoteca da PUCCAMP não está vinculada a um departamento específico, mas sim à Faculdade de Educação desta universidade.

As duas ludoteca de caráter particular que participaram desta pesquisa são a Brinquedoteca CorAção e a Brinquedoteca Indianópolis. A seguir serão apresentados os dados de caracterização das mesmas.

Quadro 2 : Identificação e tempo de atuação das ludotecas particulares:

NOME	LOCALIZAÇÃO	TEMPO DE ATUAÇÃO
Brinquedoteca Indianópolis (INDIANÓPOLIS)	São Paulo-SP	13 anos
CorAção Brinquedoteca Sociedade Civil Ltda. (CorAção)	Curitiba-PR.	03 anos

A Indianópolis está localizada na cidade de São Paulo, tem 13 anos de atuação e é a primeira ludoteca brasileira. A CorAção Brinquedoteca, doravante denominada CorAção, está localizada na cidade de Curitiba, no Estado do Paraná e, em 1994, possuía 3 anos de atuação. Os recursos de ambas as ludotecas são pro-



venientes da cobrança de taxas e mensalidade aos seus usuários. A Indianópolis embora funcione anexa a uma escola de mesmo nome e sua coordenadora seja sócia da escola, ela afirma não ter subvenção.

4.3.2 Sujeitos entrevistados :

Participaram como sujeitos desta pesquisa preferencialmente os membros fixos da equipe das ludotecas, uma vez que não foi possível entrevistar todos os seus membros. A tabela abaixo indica o número de sujeitos por categoria de cada ludoteca estudada.

Tabela 1: Função desempenhada pelos sujeitos entrevistados nas ludotecas universitárias

Nome	voluntário	técnico	supervisor	coordenador	total
UEL	00	01	05	01	07
USP	00	02	00	00	02
PUCCAMP	00	00	00	01	01
UFSM	00	02	01	01	04
UNB	02	00	00	01	03
total	02	05	06	04	13

Da ludoteca da USP, PUCCAMP e UNB foram entrevistados todos os membros fixos da equipe, sendo que da UNB participaram também dois voluntários. Da UEL somente um dos supervisores não participou da entrevista. A ludoteca que apresentou o menor índice de retorno foi a da UFSM que de um total de 16 membros da equipe, somente 4 participaram da pesquisa.

Em relação às ludotecas particulares, participaram ainda como colaboradores desta pesquisa 3 sujeitos, sendo um a coordenadora da brinquedoteca CorAção, formada em Fonoaudiologia, e outras duas brinquedistas da ludoteca Indianópolis.

5 Apresentação e discussão dos resultados

Para proceder à apresentação e à discussão dos resultados, foram adotado-se como referência os objetivos desta pesquisa: traçar o perfil de uma amostra de ludotecas nacionais, identificar a política de atuação das ludotecas que compõem a amostra e verificar as condições de implementação desta política. Os itens deste capítulo seguem a ordem destes objetivos, tratando separadamente as ludotecas universitárias e as ludotecas particulares. A revisão de literatura sobre o tema, apresentada no início deste trabalho, também será considerada nesta análise.

5.1 Perfil de uma amostra de ludotecas nacionais

Para a caracterização das ludotecas que compuseram o universo desta pesquisa procurou-se obter dados que permitissem a verificação da origem, a forma de funcionamento e a disponibilidade de recursos humanos e materiais. Tais dados serão descritos a seguir.

5.1.1 Histórico das ludotecas participantes

A origem das ludotecas revelam muito de seus objetivos e forma de atuação. Neste sentido procurou-se investigar a origem de cada ludoteca participante deste estudo, como instrumento que poderá levar a uma maior compreensão do trabalho desenvolvido. Um breve histórico sobre cada ludoteca será apresentado a seguir, separadamente.

O projeto da ludoteca da Faculdade de Educação da USP, Labrimp, surgiu a partir de grupos de estudos em várias áreas como a Matemática, Educação, etc. Estes grupos eram compostos por professores e alunos de graduação desta Faculdade, que, segundo depoimentos, 'sentiram a necessidade de unir a teoria e a prática do trabalho em educação com crianças'. Esse grupo começou a reunir um acervo de brinquedos, surgindo posteriormente a idéia de montar uma brinquedoteca. Constituiu-se em 1985 e foi inaugurada em 1988. A equipe



responsável pelo projeto reuniu pesquisadoras como as professoras Tisuko Morchida e Edda Bomtempo, do Departamento de Psicologia; Gisela Washop, atualmente na PUCCAMP; Adriana Friedmann e Raquel Altmann, que atualmente estão na Abrinq e ainda a professora Nylse Cunha, que faz parte da ABB e é coordenadora de uma brinquedoteca particular, a Indianópolis, também objeto desta pesquisa.

O histórico da brinquedoteca da UFSM é breve. Segundo a atual coordenadora, surgiu em 1989 por iniciativa de um grupo de professores do Centro de Educação da UFSM. O projeto funcionou com carência de recursos até 1990 e, a partir desse ano, passou a contar com o apoio financeiro da Fundação Bernard Van Leer/ Holanda. Não foi possível obter mais dados sobre o histórico desta ludoteca.

Conforme o depoimento de seu atual coordenador, a brinquedoteca da UNB surgiu da 'necessidade de responder à demanda de professores da rede pública e de alunos da Faculdade de Educação, que buscavam uma nova proposta para os processos de ensino e aprendizagem'. O projeto foi de iniciativa de três professores, Antonio Villar M. De Sá, Cristiano Alberto Muniz e Maria da Graça da Silva. O projeto não conta com nenhuma subvenção externa ou institucional e seu acervo foi montado basicamente com materiais de sucata.

A Ludoteca da UEL constituía-se um dos projetos de extensão de serviços à comunidade desta Universidade, na época da coleta de dados, e originou-se de um evento promovido pelo Centro de Ciências Biológicas da UEL em 1988, através do Departamento de Psicologia. Nesse evento a Professora Edda Bomtempo proferiu uma palestra sobre a importância do brinquedo no desenvolvimento da criança e sobre a experiência do Labrimp, a brinquedoteca da USP. A partir daí um grupo composto por professores de Artes, de Psicologia e de Matemática começou a discutir a possibilidade de realizar algo semelhante na UEL. Convidaram outros professores a fazerem parte do grupo para elaboração de um projeto



interdisciplinar, com a inclusão de áreas como : Artes, Educação, Biblioteconomia, etc. Segundo a professora Cristina Carrero, foi publicado pela imprensa local que a Abrinq iria fazer todo o assessoramento para os interessados em montar uma brinquedoteca, oferecer treinamento, etc. Foi encaminhado o projeto da UEL e o parecer da Abrinq foi que não havia necessidade de seu auxílio, mas que a ludoteca da UEL deveria colaborar assessorando os projetos da região.

Durante o período que antecedeu a elaboração do projeto, entre 1988 e 1989, foram promovidos ciclos de palestras para os quais foram convidados profissionais ligados ao tema. Esses eventos tiveram como objetivo delinear o conceito de ludoteca que seria adotado, que trabalho seria desenvolvido e as possibilidades de integração entre as diversas áreas. Foram abordados temas como "Um guia para construção de parques infantis", "Atuação da oficina de brinquedos", "Arte-educação na ludoteca, e aplicação de jogos desportivos nas atividades da ludoteca". Tais eventos foram divulgados também à comunidade através de vídeos e entrevistas jornalísticas às redes de televisão locais e da promoção de uma oficina na 2.a Bienal do Livro de Londrina. Foi decidido que a ludoteca deveria se composta por três setores: o museu de brinquedos, a brinquedoteca e a oficina.

Em 1989 o projeto obteve a aprovação da Universidade de Londrina e do MEC, porém ainda não havia sido definido um espaço para alojamento da ludoteca. Tal espaço foi conseguido através do reitor, que cedeu provisoriamente uma sala anexa à biblioteca central da Universidade. Foi iniciada então uma campanha junto à comunidade para arrecadar materiais para compor o acervo da Ludoteca. A ludoteca foi inaugurada em 1990.

Um dos professores componentes do grupo, a professora Maria Aparecida Trevisan Zamberlan, continuou em contato com a USP, pois estava realizando pós-graduação sob a orientação do professor Lino Macedo, e também mantinha



contato com a professora Edda Bomtempo. Assim foi mantida uma 'ponte de ligação' entre a USP e a UEL, e, como consequência, houve forte influência da USP na elaboração do projeto e nos primeiros meses de funcionamento da ludoteca da UEL.

A Brinquedoteca da PUCCAMP surgiu por iniciativa da professora Katia Regina Moreno, a partir do acervo da chamada sala de materiais pedagógicos, onde existiam brinquedos pedagógicos utilizados pelos estagiários. A professora começou a estudar sobre brinquedo e sobre ludotecas e se interessou em fazer a sala de materiais pedagógicos 'crescer'. Como desenvolvia inúmeras atividades e estava em fase de capacitação - mestrado -, esta idéia levou um certo tempo para se concretizar. A partir da divulgação do projeto de incentivo à criação de brinquedotecas promovido pela Fundação Abrinq, elaborou-se um projeto que foi aceito e a brinquedoteca recebeu 150 brinquedos da Abrinq para iniciar o acervo. Em seguida foi conseguida uma sala para instalação da ludoteca, por intermédio da Reitoria desta Universidade. A professora Moreno e um grupo de alunos estagiários iniciaram a organização da brinquedoteca. Segundo a coordenadora, a brinquedoteca já existia de certo modo sem ter um espaço organizado. Eram realizadas muitas atividades pelo Curso de Pedagogia que agora estão se desenvolvendo na brinquedoteca, em particular pelo pessoal da Educação Especial.

Estes relatos indicam que os projetos surgiram como iniciativa de professores ligados principalmente ao curso de Pedagogia, em especial da área de Metodologia de Ensino, e também das áreas/cursos de Matemática e Psicologia. Tal fator pode influenciar nos objetivos de atuação das ludotecas. Os dados a seguir poderão esclarecer esta questão.

Percebe-se também a influência da Associação Nacional dos Fabricantes de Brinquedos - Abrinq no incentivo da organização de ludotecas, o que contribuiu para implantação das ludotecas da PUCCAMP e USP. Embora não seja a mais



antiga entre as ludotecas estudadas, nota-se a influência da USP no surgimento das ludotecas da UEL e PUCCAMP.

A brinquedoteca de Indianópolis surgiu por iniciativa da professora Nylse Helena Cunha, então docente da Faculdade de Educação da USP, que, ao participar do II Congresso Internacional de Brinquedotecas em Estocolmo, Suécia, em 1981, interessou-se pela proposta das chamadas 'toy libraries', lá apresentadas, trazendo a idéia para o Brasil. Assim, a professora Nylse Cunha montou uma brinquedoteca na Escola Indianópolis, na qual ocupa o cargo de direção. Trabalharam ainda na implantação do projeto Maria Júlia Kovacs, do Instituto de Psicologia da USP e Stela Rivas Teixeira, ambas profissionais da Escola Indianópolis.

O acervo inicial era composto por brinquedos acumulados ao longo de algum tempo pela professora, inclusive fruto de seu trabalho na Feira da Bondade realizada anualmente na cidade de São Paulo. Foi um trabalho voluntário que, em seu início, não contou com qualquer ajuda financeira externa, mas somente do voluntarismo dos integrantes do grupo. Segundo depoimento da professora Nylse, a proposta de brinquedoteca encontrou uma certa resistência por parte dos fabricantes de brinquedos. Porém com o sucesso da idéia alguns fabricantes enviaram doações de brinquedos, o que ajudou a implementar o acervo.

A proposta inicial da professora Nylse era proporcionar o empréstimo de brinquedos. Com o tempo é que a brinquedoteca passou a oferecer outras atividades.

A brinquedoteca CorAção surgiu a partir da incitativa de uma de suas coordenadoras, a terapeuta ocupacional Andrea Fedger juntamente com a antiga sócia, também terapeuta ocupacional, em 1991. Depois de um ano de estudo sobre o brinquedo, o lúdico e sobre a ludoteca, elas montaram a sua própria Brinquedoteca. Contaram com auxílio da professora Nylse Helena Cunha, que era



então presidente da ABB. Em 1992, a primeira sociedade foi desfeita, e Andrea Fedger compôs sociedade com a irmã, a Fonoaudióloga Fabíola Fedger, e estruturaram a atual CorAção Brinquedoteca.

5.1.2 Organização e funcionamento das ludotecas

5.1.2.1 Atendimento das ludotecas participantes:

O atendimento das ludotecas universitárias, em geral, é realizado de segundo a sexta-feira, em horário comercial, e está direcionado principalmente para crianças de 3 a 10 anos, além de outras categorias específicas de usuários, como se pode verificar no Quadro 3.

As crianças que freqüentam as ludotecas universitárias têm idade entre 3 e 10 anos, pertencem à comunidade local ou são filhos de professores e de funcionários da Universidade, ou ainda são alunos de escolas de pré-primário e primeiro grau que são levados à ludoteca em visita organizada pela escola.

Outra categoria de usuários comum às ludotecas são os professores do pré-primário e 1.o grau. Os professores procuram as ludotecas espontaneamente para conhecer o trabalho desenvolvido, ou para levar os alunos de sua escola para visita; outros buscam uma orientação sobre a utilização de jogos e brinquedos em sala de aula e há também aqueles interessados em adquirir o 'know how' necessário para montar uma nova brinquedoteca.

Quanto à população alvo, foram considerados os dados fornecidos por cada ludoteca participante, que se restringe à categoria de freqüentadores (crianças, instituições e profissionais) e faixa etária das crianças. Estas ludotecas não indicaram ter estudos sistematizados sobre seus freqüentadores, assim para se conseguir esses dados seria necessário a realização de um estudo específico, demandando o acompanhamento do movimento destas ludotecas durante um período determinado de tempo. Optou-se então pela identificação da população alvo, conforme a indicação de cada ludoteca participante.

Quadro 3: Dias e horários de atendimento e população alvo das ludotecas universitárias.

nome	Dias e horários de atendimento	Horários de atendimento especiais	População alvo
UEL	2.a - 6.a feira, das 8-12h e das 14-17:30h.	2 dias reservados para atendimento a escolas	Crianças de 4-10 anos; comunidade em geral, filhos de funcionários; escolas de pré e 1.o grau
PUC-CAMP	3.a - 5a feira, das 8-12h. e das 14-17:30h.	possui dias reservados para atendimento a instituições, escolas, e a comunidade em geral.	Crianças de todas as idades, pré-escolas, filhos de funcionários, clientes das clínicas da Universidade, instituições especializadas.
USP	2.a - 6.a feira, das 9:00-12:00h, e das 14:00-17:00h.	possui dias reservados para atendimento à comunidade, escolas, pesquisadores.	Crianças de todas as idades, escolas e pesquisadores.
UFSM	2.a - 6.a feira, das 9:00-12:00h, e das 14:00-17:00h	pela manhã atende à turma experimental e à tarde às escolas e comunidade em geral.	Crianças de 3 a 6 anos; adultos; professores da pré-escola ao 2.o grau.
UNB	só funciona quando o coordenador ou outro professor está disponível	-----	crianças de 6-10 anos; escolas públicas e professores de 1.o grau;

Em relação ao horário de funcionamento, pode-se verificar que a UEL e a USP possuem horário mais amplo, enquanto que a PUCCAMP só funciona em dias específicos da semana e a UNB abre somente quando o coordenador está disponível, ou um outro professor. Esta variação de funcionamento pode estar relacionada ao número de pessoal que atua em cada ludoteca. A PUCCAMP e a UNB não contam com funcionários ou outros professores atuando no projeto, mas somente com o coordenador.

Em geral as ludotecas esquematizaram horários específicos para o atendimento de cada segmento de sua população alvo. A restrição de dias e horários para atendimento a escolas de pré-primário e 1.o grau, por exemplo, deve-se ao número excessivo de crianças que é levado pelas escolas, o número restrito de pessoal disponível e o espaço físico das ludotecas. A restrição de atendimento em alguns casos é devida à realização de atividades dirigidas a um segmento específico de usuários. A USP delimita a visita das escolas a um número de 20 crianças, acompanhadas por 2 adultos. A UFSM possui o horário da manhã reservado para atendimento ao 'grupo de controle', que é formado por um grupo fixo de crianças da comunidade, e com o qual desenvolvem-se atividades específicas. Verificou-se que o atendimento às instituições é bastante valorizado pelas ludotecas participantes. Pelo menos dois dias da semana são reservados à visita de instituições, o que restringe a frequência da comunidade em geral aos demais dias da semana.

A ludoteca da PUCCAMP atende a cinco instituições de crianças portadoras de deficiência mental, visual e auditiva. Diversos profissionais, como psicólogos, professores destas instituições, acompanham as visitas e participam de atividades. Esta mesma ludoteca indicou ainda, atender a pacientes e/ou seus filhos que procuram atendimento nas clínicas médicas e odontológicas da Universidade, e que são provenientes de toda a região da cidade de Campinas. A ludoteca da USP possui, como categoria específica de usuários, os alunos do



Colégio de Aplicação da Universidade, que funciona próximo ao local da ludoteca, e os pesquisadores que a procuram principalmente para consultar seu acervo e conhecer o trabalho ali desenvolvido. A ludoteca da UFSM indicou atender um público escolar bem amplo, abrangendo desde escolas de pré-primário até de 2.º grau. Somente a ludoteca da UNB mencionou a restrição de atendimento a escolas públicas.

Não há um objetivo claro para a visita destas instituições, visto que, com exceção da PUCCAMP, na qual as instituições levam um grupo fixo de indivíduos, as demais dão preferência aos grupos de alunos que não conhecem ainda o espaço da ludoteca. Não foi localizado qualquer estudo sobre os resultados que tenham sido alcançados entre professores e alunos através desta experiência.

Durante a visita a essas instituições a prática, entre as ludotecas estudadas, é a não interferência, deixando a criança livre para explorar e conhecer o seu espaço. Não há o controle ou acompanhamento em saber se as crianças que as visitam, através da escola, voltam a frequentá-las em outro momento, ou ainda sobre a interferência da ludoteca no trabalho dos professores. Alguns professores têm procurado as ludotecas da UNB, USP e PUCCAMP para orientação quanto ao uso de brinquedos e jogos em sala de aula. A forma como esta orientação é veiculada varia conforme a ludoteca. Mas, ao que parece há a divulgação sobre o que é jogo e quais as possibilidades de seu uso em sala de aula, o que de forma alguma corresponde a uma postura lúdica em educação.

Outra forma de relacionamento entre as ludotecas universitárias e as escolas é a confecção e a testagem de brinquedos a serem utilizados como recurso de aprendizagem. A ludoteca da UNB foi criada a partir deste objetivo, mas sua atuação, neste sentido, vem sendo prejudicada, principalmente pela falta de pessoal e organização do acervo. A ludoteca da UFSM por sua vez possui um corpo de técnicos e professores para confecção de brinquedos, que são testados



por um grupo de crianças do chamado 'grupo de controle'. A prática de testagem de brinquedos é comum entre os fabricantes, conforme apontou Kishimoto (1992). Embora a discussão sobre a validade desta prática seja interessante, ela não cabe neste trabalho. Pode-se questionar, porém, até que ponto a ludoteca é um local adequado à confecção de brinquedos pedagógicos.

Um outro aspecto a ser considerado em relação ao horário de funcionamento é que as ludotecas universitárias estudadas estão abertas em horário comercial, estando fechadas nos finais de semana restringindo-se ao atendimento daqueles usuários que têm a possibilidade de ir até ela nestes horários. A possibilidade de se ter pais e filhos realizando atividades em conjunto nas ludotecas é muito restrita, além de que para as crianças cujos pais trabalham fora, seu acesso muitas vezes está vinculado à vinda de sua escola à ludoteca.

É certo que não existe ainda, no país, um consenso sobre o que é uma brinquedoteca ou uma ludoteca. Porém, na visão da autora deste trabalho, a ludoteca tem como objetivo primordial servir como um espaço lúdico adequado às brincadeiras infantis. Tomando como parâmetro a definição de Huizinga (1971), segundo a qual o jogo lúdico não visa à obtenção de qualquer lucro, mas sim a satisfação dos próprios jogadores, e incita os valores estéticos, físicos, intelectuais, morais, e espirituais nos participantes, pode-se concluir que a ludoteca não deveria se prestar a esta prática. Embora as crianças fiquem livres para brincar com o material, a prática de construção de brinquedos e o acompanhamento de sua aceitação pela criança e a adequação à finalidade para a qual foi elaborado é mais condizente com a atividade de um laboratório pedagógico.

A própria ABB (1995) recomenda salas próprias onde os brinquedos são utilizados na formação de recursos humanos ou como instrumento didático e sejam denominadas 'centro ou setor de recursos pedagógicos'. Enfim, seja qual for a denominação adotada por uma ludoteca, ela deve explicitar a finalidade da

instituição. Segundo a visão desta autora, se a função da ludoteca abrange a produção, armazenagem e disseminação de brinquedos e jogos pedagógicos, a denominação de ludoteca ou de brinquedoteca é inadequada.

Quanto ao horário de funcionamento e população atendida pelas ludotecas particulares, verificou-se o seguinte:

As duas ludotecas particulares participantes deste estudo se mostraram bastante distintas em relação às suas características, a começar pelo público alvo (Quadro 4). A ludoteca CorAção atende desde crianças com idade de 2 a 12 anos, adolescentes e adultos que a utilizam para empréstimo de jogos, e recebe visitas eventuais de escolas particulares. Já a ludoteca Indianópolis indicou receber crianças da comunidade em geral; grupos de escolares, inclusive alunos da escola Indianópolis, que são crianças portadoras de necessidades especiais; pesquisadores e profissionais interessados.

Os sócios de ambas as ludotecas fazem a doação de um brinquedo na inscrição e pagam uma taxa mensal, que dá direito à utilização do espaço e acervo da ludoteca e ao empréstimo domiciliar de um brinquedo ou jogo por sete dias. A CorAção especifica a locação de um objeto por semana. Os não sócios pagam taxas e têm o direito de brincar no espaço da ludoteca, porém não podem locar brinquedos.

Quadro 4: Dias e horário de atendimento e população alvo das ludotecas particulares

nome	Horário de atendimento.	Horários especiais de atendimento	População alvo
CorAção	8-18h de 2.a - 6.a f e sábados com a equipe	19-23h plantão amigo. Programação especial nas férias letivas e feriados.	crianças de 2-12 anos / adultos; alunos de escolas particulares.
Indianópolis	9-11h e das 14-16h de 2.a a 6.a f. 10-13h aos sábados para sócios e não sócios.	Manhã - preparo da equipe, atendimento a pesquisadores e outros interessados; Tarde - atendimento às escolas.	crianças em fase pré-escolar, alunos da escola Indianópolis

5.1.2.2 Vinculação das ludotecas participantes a entidades associativas

Ainda referindo-se ao de funcionamento das ludotecas, foi verificado se as ludotecas universitárias mantinham qualquer vínculo com as duas organizações mais significativas da área, a ABB- Associação Brasileira de Brinquedotecas e a Abrinq- Associação Nacional dos Fabricantes de Brinquedos. Pode-se verificar que somente 33%, ou seja, duas ludotecas universitárias mantêm vínculo com as Associações.

A UEL não mantém vínculo com qualquer das associações. Em relação à ABB, a UEL alega falta de verba para pagamento da anuidade, uma vez que o projeto não tem recursos próprios. Em relação à Abrinq, pleiteou recursos do projeto O Direito de Brincar, que visa à criação de novas ludotecas. O parecer em relação à proposta da UEL foi negativo, porém a Abrinq a indicou como assessora às ludotecas da região.

A ludoteca da PUCCAMP mantém um vínculo informal com a Abrinq, contou com a ajuda dessa associação no início do projeto, com visita de representantes e fornecimento do 'kit de brinquedos' para formar o acervo inicial. Sua coordenadora tem participado das atividades da Abrinq, ministrando cursos, palestras etc., e afirmou o interesse em se associar à ABB.

A ludoteca da USP tem um vínculo formal com a Abrinq, firmado através de convênio para implementação de seu acervo. Em relação à ABB, a USP alega dificuldades com a burocracia da Universidade, pois, para associar-se, necessita da razão social da ABB, e como esta não foi fornecida, a instituição não aprovou a vinculação. Porém, os integrantes da equipe têm participado ativamente das atividades promovidas pela ABB.

A Ludoteca da UFSM é associada à ABB, e sua atual coordenadora, Professora Santa Marli, ocupa o cargo de vice-presidente desta associação. A

ludoteca da UNB não mantêm vínculo, mesmo que informal, com qualquer das associações.

Ambas as ludotecas particulares afirmaram ser associadas à ABB, sendo que a sede dessa associação se encontra na mesma escola em que está instalada a Indianópolis e sua atual coordenadora é também diretora da ABB. Em relação à Abrinq estas ludotecas não estão associadas.

5.1.2.3 Regimento interno das ludotecas participantes:

Foi levantado ainda, junto às ludotecas universitárias, se estas possuem um regimento interno. Das cinco ludotecas estudadas, três possuem regimento interno, enquanto as demais possuem somente o projeto inicial.

As duas ludotecas particulares não possuem um regimento. A CorAção possui um Contrato de Locação. Esse documento é apresentado ao sócio no ato da inscrição. A Indianópolis possui somente o projeto de implantação.

5.1.3 Acervo das ludotecas participantes:

Quanto ao acervo, foram levantados dados sobre a composição e tamanho de cada um, em cada ludoteca. A tabela abaixo indica a presença de diferentes tipos de materiais nas ludotecas pesquisadas.

Em relação ao tipo de material, verificou-se que há uma grande variedade de materiais que compõe o acervo das ludotecas universitárias. Os jogos e brinquedos estão presentes em todas as ludotecas, enquanto que as sucatas e os livros infantis fazem parte do acervo de quatro das cinco ludotecas investigadas. As fantasias, os discos e fitas, os gibis e revistas infantis estão presentes em três ludotecas da amostra. Todas também indicaram possuir materiais instrucionais, que são, em geral, destinados aos visitantes adultos e que trabalham com a

criança. Estes materiais podem ser artigos de periódicos, livros, relatórios, fitas de vídeo, etc, conforme a ludoteca.

Quadro 5: Composição do acervo das ludotecas universitárias

tipo de material	UEL	PUC-CAMP	USP	UFSM	UNB
jogos/brinquedos	sim	sim	sim	sim	sim
revistas infantis/gibis	sim	sim	sim	não	não
livros infantis	sim	sim	sim	não	sim
fantasias	sim	sim	sim	não	não
sucata	sim	sim	sim	não	sim
discos/ fitas	sim	sim	sim	não	não
materiais instrucionais	sim	sim	sim	sim	sim

A ludoteca da USP possui o acervo mais diversificado pois, além dos itens indicados no quadro anterior, inclui objetos históricos e brinquedos que formam o museu. A ludoteca da UFSM indicou ter uma maior restrição quanto aos tipos de materiais de seu acervo, que é composto basicamente por jogos e brinquedos, materiais instrucionais e brinquedos produzidos pela própria equipe de técnicos. A UNB também indicou possuir brinquedos confeccionados com sucatas compondo seu acervo. A ludoteca da PUCCAMP destacou seu acervo de discos e fitas, composto por música instrumental, clássica, cantigas regionais, e histórias infantis.

As ludotecas da UEL e da USP possuem um arquivo destinado tanto aos profissionais que trabalham na ludoteca, como aos pesquisadores e professores que a visitam. A USP preparou ainda um texto para ser distribuído aos professores que visitam a ludoteca, que versa sobre a utilização de jogos na escola e serve como base para as discussões com os professores. O acervo instrucional da USP é bastante variado, contendo teses, revistas, recortes de jornais, fotografias, e catálogos que podem ser utilizados para consulta local. A ludoteca da UNB preparou um vídeo denominado “matemática lúdica”, de 12 minutos. Além disso, publica semestralmente um periódico denominado “nosso

espaço, lógico", que apresenta artigos abrangendo questões relacionadas a aprendizagem lúdica. Esta ludoteca possui ainda um catálogo contendo 150 atividades lúdicas "para auxiliar o professor das séries iniciais". A Ludoteca da UEL também possui um cadastro de brincadeiras tradicionais.

Em relação à quantidade de materiais, há uma grande variação entre as ludotecas estudadas. Destaca-se o acervo da UFSM, com 2000 jogos e brinquedos, seguida da ludoteca da USP com 1000 exemplares e da PUCCAMP, com 900. A ludoteca da UEL possui 460 exemplares e da UNB somente 200.

Quanto à aquisição, nota-se que boa parte das ludotecas formam seu acervo através de doações. A PUCCAMP tem tido um bom resultado com relação às doações, e na época da coleta dos dados tinha acumulado 800 brinquedos, além do acervo ativo, que serão utilizados na construção de novas brinquedotecas, como por exemplo, no hospital universitário. A ludoteca da USP e a da PUCCAMP, diferentemente das demais, contaram com a ajuda da Abrinq para iniciar o acervo. A USP conta ainda com o apoio sistemático da Abrinq, firmado através de um convênio, segundo o qual a Abrinq fica responsável pelo repasse dos brinquedos solicitados, conseguidos através dos fabricantes associados. Em contrapartida, segundo os colaboradores da USP, essa ludoteca envia um relatório anual sobre como os brinquedos são usados, e coloca-se à disposição dos fabricantes para realização de testes com os brinquedos. Desde o estabelecimento do convênio em 1989, até o ano de 1994 foram realizados dois testes, conforme foi relatado. Porém não foi dada qualquer informação a respeito da realização desses testes. Já a UNB indicou ter montado seu acervo a partir de sucatas.

As ludotecas da UEL, USP e PUCCAMP se mostraram preocupadas em desmistificar o brinquedo e, na tentativa de minorar a pressão da mídia ao consumo, reuniram em seus acervos uma grande diversidade de jogos e brinquedos industrializados, adquiridos através de compras e de doações da comunidade. Desta forma procuram dar oportunidade à criança de ter acesso ao brinquedo



anunciado nas propagandas sem a necessidade de adquiri-lo. Porém, a presença de brinquedos artesanais e brinquedos feitos com sucata não foi encontrada com frequência nas ludotecas estudadas. Os brinquedos antigos, ou coleção de brinquedos históricos, só foi encontrada na USP. A UEL embora contemple em seu projeto a formação de uma coleção deste tipo, possui algumas poucas peças. Os materiais de sucata e os brinquedos históricos são reconhecidos pelos autores como importantes para o conhecimento da cultura e da história de um grupo e, portanto, sua disponibilidade é extremamente válida.

Por outro lado, a maioria das ludotecas oferece às crianças uma grande variedade de materiais, que inclui fantasias, livros e revistas infantis, sucatas, materiais para pintura e modelagem, fantoches, discos e fitas, entre outros. A parte da coleção destinada ao público adulto é composta por materiais bibliográficos utilizados pela comunidade externa para consulta e estudo, e também para instrução dos membros das respectivas equipes. Não foi verificado, no entanto, qual o tipo de documento que compõe estas coleções e se os assuntos e a profundidade que estes abrangem estão adequados ao público a que se destina. Tendo em vista que o acervo bibliográfico é consultado por técnicos, professores de pré-primário e primeiro grau e até por pesquisadores em alguns casos, nota-se que há uma grande diversidade de leitores aos quais o material deve estar adequado.

Durante as entrevistas observou-se um grande interesse dos participantes em saber como organizar os diversos tipos de materiais que compõem o acervo das ludotecas, principalmente após os entrevistados saberem que a área de formação da pesquisadora é Biblioteconomia. Embora se saiba que nas instituições de origem da UNB, a PUCCAMP, a UEL, a USP possuam o curso de Biblioteconomia, somente na UEL há uma participação efetiva desta área. Os já citados manuais sobre ludotecas trazem informações a esse respeito, inclusive com sistemas de classificação para brinquedos e jogos, que podem ser utilizados para



identificar as possibilidades de utilização do material e para agrupá-los por categorias nas estantes ou onde forem acondicionados, seguindo o padrão tradicional de organização das bibliotecas. Porém, em se tratando de brinquedos, isto se torna mais complexo, o que tem resultado, ao que parece, em uma improvisação da organização e do controle de circulação destes materiais.

Quanto aos acervos das ludotecas particulares, foram levantados dados sobre os diferentes tipos de materiais que os compõem bem como sobre a quantidade deles.

O Quadro 6 indica a presença dos mesmos materiais no acervo das duas ludotecas particulares, com exceção dos materiais instrucionais, que são encontrados somente na ludoteca de Indianópolis. Nota-se que nas ludotecas particulares há uma maior variedade de materiais disponíveis aos usuários infantis do que nas ludotecas universitárias.

O acervo da CorAção é composto por cerca de 500 jogos. Possui também livros-jogos, gibis, livros infantis, discos, fitas, fantasias, bonecas, piscina de bolas, jogos de encaixe. Esta ludoteca tem ainda um estoque de brinquedos e jogos para venda.

Quadro 6: Composição do acervo das ludotecas particulares

tipo de material	CorAção	Indianópolis
jogos/brinquedos	sim	sim
revistas infantis/gibis	sim	sim
livros infantis	sim	sim
fantasias	sim	sim
sucata	sim	sim
discos/ fitas	sim	não
materiais instrucionais	não	sim

A ludoteca de Indianópolis possui um acervo de 1000 jogos e brinquedos, além de outros materiais, tais como, fantasias, teatro de fantoches, livros infantis,

revistas, álbum de figuras, sucata. A ludoteca Indianópolis possui ainda um acervo de separatas e recortes utilizados pelos membros da equipe e professores visitantes.

5.1.4 Espaço físico das ludotecas participantes:

Em relação ao espaço físico, foi verificado o local de instalação das ludotecas, ou seja, a utilização do seu espaço externo e a organização do seu espaço interno.

Quanto à instalação percebe-se que a maioria das ludotecas universitárias estudadas ocupam salas de aula adaptadas. Diferentemente das demais, a ludoteca da UEL foi instalada provisoriamente em uma parte da biblioteca central da Universidade, onde ficam salas individuais de estudo. Das ludotecas estudadas, somente a ludoteca da PUCCAMP tem suas atividades desenvolvidas somente no espaço da ludoteca, pois, não há espaço externo livre suficiente no campus universitário.

Com relação à organização interna das ludotecas estudadas, verificou-se uma preocupação em distribuir o acervo formando os chamados 'cantinhos'.

A UEL se diferencia das demais por acomodar seu acervo em pequenas salas utilizadas, originalmente, como salas de estudos individuais. O acervo foi separado por tipo de material, resultando em salas de fantasias e adereços, de leitura, de jogos, oficina de artes e brinquedo, sala de materiais para empréstimo e o cantinho com tapete, almofadas e espelho. A USP também organizou o espaço em cantinhos, como: de fantasias, a casa da boneca e um esquema de trânsito pintado no assoalho da ludoteca. O museu, o acervo bibliográfico para consulta e a parte administrativa ficam juntos em uma única sala. A PUCCAMP possui cantos com fantasias e adereços; almofadas e espelhos; e um palco. A UFSM possui alguns cantinhos 'fixos', que são: de leitura; a casa de bonecas; de sucata;



e de ciências. Os outros são rotativos e não foram especificados. A UNB não indicou a organização do espaço por cantinhos como as demais.

Em relação ao espaço físico das ludotecas particulares constatou-se que a ludoteca CorAção está instalada em uma casa em local de fácil acesso aos sócios e visitantes. O espaço interno está dividido entre salas para atendimento, onde profissionais como fonoaudiólogos, psicopedagogos e psicólogos alugam algumas salas para atender seus clientes e salas destinadas à ludoteca propriamente dita. As salas utilizadas pelos sócios são: sala com jogos de encaixe, piscina de bolas, fantasias e almofadas; cantinho de leitura, com livros, discos e revistas infantis; sala com acervo de jogos para empréstimo; sala de oficinas e realização de festas; cozinha; quintal com caixa de areia; casinha; sucatas; piscina de fibra utilizada no verão.

A ludoteca Indianópolis está provisoriamente instalada dentro do pátio da escola Indianópolis. Está organizada da seguinte forma: espaço do faz de conta: com bonecas, móveis e utensílios domésticos; camarim: com fantasias, maquiagem e adereços; canto da leitura: com almofadas, livros, etc.; sala de jogos de construção: com vários tipos de materiais para construção; teatro de fantoches: contendo bonecos para manipulação pelas crianças; ludoteca: com sucatas, tintas, etc.; playground casinha, equipamentos lúdicos.

5.1.5 Recursos humanos das ludotecas participantes:

5.1.5.1 Composição da equipe das ludotecas participantes :

Quanto aos recursos humanos, observou-se a atuação de diversas categorias de profissionais nas ludotecas estudadas e uma ampla variação no tamanho das equipes.

Na Tabela 1 foram indicadas todas as pessoas que estavam atuando na ludoteca na época da coleta dos dados, inclusive aqueles que não faziam parte da

equipe fixa de profissionais. Essa equipe é composta especificamente por técnicos contratados para atuar na ludoteca e professores que possuem cargo como supervisor ou coordenador.

Quanto à variação do número de integrantes, verificou-se que duas ludotecas possuem 20 integrantes ou mais, uma possui 15 integrantes e duas possuem menos de 10 elementos, sendo que a UNB trabalha com um número total de 3 pessoas.

Tabela 1: Distribuição dos membros das equipes das ludotecas universitárias, segundo sua função :

<i>Nome</i>	<i>voluntário</i>	<i>estagiário</i>	<i>técnico</i>	<i>supervisor</i>	<i>coordenador</i>	<i>total</i>
UEL	00	12	01	09	01	23
USP	00	05	02	00	01	08
PUCCAMP	00	19	00	00	01	20
UFSM	00	04	10	00	01	15
UNB	02	00	00	00	01	03

Entre as categorias de membros da equipe verificou-se o seguinte: 57% do pessoal é constituído por estagiários, principalmente por alunos do curso de Pedagogia da Universidade em que a ludoteca está inserida. As ludotecas da PUCCAMP e da USP afirmaram receber alunos estagiários de outras instituições. A PUCCAMP possui estagiários do curso de pedagogia e de outras áreas relacionadas com a criança, tais como fonoaudiologia, psicologia, educação física, biologia, daí o número elevado de estagiários dessa ludoteca.

A UEL possui também um número elevado de estagiários em relação às ludotecas devido ao número de departamentos envolvidos no projeto, como já foi anteriormente apontado.

Na categoria de técnicos é a segunda mais numerosa entre as ludotecas, e soma 18,8% do total da equipe. A ludoteca da UFSM se destaca entre as demais por possuir 10 técnicos em sua equipe. Em relação ao número de supervisores, que são professores que atuam na ludoteca na orientação dos estagiários, verificou-se



que a UEL possui o maior número, com um total de 9, oriundos de diversos cursos.

A UNB e a UFSM contam esporadicamente com a ação de professores de áreas específica, e que atuam na ludoteca, na realização das atividades e confecção de brinquedos. Na PUCCAMP a ação eventual dos docentes dá-se através da orientação de alunos na realização de estágio, ou de trabalhos acadêmicos de suas disciplinas. Neste caso, a categoria de supervisores por ser esporádica, não foi computada. A atuação de voluntários nas ludotecas que foram estudadas só foi verificada na ludoteca da UNB, que conta com dois voluntários, sendo um aluno monitor e uma pesquisadora, vinculada à Universidade como pesquisadora associada júnior.

A direção das equipes, em geral, fica a cargo de um coordenador, professor da Universidade. Nesse aspecto, destacamos a ação da ludoteca da PUCCAMP e da UNB, que contam somente com o próprio coordenador como elemento fixo da equipe de trabalho. A coordenadora da PUCCAMP afirmou que oficialmente dispõe de 4 horas semanais ao projeto, mas afirma que em realidade o trabalho a absorve por quase 20 horas semanais. O coordenador da ludoteca da UNB, por sua vez, enfrenta uma situação ainda mais difícil, pois devido a uma série de fatores relacionados à disposição de professores em seu departamento teve que acumular a coordenação com o cargo de chefe de departamento. Da mesma forma a coordenadora da USP também assumiu a chefia de seu departamento, acumulando as funções.

A equipe de profissionais que trabalha em ambas as ludotecas particulares é constituída por três categorias: voluntários, técnicos, em geral denominados brinquedistas, e coordenadores. A Tabela 2 indica o número de profissionais de cada categoria por ludoteca.



Tabela 2: Distribuição dos membros das equipes das ludotecas particulares, segundo sua função :

<i>nome</i>	<i>voluntário</i>	<i>técnico</i>	<i>coordenador</i>
CorAção	2	2	2
Indianópolis.	3	2	1

As duas ludotecas têm um total de 6 membros em suas equipes. A ludoteca CorAção é coordenada pelas suas duas sócias, possui duas brinquedistas, que atuam em tempo integral e dois voluntários, que ministram algumas oficinas. A equipe da ludoteca Indianópolis é composta por um coordenador, duas brinquedistas e 3 voluntários, que são convocados conforme a programação de visitas de escolas e/ou realização de oficinas.

5.1.5.2 Formação acadêmica dos membros das equipes das ludotecas participantes

Quanto à formação, foram considerados os membros fixos da equipe de trabalho. Entre eles verificou-se uma alta frequência de pessoal com pós-graduação atuando nas ludotecas estudadas. Isto se deve, sem dúvida, ao fato de as ludotecas estarem relacionadas a instituições de ensino superior, onde a capacitação é um dos requisitos para os professores do quadro.

No que diz respeito aos docentes, a UEL apresentou-se como a equipe com formação acadêmica mais variada, que abrange as áreas de Psicologia, Pedagogia, Educação Física, Biblioteconomia, Artes e Matemática, sendo que a área de Psicologia conta com um número maior de representantes (4 supervisores), em relação as demais áreas. Deve-se destacar que a ludoteca nesta Universidade é um projeto interdisciplinar que envolve cada uma das áreas apontadas. Nas demais ludotecas que contam principalmente com a figura do coordenador, destacam-se as áreas de Pedagogia (PUCCAMP e USP), e de Matemática (UNB).

Quadro 7: Área de formação dos docentes da equipe das ludotecas universitárias

Nome	graduação	instituição	pós-graduação	n.º de sujeitos	instituição
UEL	Psicologia	UEL	Mestre em Psicologia da Educação	01	USP
			Especialização em Metodologia do Ensino Superior; mestranda em Educação	01	UEL
			mestranda em Educação	01	UEL
	Matemática	UEL	Especialização em Matemática e Estatística	01	UEL
			Mestre Matemática	01	USP
	Pedagogia e Letras	UEL	Mestre em Letras	01	UNICAMP
PUCCAMP	Educação Artística e Artes	UNESP	Doutor em Arquitetura	01	USP
			mestranda em Educação	01	UNESP
	Biblioteconomia	UNESP	doutoranda em Educação Especial.	01	UNESP
USP	Pedagogia		Livre Docência em Educação	01	USP
UFSM	Artes Plásticas	UFSM	Mestre em Metodologia do Ensino	01	UFSM
UNB	Matemática	UNB	Doutor em Ciência da Educação	01	Universidade de Paris

Do total de 14 profissionais, a maioria possui curso de pós-graduação, mesmo que latu sensu, ou está em fase de capacitação. Destes, 8 possuem curso de Pós-Graduação em Educação, ou são alunos deste curso.

No Quadro 8 são apresentados os níveis de escolaridade e área de formação dos técnicos que atuam nas ludotecas estudadas. As ludotecas que não possuem técnicos em seus quadros não foram consideradas.

Quadro 8: Área de formação dos técnicos das ludotecas universitárias:

Nome	2.º grau	graduação	instituição	Pós-Graduação	n.º de sujeitos
UEL	magistério	-----	-----	-----	01
USP		Pedagogia	Faculdade Pinheirense	-----	01
		Psicologia	Esec	-----	01
UFSM	colegial	-----	-----	-----	02
		Pedagogia	UFSM	-----	07
		Música	UFSM	Mestrado em Educação Brasileira	01
					13

A área de Educação aparece novamente em destaque na formação dos técnicos em todos os níveis. A UEL possui somente uma técnica, denominada ludotecária, que possui magistério; na USP, as duas técnicas são formada respectivamente em Pedagogia e em Psicologia. Esta última tem freqüentado cursos da Pós-Graduação em Educação da USP como aluna especial. A UFSM conta com dez técnicos em seu quadro sendo que dois possuem segundo grau, sete são formados em pedagogia com Habilitação em Pré-escola, recreação e assuntos educacionais, e um com Licenciatura em Música, especialização e mestrado em Educação.

Além da equipe fixa, que abrange os professores supervisores, coordenador e técnicos, as ludotecas possuem ainda voluntários e alunos estagiários. Nesta

categoria verificou-se que a UEL possui um número variável de estagiários. Na época da coleta de dados, contava com doze estagiários, sendo a maioria da área de psicologia, cumprindo estágio curricular. Os alunos das demais áreas cumprem estágio extra-curricular e contam com bolsa da própria Universidade. Na PUCCAMP alunos de qualquer área relacionada à criança podem realizar estágio na ludoteca. No período em que foi realizada a coleta dos dados, duas monitoras em seis horas semanais e estagiários extra-curriculares, com dedicação de quatro horas semanais, integravam a equipe. Na USP atuavam cinco estagiários-bolsistas, alunos de curso na área de Humanas, sendo duas com bolsa do CNPq, uma da FAPESP e duas com bolsa da própria Universidade, alunos do curso de Psicologia. A UFSM conta com quatro estagiários, que são alunos do curso de Pedagogia dessa Universidade. Na ludoteca da UNB, dois alunos participam como voluntários, sendo um graduando do curso de Pedagogia e o outro doutorando em ensino de Matemática na University of Oxford.

Foi verificado também junto às ludotecas particulares o nível de formação acadêmica de seus integrantes. O Quadro 9 ilustra os dados obtidos em relação a este aspecto.

Quadro 9: Área de formação da equipe das ludotecas particulares:

Nome	Brinquedistas	Coordenadores	Voluntários
CorAção	magistério - 02	graduação em Fonoaudiologia - 01 graduação em Terapia Ocupacional - 01	graduação em Psicopedagogia - 01; graduação em Artes - 02
Indianópolis	graduação em Ciências Biomédicas - 01; graduação em Psicologia - 01	graduação em Pedagogia e Doutorado em Educação - 01	graduação em Educação Física -01; graduação em Pedagogia - 01; graduação em Biblioteconomia - 01

Quanto ao nível de formação acadêmica, verificou-se que na ludoteca CorAção as brinquedistas possuem 2.º grau - magistério, sendo uma delas aluna do curso de Letras; as duas coordenadoras possuem graduação respectivamente em Fonoaudiologia e Terapia-Ocupacional; os voluntários possuem formação respectivamente em Arte-Educação e Psicopedagogia. As coordenadoras e os voluntários estão com mestrado em andamento.

A ludoteca de Indianópolis possui duas brinquedistas com graduação em Ciências Biomédicas e Psicologia e uma coordenadora com graduação em Pedagogia e doutorado em Educação. Os voluntários possuem respectivamente formação em Educação Física, Pedagogia e Biblioteconomia. Estes profissionais trabalham nesta ludoteca durante um período como brinquedistas nessa ludoteca.

Em relação à comunidade universitária, a saber, alunos, funcionários e professores, as ludotecas têm funcionado principalmente como um campo de estágios para alunos e para a realização de pesquisa; local para a realização de brincadeiras e jogos e utilização do acervo pelos filhos de professores, funcionários e alunos. Em relação à comunidade externa, as principais atividades realizadas pelas ludotecas são: a utilização de seu espaço para jogos e brincadeiras e acervo, no local; a realização de oficinas; a orientação na montagem de ludotecas; a divulgação junto às escolas e comunidade. As atividades peculiares a cada ludoteca serão apontadas a seguir.

5.1.6 Atividades realizadas pelas ludotecas participantes

Quanto às atividades realizadas, verificou-se similaridades entre as ludotecas universitárias que fizeram parte desta pesquisa. As atividades indicadas por cada ludoteca foram agrupadas conforme o Quadro 10.



Quadro 10: Atividades desenvolvidas pelas ludotecas universitárias

tipo de atividade	UEL	PUC-CAMP	USP	UFSM	UNB
utilização do espaço e acervo pela comunidade	sim	sim	sim	sim	sim
empréstimo domiciliar de jogos e brinquedos	sim	sim	sim	não	sim
empréstimo de material instrucional para usuários	não	não	não	sim	sim
empréstimo de jogos e brinquedos às escolas	não	sim	sim	sim	não
orientação para professores sobre a utilização de jogos e brincadeiras	não	sim	sim	sim	sim
orientação para pais e/ou interessados sobre jogos e brincadeiras	não	sim	sim	sim	sim
orientação na montagem de ludotecas	sim	sim	sim	sim	sim
divulgação junto às escolas e comunidade	sim	sim	sim	sim	sim
realização de pesquisas	sim	sim	sim	sim	sim
realização de oficinas	sim	sim	sim	sim	sim
realização de cursos	não	não	sim	sim	sim

A ludoteca da UEL tem direcionado suas atividades para o público infantil. Os estágios realizados por alunos de diversos cursos da Universidade têm como principal atividade a interação da criança através de jogos e brincadeiras. Além do espaço interno e externo da ludoteca e o acervo, os visitantes têm à disposição pelo menos um estagiário e uma ludotecária. As atividades são livres e a criança tem a opção de participar de algumas atividades programadas, que começaram a ser realizadas a partir de 1993, como as oficinas: 'Construção de brinquedos' e 'Brincando com a palavra'; está prevista ainda a realização da oficina de brincadeiras tradicionais. São organizados eventos lúdicos, como a festa de aniversário da ludoteca, dia da criança, que têm como objetivo a divulgação da ludoteca para a comunidade interna e externa. A realização de cursos e eventos para a comunidade está atualmente suspensa, porém já foram atividades de

destaque em toda a região de Londrina. Em relação ao desenvolvimento de pesquisas, existe um projeto conjunto dos membros da equipe denominado "O brinquedo como expressão da cultura; o resgate social do brinquedo em comunidades da região norte do Paraná", em andamento. Os professores desenvolvem ainda projetos particulares e/ou junto com alunos da graduação, porém projetos de pesquisadores que não façam parte da equipe da ludoteca são vistos com restrições. Está sendo organizado um catálogo de jogos e brincadeiras tradicionais pelos alunos estagiários e pretende-se publicar um boletim.

A ludoteca da PUCCAMP está voltada para a preparação de seus alunos da graduação no trabalho com crianças, assim, sua programação enfatiza a orientação dos alunos e o atendimento aos diferentes grupos de usuários. Em relação à comunidade externa, a ludoteca recebe a visita de vários grupos de usuários, conforme foi destacado anteriormente, e estava previsto um trabalho com meninos e meninas de rua, mas, segundo a coordenadora, "não foi para frente", pois

"...as alunas que estavam com esse projeto estavam com dificuldades"...¹ É realizada uma orientação informal para os professores e outros profissionais que acompanham os diferentes grupos visitantes, quanto a importância do brinquedo e das brincadeiras para as crianças. Periodicamente são realizadas reuniões com os profissionais com o objetivo de verificar "...como eles estão vivendo este espaço da brinquedoteca, como isto está interferindo no processo da instituição"...

A ludoteca da USP atende tanto ao público infantil quanto ao adulto. Este último se apresenta em duas categorias : os pesquisadores, aos quais a ludoteca oferece um acervo variado de documentos, além de prestar assessoria; e os professores que a visitam acompanhando grupos de alunos ou que a buscam com objetivo de conhecer o trabalho ou de orientação. Para estes, a equipe realiza uma

¹Dados obtidos através de entrevista



orientação informal, promove cursos e oficinas periódicas, como a de construção de brinquedos utilizando sucatas e desenvolve atividades em conjunto entre alunos e seus professores, com o intuito de fazer com que estes se aproximem, melhorando o relacionamento pessoal, e ainda desenvolvam uma postura lúdica. Esta, embora não seja uma iniciativa sistemática e não tenha a princípio o retorno dos resultados que tem produzido, como já foi apontado anteriormente, constitui uma proposta bastante interessante e poderia ser objeto de atenção das demais ludotecas universitárias. A realização de pesquisas é bastante valorizada e envolve todos os membros da equipe, desde técnicos até estagiários. Na época da coleta dos dados estava em andamento um projeto denominado "Jogos de faz-de-conta em crianças pré-escolares."

Conforme a coordenadora, a ludoteca da UFSM funciona como um laboratório onde professores e alunos do curso de Pedagogia, com habilitação em pré-escola, dedicam-se à exploração do brinquedo. As atividades são realizadas com base em uma proposta pedagógica que tem como objetivo a busca de alternativas que possibilitem a confecção de brinquedos a baixo custo. Uma equipe de professores, especialistas em diferentes áreas, se reúne sistematicamente para a confecção de brinquedos, que são testados com um grupo experimental de crianças. Os brinquedos aprovados são incorporados ao acervo da brinquedoteca, os não aprovados são destruídos. A ludoteca é um campo de estágio para alunos do curso de Pedagogia e promove cursos e palestras para a comunidade em geral. Tem prestado assessoria a instituições que a buscam para montagem de brinquedotecas ou para trabalhos específicos referentes ao brinquedo.

A ludoteca da UNB parece dirigir sua preocupação para a comunidade externa, confeccionando brinquedos e jogos para utilização nas escolas e promoção de cursos de extensão para a comunidade. A divulgação das atividades da ludoteca é realizada através de exposições e eventos dirigidos à comunidade, como a Semana da Criança. Além disso publica semestralmente o periódico



“Nosso espaço, lógico”- jornal da ludoteca, distribuído a escolas da região. Elaborou um vídeo, denominado “Matemática lúdica” de 12 minutos, que é comercializado e o livro “Xadrez cartilha”, editado pelo MEC para crianças e que é distribuído para as escolas e pessoas interessadas. Esta ludoteca também realiza oficinas, como por exemplo: “atividades lúdicas para início de escolarização para professores de 1.º grau”.

O empenho em desenvolver uma postura lúdica nos grupos de pessoas às quais tem alcance é, para a autora desta pesquisa, uma das principais funções das ludotecas. No caso das universitárias, que estão em geral vinculadas à área de Pedagogia, deveria ser dada uma maior atenção aos professores, pois estes, muitas vezes, conservam uma postura tradicional em relação ao brinquedo e às brincadeiras. Ou de outra forma, utilizam jogos e brincadeiras como recursos didáticos, porém mantendo sua postura tradicional, o que pode produzir resultados não diferenciados. Uma proposta educacional de caráter lúdico, conforme foi apontado anteriormente, abrange a postura do professor e a própria proposta pedagógica da escola, e não somente a adoção de jogos para transmissão de conteúdos formais. Esta visão poderia ser transmitida à comunidade através das ludotecas universitárias, uma vez que possuem vocação para o ensino, a pesquisa e a extensão de acordo com os objetivos da entidade à qual está vinculada. De qualquer modo, para a autora deste trabalho, a orientação aos profissionais ligados à criança quanto a uma postura lúdica é não só compatível com os objetivos de uma ludoteca universitária como altamente recomendável.

As iniciativas de orientação dos professores realizada pela USP ficam somente como informação, pois são esporádicas, dependem da visita do professor e muitas vezes se limitam a uma conversa. Não se trata de dizer que estas iniciativas não sejam válidas, mas, para atingir os objetivos a que se propõem, isto é, mostrar a importância do brinquedo e do brincar para o desenvolvimento global da criança, deveriam ser sistemáticas, abrangendo desde o planejamento



das aulas até a expressão corporal do professor. A PUCCAMP possui grupos disponíveis àqueles que tenham interesse. A ludoteca da UNB tem uma proposta voltada para a orientação dos professores das escolas básicas. Porém, verificou-se que tem como objetivo a busca de alternativas pedagógicas e o brinquedo tem sido utilizado na transmissão de conteúdos formais, o que foge à proposta lúdica de utilização do brinquedo.

As atividades realizadas pelas ludotecas particulares que participaram da pesquisa estão reunidas no Quadro 11.

Quadro 11: Atividades desenvolvidas pelas ludotecas particulares

Atividade	CorAção	Indianópolis
utilização do espaço e acervo pela comunidade	sim	sim
empréstimo domiciliar de jogos e brinquedos	sim	sim
empréstimo de jogos e brinquedos a escolas	não	sim
empréstimo de material instrucional para usuários	não	não
orientação na montagem de ludotecas	sim	sim
empréstimo de jogos e brinquedos às escolas	não	não
orientação para professores sobre a utilização de jogos e brincadeiras	sim	sim
orientação para pais e/ou interessados sobre jogos e brincadeiras	sim	sim
divulgação junto a escolas e comunidade	sim	sim
realização de pesquisas	não	não
realização de cursos	sim	sim
realização de oficinas	sim	sim

As atividades realizadas por ambas as ludotecas estão voltadas para o público usuário. A realização de pesquisas e o empréstimo de materiais instrucionais não são realizados pelas duas ludotecas. A divulgação da ludoteca é uma atividade importante para ambas. A ludoteca de Indianópolis realiza sua divulgação através de mala direta às escolas, publica boletins e notas em jornais locais. A ludoteca CorAção, além de utilizar os jornais locais, mantém um

convênio informal com escolas particulares no sentido de divulgarem mutuamente o trabalho realizado.

Na ludoteca de Indianópolis há a preocupação com a confecção de brinquedos de sucatas. A ludoteca possui alguns brinquedos bastante criativos e atraentes, tais como a árvore musical e o quebra-cabeça gigante. Há ainda a confecção de brinquedos para excepcionais.

Verificou-se que a ludoteca de Indianópolis possui características semelhantes às das ludotecas universitárias. Oferece atividades de orientação aos profissionais quanto à montagem de brinquedotecas e sobre temas como jogos, brinquedo e criança. Possui ainda um acervo bibliográfico para consulta dos usuários. Esta ludoteca destina o horário matutino para preparo das atividades e orientação aos professores quanto a seu papel durante a visita e quanto à montagem de novas ludotecas. O período vespertino é reservado para o atendimento às escolas. Tais características talvez se devam ao fato de a mesma ter sido fundada e gerida pela professora Nylse Helena Cunha, que fez parte da equipe do Labrimp.

A CorAção desenvolve algumas atividades bastante diferenciadas. As oficinas são realizadas não só pelos membros da equipe, mas também por voluntários. A oficina de mídia é realizada por um psicopedagogo, que trabalha a escrita e a comunicação gráfica a partir de gibis e jornais. Com estes materiais são montados teatros e criadas estórias pelas crianças. A oficina de xadrez é realizada pela coordenadora da ludoteca; a oficina de Arte-Educação por uma especialista da área que está atualmente no exterior; a oficina de Culinária é realizada pelas técnicas, com a eventual participação de uma das coordenadoras; e as oficinas de sucata são realizadas por uma coordenadora e alguns técnicos. Existem ainda as atividades de lazer assistido, lazer mensal, locação de brinquedos, venda de brinquedos, locação do espaço para festa de aniversário e o plantão amigo.



Lazer assistido: a criança permanece algumas horas na ludoteca. Não há necessidade de a criança ser associada ou marcar um horário com antecedência.

Lazer mensal: é um programa alternativo à escola, ou seja, a criança permanece na ludoteca no período em que não tem aula. Durante este período são oferecidas as seguintes atividades : assistência à tarefa e/ou às provas, em que a criança conta com o auxílio das técnicas para estudar conteúdos especificados pelas mães. Esta atividade é realizada durante mais ou menos 1 hora antes do lazer. Durante o tempo livre a criança participa das oficinas, e brinca com os materiais da ludoteca.

Algumas crianças que permanecem na ludoteca em período integral vêm pela manhã, brincam, auxiliam na preparação do almoço e, após tomarem a refeição, são levadas para a escola, que fica próxima à brinquedoteca.

A locação do espaço para festas de aniversário: nos finais de semana o espaço da ludoteca pode ser locado para a realização de festas infantis. São oferecidos ainda a assistência das brinquedistas que fazem atividades com as crianças, o acervo de jogos e brinquedos, o camarim de pintura e a piscina de bolas, ficando a mãe como responsável pela alimentação.

Plantão amigo: foi montado a partir de pedidos dos pais, como horário alternativo. É realizado por uma das coordenadoras das 19 às 23 h., onde a criança permanece na ludoteca realizando alguma atividade.

A ludoteca CorAção também desenvolve algumas atividades como oficinas com os pais e adultos interessados, e organiza eventos regionais sobre ludoteca.

As atividades propostas pela ludoteca CorAção são voltadas para a criança, seguindo, porém, as solicitações de pais e sócios. Esta ludoteca possui um grupo de frequentadores quase que constante, e talvez por isso suas atividades são tão diferenciadas das demais. Foram citadas várias opções de atividades, de livre

escolha pela criança, o que é importante, uma vez que algumas crianças lá permanecem durante longos períodos. Ao procurar atender às solicitações de seus freqüentadores, esta ludoteca assumiu a função de assistir à criança durante boa parte do dia, responsabilizando-se inclusive pelo fornecimento das refeições, pelo auxílio na realização de tarefas escolares e pelo acompanhamento no trajeto entre a ludoteca e a escola que a criança freqüenta. Há ainda o 'plantão amigo' quando a criança fica algumas horas à noite, quando os pais têm algum compromisso.

A ludoteca é, assim, a extensão do lar destas crianças, com a vantagem de ser um local onde podem encontrar-se com outras crianças para brincar, ter uma grande variedade de brinquedos e espaço disponível para realização de brincadeiras, sem a presença da TV e do vídeo game, que ocupa um dos primeiros lugares na preferência das crianças urbanas. A freqüência à ludoteca passa a ser uma rotina diária, decorrente das obrigações e rotinas dos pais. Há que se pensar então se este é de fato, o papel de uma ludoteca.

Para o público adulto, além das atividades dirigidas aos pais e seus freqüentadores, esta ludoteca tem oferecido orientação informal quanto à montagem de brinquedotecas e promovido eventos com temas relacionados à criança e ao brinquedo.

Os resultados indicam que ao público infantil as ludotecas oferecem principalmente o espaço e o acervo para realização de brincadeiras e atividades livres. Embora brincadeiras e jogos sejam inerentes às atividades infantis e sejam espontâneos, a literatura da área tem apontado que nos últimos anos estas atividades vêm sendo desenvolvidas com um certo individualismo incentivado pelos pais, inspirados em jogos que as crianças aprenderam nas aulas de educação física, televisão, entre outros, em detrimento das brincadeiras tradicionais. Sendo assim, há que se pensar se o papel de uma ludoteca se restringe a oferecer um local adequado às brincadeiras.

Durante as brincadeiras livres, conforme os próprios depoimentos dos participantes, a criança tem a oportunidade de entrar em contato com seus pares, oriundos de cultura, classes sociais e idades diferenciadas. Porém, se a criança não está acostumada a lidar com outras, ou não tem o hábito de desenvolver brincadeiras em grupo - como ocorria em outros tempos com as crianças de bairros - ela precisa de um certo tempo para estabelecer um relacionamento com as demais crianças. No entanto, considerando-se que a ludoteca é um local freqüentado esporadicamente, pode-se questionar até que ponto ela atinge o objetivo da socialização.

A participação do adulto nas brincadeiras, através de ludotecários, brinquedistas, estagiários, enfim, de alguém preparado para este fim, pode ser interessante, desde que sua interferência se dê de forma não impositiva, mas na medida em que a criança a permita, ou solicite. Esta interferência é considerada aqui como sugestões de brincadeiras, principalmente as tradicionais, e no sentido de explorar todos os recursos existentes. Os dados obtidos nesta pesquisa não permitiram verificar objetivamente se, em realidade, tal prática ocorre, porém não ficou evidenciado, nem entre as atividades indicadas, nem através dos depoimentos dos membros das equipes, um trabalho efetivo neste sentido.

Livros como *A brinquedoteca, um mergulho no brincar*, da professora Nylse Cunha (1994) e *O direito de brincar*, editado pela Abrinq (1992), podem ser considerados manuais sobre ludotecas. Entre outros aspectos estes relacionam uma série de sugestões de atividades a serem desenvolvidas nas ludotecas. Entre as ludotecas estudadas, verificou-se que as atividades oferecidas são poucas e esporádicas, além do espaço livre para brincar, e incluem alguns cursos e oficinas para adultos e crianças. Estas atividades ainda não se tornaram uma ação sistemática devido principalmente a dificuldades como disponibilidade de pessoal, segundo os depoimentos. Deste modo são priorizadas algumas atividades, como o atendimento aos usuários, a organização da ludoteca, as orientações quanto à



montagem de brinquedotecas, utilização de jogos e brinquedos por professores e o fornecimento de material bibliográfico de temas relacionados a jogos, brinquedos e à criança.

Cada ludoteca deve organizar suas atividades, seu acervo, preparar seu pessoal, etc. de acordo com as características da comunidade em que está inserida. Os resultados da pesquisa, porém não indicaram uma inserção efetiva da ludoteca na comunidade em geral, ou vice-versa. Pessoas da comunidade, tais como artistas, escritores, contadores de estórias, figuras folclóricas da comunidade poderiam estar participando de atividades, ou mesmo ministrando cursos e orientações aos membros da ludoteca. Voluntários, a partir de um preparo realizado pelos membros da equipe poderiam estar colaborando nas atividades. Da mesma forma a ludoteca poderia exercer uma atuação mais efetiva no sentido não só de orientar na montagem de brinquedotecas e mostrar a importância da brincadeira e dos brinquedos para a crianças, mas também no sentido de procurar despertar a comunidade interna e externa na qual está inserida para a importância de uma postura lúdica, que não se restringe aos momentos de brincadeiras e jogos, conforme foi apontado por Huizinga (1971) e outros autores destacados na revisão de literatura. Estas atividades, no entanto, não são desenvolvidas por qualquer uma das ludotecas pesquisadas.

5.2.1.1 Objetivos propostos

Os objetivos da Ludoteca da UEL são organizados em dois níveis, conforme a última versão, datada de 1994:



5.2 Política de ação das ludotecas

Para fins deste estudo, a política de ação das ludotecas pode ser conceituada como sendo a clara definição do público alvo e da estratégia de ação de uma ludoteca, ou seja, quais os serviços, as atividades e o acervo que ela irá oferecer àqueles que elegeu como seus freqüentadores. A política de ação tem ainda a função de nortear a atitude dos membros da equipe durante o atendimento aos usuários e em relação à comunidade em geral.

Para averiguar se as ludotecas participantes possuíam uma política de ação bem definida, e sua aceitação por parte dos membros da equipe, foram considerados os objetivos das ludotecas da amostra, a opinião dos entrevistados em relação a estes objetivos; o conceito de ludoteca e brinquedoteca para os entrevistados e a opinião destes sobre a influência da ludoteca no desenvolvimento global da criança. Os dados sobre estes itens, bem como a discussão a respeito deles serão apresentados a seguir.

5.2.1 Objetivo das ludotecas participantes

Quanto aos objetivos, foram levantados aqueles explicitados por cada ludoteca através de documentos, como projeto e regimento ou, na falta destes, foram considerados os expressos pela própria coordenação. Foi indagado ainda o que cada entrevistado entendia como objetivo de uma ludoteca, visando analisar a congruência entre os objetivos oficialmente explicitados e aqueles aceitos/expressos pelos membros das ludotecas, os quais por certo norteiam a praxis muito mais do que os primeiros.

5.2.1.1 *Objetivos propostos*

Os objetivos da Ludoteca da UEL estão arrolados em seu regimento, conforme a última versão, datada de 1994:



"Dos objetivos e filosofia geral:

A ludoteca é um espaço estruturado para o brincar e existe em função da criança. A filosofia da ludoteca fundamenta-se em um processo de construção da realidade da criança;

A ludoteca é, ainda, um local que possibilita todo tipo de atividade lúdica na tentativa de desmistificar a 'idéia' de que o brincar é algo supérfluo, enfatizando essa atividade como prioritária para o desenvolvimento humano;

Em seu aspecto mais amplo, a filosofia envolve uma política integrativa entre o ensino, a pesquisa e a extensão, oportunizando condições para reflexões críticas e debates interdisciplinares, relacionados ao brincar;

Objetivos específicos:

•Propiciar ambiente agradável, convidativo, atraente e encorajador para expressão da individualidade e convívio social entre crianças e entre estas e os adultos;

•Favorecer através de uma organização específica (espaços organizados, lugares secretos, 'cantos e arranjos de mobiliários', utensílios, objetos especiais) - a exploração e conhecimento do mundo físico e social e das propriedades (sic) e o desenvolvimento de habilidades acadêmicas e conceituais;

•Promover a restauração e o resgate de brinquedos e o valor social das brincadeiras dentro das culturas específicas;

•Intercambiar informações científicas e extensionistas junto à sociedade paranaense e de outros estados, órgãos e entidades promotoras de encontros, semanas e estudos e congressos científicos;

•Programar ciclos de palestras, grupos de estudos e simpósios, elaborar projetos de trabalho interdepartamental e interdisciplinar."

A política de ação geral apontada no regimento da UEL indica uma preocupação com o aspecto lúdico, considerado como 'prioritário para o desenvolvimento humano'. É indicada a necessidade de produção de conhecimento e reflexão sobre o brincar e a divulgação desse conhecimento à comunidade. A ludoteca da UEL parece ter então duas ênfases: o trabalho voltado para a criança,

no sentido de possibilitar o acesso ao brinquedo e desenvolver atividades lúdicas; e o trabalho de reflexão interdisciplinar e de divulgação do conhecimento sobre o brincar e o brinquedo à comunidade externa.

A ênfase principal do trabalho da UEL, expresso através de seus objetivos, está no preparo do profissional que vai atuar com a criança. Está implícito o valor atribuído ao brinquedo, uma vez que se pretende transmiti-lo aos estagiários. Porém, o aspecto lúdico e a própria criança, que são os elementos essenciais de uma ludoteca, nos moldes dos autores citados no referencial teórico deste trabalho, não são mencionados nos objetivos. Da forma como estes são apresentados sugerem muito mais um trabalho de assessoria, inclusive com a orientação na montagem de novas brinquedotecas, do que um espaço lúdico voltado para a criança.

A ludoteca da PUCCAMP possui três objetivos:

•*“Proporcionar ao profissional formado na Universidade a visão da importância do brincar e da brincadeira na formação da criança;*

•*Orientar o professor de 1.º grau na utilização da brincadeira e jogos;*

•*Funcionar como multiplicadora de brinquedotecas.”*¹

A ludoteca da USP tem como objetivo:

*“Contribuir para o aperfeiçoamento da formação do educador mediante a realização de três funções básicas da Universidade: formação de professores; desenvolvimento de pesquisas e a prestação de serviços à comunidade.”*²

Os objetivos expressos no projeto de implementação da ludoteca da UNB são:

¹Dados obtidos através de entrevista com a coordenadora do projeto.

²idem



"Objetivos Gerais:

•oferecer um espaço democrático de acesso ao brinquedo e às brincadeiras para crianças de diferentes classes sócio-econômicas, lutando contra a evasão escolar, propiciando a expressão da individualidade de cada criança, encorajando o convívio social entre as crianças e favorecendo um ambiente escolar agradável e estimulante para os alunos;

•promover ações junto aos professores no sentido de sensibilizá-los para os jogos, os brinquedos e as brincadeiras através de cursos de formação, auxiliando-os assim em suas rotinas diárias pela discussão e proposição de jogos e brincadeiras que propiciam melhor desenvolvimento acadêmico e pessoal de seus alunos;

•desenvolver pesquisas sobre aquisição de conceitos, aprendizagem e desenvolvimento de habilidades mediados por jogos e brincadeiras, investigando, desta maneira, novas propostas de atividades lúdicas passíveis de utilização em ambiente escolar, peri-escolar e extra-escolar, visando à integração pesquisa e ensino e a criação de jogos, brinquedos, livros e materiais lúdicos por equipes de professores e alunos.

Objetivos específicos:

•integração de atividades lúdicas nos currículos;

•idealização e concepção de materiais lúdicos que facilitem a aprendizagem;

•estabelecimento de um espaço para a discussão das qualidades e dos problemas relacionados à aprendizagem lúdica;

•experimentação de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem das linguagens (latu senso);

•realização de intercâmbio bibliográfico referente às teorias e às técnicas da aprendizagem lúdica;

•utilização coletiva de jogos, de brinquedos e de livros obtidos mediante empréstimo (em parceria com a biblioteca);

•favorecimento das interações entre pais e filhos, fornecendo àqueles informações sobre os materiais lúdicos;

•restauração de brinquedos danificados (em parceria com a futura oficina pedagógica da UNB);

•apresentação de exposições temporárias (em parceria com o futuro Museu pedagógico);

•realização de intercâmbio com outras ludotecas para promoção de atividades conjuntas;

•valorização social de brincadeiras em seus contextos histórico-culturais;

•valorização de sucatas e outros tipos de materiais não industrializados.”
(VILLAR MARQUES DE SÁ, s.d.)

Os objetivos oficiais da ludoteca da UNB são bastante elucidativos quanto à sua política de ação. O trabalho desta ludoteca parece estar centrado na promoção do ensino de caráter lúdico. Não fica claro, porém, se este é encarado como meio para solucionar problemas do ensino, como a evasão escolar, citada nos objetivos. Há uma preocupação com o desenvolvimento de pesquisas e de reflexão sobre a aprendizagem lúdica na divulgação deste conhecimento à comunidade e não só aos professores. Em relação à criança, esta ludoteca tem como objetivo democratizar o acesso aos brinquedos, promover a socialização da criança e ainda valorizar as brincadeiras ‘em seus contextos histórico-culturais’, e os materiais não industrializados como as sucatas. Parece haver neste caso, então, um equilíbrio entre a vocação acadêmica, a que as ludotecas universitárias estão atreladas, e os objetivos que as caracterizam como tal.

O objetivo da ludoteca da UFSM é criar um espaço para a criança, onde a BRINCADEIRA É VISTA COMO COISA SÉRIA. Como não foi possível ter acesso nem ao regimento, nem ao projeto, foi utilizado o objetivo indicado no folder. Este não esclarece muito sobre o trabalho desenvolvido, mas permite perceber que a criança e a brincadeira constituem as vertentes do trabalho desta ludoteca.

Em relação às ludotecas particulares observou-se que os objetivos propostos pela ludoteca CorAção são bastante esclarecedores quanto à sua política de ação. Os objetivos estão voltados para a integração entre a criança, seus pares, o brinquedo e os adultos, embora isto não tenha sido declarado pela coordenadora ao responder à questão referente ao público alvo. Percebe-se também que o adulto é identificado como público alvo no que diz respeito ao acesso ao brinquedo, diferentemente das demais ludotecas. Os demais objetivos também seguem esta filosofia. A própria organização desta ludoteca explicita sua proposta de trabalho. O horário de funcionamento segue a demanda de solicitação, inclusive com a possibilidade de plantões noturnos, mediante o agendamento prévio. São oferecidas diversas opções de atividades e de acervo.

Os objetivos da Indianópolis são bastante abrangentes. Em primeiro lugar foi enfatizado o oferecimento de um local adequado às brincadeiras da criança, em segundo, à transmissão de conhecimentos sobre a importância do brinquedo e das brincadeiras através do oferecimento de estágios, cursos, etc. No entanto verificou-se que o principal público desta ludoteca eram as escolas visitantes, pois metade do horário de atendimento era reservado para esta categoria. Pode-se supor então que os principais objetivos desta ludoteca, na realidade, eram servir como alternativa de lazer às escolas, e divulgar a importância do brinquedo e das brincadeiras à comunidade. Em relação a ludoteca CorAção, esta ludoteca oferecia poucas opções de atividades. Isto talvez se deva pela própria característica de seu público alvo, pois quando há a participação de um grande número de crianças, em geral, não são realizadas atividades programadas.

Com o intuito de verificar se os objetivos oficiais são também aqueles aceitos e praticados pelos membros das ludotecas participantes, coletou-se a opinião dos entrevistados à respeito do tema, como segue.



5.2.1.2 Objetivos expressos pelos entrevistados

A seguir serão descritos a opinião dos entrevistados sobre os objetivos de uma ludoteca e de uma brinquedoteca.

Entre os membros da ludoteca da UEL, 4 apontaram como objetivo 'propiciar o desenvolvimento global da criança'; 3 entrevistados indicaram 'tornar disponível um espaço para brincar', inclusive espaço ao ar livre; 1 entrevistado indicou que, segundo a filosofia do grupo, [a ludoteca] é "...um local em que a criança vai para explorar livremente o espaço, o adulto é um mediador da criança, ele não vai impor as condições do que ela deve, ou não fazer"... Foram citados ainda pelos entrevistados : *'proporcionar o desenvolvimento do pensamento criador e da imaginação'* e *'incentivar a criança a brincar'*. Um dos sujeitos salientou ainda a *'conscientização da comunidade sobre a importância do brinquedo e da brincadeira'* como sendo um objetivo a ser realizado pela ludoteca.

A opinião dos entrevistados a respeito dos objetivos das ludotecas sugere que a criança é a vertente central do trabalho para os membros da ludoteca da UEL. Embora enfatizem aspectos diferentes a criança permanece entre os objetivos principais.

Para a coordenadora da PUCCAMP, o principal objetivo da ludoteca é proporcionar ao aluno da Universidade o conhecimento e a vivência da importância do brinquedo e da brincadeira na formação da criança.

"Porque o objetivo maior é dar oportunidade ao profissional formado na Universidade de perceber a importância do brincar e da brincadeira na formação da criança."

A coordenadora coloca ainda que a ludoteca tem funcionado como um campo de pesquisas para professores e alunos. Porém, em relação aos demais objetivos, que são os de orientar professores e servir como multiplicadora, a

professora afirma que *"não temos ainda condições de estar atingindo a contento"*. A coordenadora aponta ainda algumas metas para as atividades da ludoteca, que são:

As respostas dos entrevistados, sugerem que a razão de ser da ludoteca da UFSM é a de proporcionar à criança um espaço onde ela possa desenvolver suas habilidades motoras, cognitivas e sociais, além de proporcionar um ambiente onde ela possa se divertir e aprender."

... *"abrir brinquedoteca no hospital no campus 2 - pediatria; e o projeto de pré-escola, na periferia, com cinco pontos de atendimento... Nós temos um acervo grande, com 800 brinquedos, destinado ser os primeiros kits que vão estar dando impulso inicial [a estas brinquedotecas]..."*

O depoimento da coordenadora da PUCCAMP corrobora os objetivos oficiais apontados no projeto desta ludoteca. A coordenadora além de apontar os objetivos, analisa que somente um deles, o aperfeiçoamento dos alunos da própria Universidade, vem sendo colocado em prática. Assim, a ludoteca da PUCCAMP parece estar mais voltada para os objetivos da instituição da qual faz parte, que são o ensino, a pesquisa e a extensão, não mencionando o trabalho que é desenvolvido junto à criança.

Na concepção dos técnicos da USP, os principais objetivos de uma ludoteca são: *'desenvolver a sociabilidade da criança através do brinquedo; trabalhar a imaginação e oferecer uma oportunidade de a criança entrar em contato com seus conflitos internos e a resolvê-los'*. Tal depoimento indica ser a criança o principal alvo das atividades desenvolvidas nesta ludoteca. Há preocupação em promover o desenvolvimento da criança em seus aspectos sociais e afetivos, sem mencionar o aspecto de ludicidade. Se comparados os objetivos expressos pelos sujeitos e aqueles apontados como oficiais, verifica-se que há defasagem entre eles. Nos objetivos oficiais, a formação do educador aparece como vertente principal, e, entre os entrevistados, o principal objetivo é propiciar a socialização, estimular a imaginação e contribuir para solução dos conflitos internos da criança.

Em relação à ludoteca da UFSM, três entrevistados apontaram a ludoteca como sendo *"um espaço livre e organizado, onde a criança possa manipular, explorar, brincar, jogar e aprender"*. A coordenadora acrescenta ainda *'sentindo-*

se feliz'. Uma outra colaboradora indicou "*a construção de conhecimento através de atividades lúdicas*".

As respostas dos entrevistados, sugerem que a razão de ser da ludoteca da UFSM é a criança. Há uma preocupação em propiciar um espaço adequado às brincadeiras e, ainda, segundo a coordenadora, fazer a criança '*sentir-se feliz*'. No entanto, na declaração da coordenadora a respeito das atividades desenvolvidas, fica explícito que a mesma está voltada para o desenvolvimento de pesquisas sobre a utilização do brinquedo no ensino e para a divulgação deste conhecimento à comunidade.

Em relação aos objetivos, os sujeitos entrevistados da UNB apresentaram posições divergentes entre si. O coordenador, único membro efetivo, indica como objetivo principal a '*democratização de brinquedos e da brincadeira*'; os voluntários indicaram '*educar o ser humano através do lúdico e oportunizar aos educadores o conhecimento e o uso de um instrumento que permita uma prática voltada para o desenvolvimento da criança de forma mais natural e prazerosa*'. Tais declarações estão de acordo com os objetivos apontados como oficiais, embora haja entre os membros uma tendência a enfatizar aspectos diferentes.

5.2.2 Conceito de ludoteca e brinquedoteca na visão dos pesquisados

Considerando a falta de consenso a respeito do significado dos termos '*ludoteca*' e '*brinquedoteca*', investigou-se como os entrevistados se posicionam no que se refere ao tema. Para tanto, foi indagado se estes termos podem ser considerados sinônimos e qual o conceito dos mesmos para os entrevistados.

Entre os membros da equipe da UEL houve a confirmação desta indefinição. Os entrevistados indicaram mais de uma resposta e o total configura-se da seguinte forma: três entrevistados apontaram ludoteca e brinquedoteca como sinônimos; seis consideraram a ludoteca como um '*espaço para brincar*'; quatro consideram a ludoteca como um termo amplo, que inclui um acervo de diversos tipos de



materiais, atividades lúdicas e espaço para brincadeiras, e a brinquedoteca como um setor da ludoteca.

A coordenadora da PUCCAMP afirmou não ter certeza quanto à definição de cada termo, mas acredita que a origem dos termos seja uma questão cultural. Segundo a coordenadora, duas áreas - a psicologia e a educação - deram uma conotação diferente aos termos. A ludoteca é utilizada para nomear instituições em que há a priorização do relacionamento criança - brinquedo, como faz a psicologia através da ludoterapia. A brinquedoteca tem uma conotação de espaço pedagógico, em que o professor trabalha o brinquedo na perspectiva do ensino.

Na ludoteca da USP, uma das técnicas entrevistadas indicou que no Brasil ludoteca e brinquedoteca são sinônimos e designam um 'lugar em que a criança visita para brincar'. Conforme as entrevistadas esta característica não é encontrada nas ludotecas 'do exterior', que a criança frequenta diariamente e lá permanece durante um período. A outra entrevistada deixou de responder a esta questão.

Para o coordenador da UNB, ludoteca e brinquedoteca são de natureza distinta. Ludoteca é um 'laboratório de pesquisa, extensão e ensino' e a brinquedoteca é uma 'biblioteca de jogos', uma seção da ludoteca. Os outros dois entrevistados não responderam a esta questão.

Entre os membros da UFSM há um consenso de que ambos os termos são sinônimos. O emprego de um termo ou de outro se deveu ao fato de que a primeira ludoteca criada no Brasil, em São Paulo, foi patenteada e outras instituições não podem fazer uso do termo. Já brinquedoteca foi patenteada pela ABB, que franqueia o termo a seus associados. Por outro lado, a ludoteca é definida como 'um laboratório, criado para a criança, onde ela é livre para brincar e os profissionais para pensar, discutir, analisar e pesquisar o valor do brinquedo no desenvolvimento da criança'.



Quanto ao conceito de ludoteca e brinquedoteca para os membros das ludotecas particulares que participaram da pesquisa, verificou-se a mesma falta de consenso já observada no item anterior.

A coordenadora da CorAção não definiu claramente sua concepção a respeito de ludoteca e brinquedoteca. Indicou apenas que a brinquedoteca é uma instituição mais ampla que a ludoteca, onde a criança é assistida durante a realização das brincadeiras. Continuando, afirmou ainda que a ludoteca também é um local para brincadeiras, mas sem a supervisão do adulto. Eis o depoimento da entrevistada:

"A brinquedoteca é todo esse espaço que temos aqui. A ludoteca não sei se seria mais um espaço onde a criança brinque sem uma assistência. Aqui em Curitiba existe uma ludoteca em uma clínica ... acho que na ludoteca o brinquedo é o carro chefe de tudo". (CorAção)

A coordenadora baseia o conceito na sua vivência, mas associa ambos os termos a um espaço voltado para a brincadeira infantil, que oferece uma assistência do adulto. Esta atuação no entanto, não foi definida pela entrevistada. As respostas sobre os objetivos da ludoteca deverão proporcionar uma visão mais clara sobre o conceito adotado, o que certamente influencia na realização das atividades desta ludoteca.

Para os técnicos da Indianópolis não há uma diferença significativa entre ludoteca e brinquedoteca no Brasil. Um dos técnicos afirmou que a divergência entre as brinquedotecas nacionais, as européias e as latino-americanas diz respeito à função desempenhada por elas em cada país. Conforme o entrevistado, as ludotecas de outros países são utilizadas pela criança somente para fazer empréstimo de brinquedos, e não para brincar em seu espaço, como é o caso das brasileiras. O depoimento abaixo ilustra esta colocação:

"É uma diferença de terminologia. As ludotecas do Brasil se diferenciam daquelas de outros países porque as crianças vêm para brincar. O enfoque está no brincar e não no brinquedo." (Indianópolis)



Em relação ao conceito de ludoteca e brinquedoteca, os resultados revelaram uma falta de consenso entre os sujeitos participantes, confirmando o que anuncia a literatura da área. Mesmo entre os sujeitos entrevistados de uma mesma ludoteca foram encontradas divergências, principalmente entre os membros da UEL, porém todos relacionaram a ludoteca/brinquedoteca a um espaço para as brincadeiras, voltado para a criança. Os membros da USP e da UFSM mostraram conhecer a literatura a respeito do tema, citando as ludotecas de outros países e o problema do patenteamento do nome no Brasil. Os membros da UNB e da UFSM relacionaram a ludoteca de instituições de ensino superior a laboratório para pesquisa, ensino e extensão.

5.2.3 Importância da ludoteca para o desenvolvimento afetivo, social e cognitivo

Seguindo a análise dos resultados na tentativa de identificar a política de ação das ludotecas foram consideradas as opiniões dos sujeitos quanto ao papel da ludoteca no desenvolvimento de vários aspectos da criança.

Segundo a maioria dos membros da equipe da UEL, a ludoteca é fundamental para o desenvolvimento global da criança, no sentido holístico. Os entrevistados destacaram o papel do brinquedo no desenvolvimento dos aspectos social, cognitivo e afetivo da criança e a ludoteca como sendo um espaço de democratização do acesso ao brinquedo, oportunizando o contato de crianças entre si e com os adultos. Eis alguns depoimentos ilustrativos da UEL:

"...estes aspectos não se desenvolvem de forma estanque, o fato da criança estar explorando um brinquedo como um ursinho, ela vai acariciar, ninar o ursinho assim ela vai estar desenvolvendo o lado afetivo, o fato dela compartilhar o brinquedo com outra criança também ela vai estar desenvolvendo o lado social, ... a ludoteca é um espaço para democratizar o acesso ao brinquedo para diferentes crianças, quanto ao cognitivo o fato dela estar explorando o brinquedo, de estar buscando uma nova função, estar descobrindo como aquele brinquedo funciona ... está ocorrendo o desenvolvimento cognitivo.

"Quando eu falo na criança global eu falo numa criança social, cognitiva, motora, afetiva, na criança toda, porque estas coisas não se dão separadamente, e sem dúvida nenhuma seu desenvolvimento é beneficiado pelo aspecto lúdico, e atividades lúdicas em geral."

Um dos entrevistados indicou a ludoteca como um ambiente apropriado para a criança expressar-se livremente, contribuindo nos aspectos social e afetivo. O técnico indicou que, além da influência no aspecto social, a ludoteca contribui para o desenvolvimento de um 'raciocínio mais lógico' da criança, através de jogos e brincadeiras. Outro entrevistado indicou ainda a brincadeira como aspecto fundamental para que a criança 'cresça saudável e ajustada'.

As declarações dos entrevistados da UEL indicam que há uma preocupação da equipe com o desenvolvimento global da criança, confirmando a política de ação apontada nas questões anteriores. As respostas dos entrevistados indicam, mais uma vez que a política de ação da UEL está voltada para a brincadeira infantil. Alguns dos sujeitos indicaram a tendência de determinados membros a atribuir uma vocação pedagógica, no sentido formal, à ludoteca, e que não prevaleceram. Não se sabe, se esta concepção ainda permanece latente, influenciando, em alguns momentos, as atividades desenvolvidas e as decisões de seus adeptos. Os sujeitos reconhecem o potencial pedagógico da ludoteca, mas acreditam que o papel da mesma seja o de conscientizar a comunidade a respeito da importância do brincar e das brincadeiras. Um dos sujeitos afirmou que o pedagógico lúdico permeia todo o trabalho desenvolvido na ludoteca, mas não foi possível, analisar de que forma isto vem ocorrendo.

Na opinião da coordenadora da PUCCAMP, os aspectos social, afetivo e cognitivo não devem ser separados. O trabalho da ludoteca tem em vista o desenvolvimento global da criança. Assim, adotou como lema da ludoteca: "i". Segundo a coordenadora, o brincar proporciona o desenvolvimento de todos esses aspectos enfocados na questão. O trabalho desenvolvido na ludoteca visa ao desenvolvimento global da criança.

"Através do brinquedo a criança toma contato com a história da nossa espécie. Brincando a criança aprende e revive situações que ela vê os adultos fazendo, ela está organizando as relações. Através da brincadeira ela entra no mundo da fantasia da imaginação, isso possibilita que o pensamento se desenvolva. Quando ela brinca ela se relaciona com outras crianças, conversa, então a linguagem, o pensamento e a interação social e afetiva estão ocorrendo".

Nota-se neste depoimento ênfase a respeito da contribuição do brinquedo para o desenvolvimento da criança, e não tanto sobre o papel da ludoteca. Isto talvez se deva ao fato de que esta ludoteca está voltada para a formação do pessoal que vai atuar com a criança. Daí a necessidade de se ressaltar a importância do brinquedo e da brincadeira em detrimento da contribuição da ludoteca para o desenvolvimento afetivo, social e cognitivo da criança. Embora o trabalho da ludoteca da PUCCAMP esteja voltado para a formação dos profissionais da Universidade, a ludoteca e o brinquedo não são utilizados como instrumentos para transmissão de conteúdo formal. Talvez porque os estagiários que atuam nesta ludoteca sejam provenientes de diversas áreas e não somente da pedagogia ou psicologia, para as quais, pode-se supor, haja um interesse maior em relação à aprendizagem da criança. A orientação transmitida porém, é que o brinquedo seja encarado como recurso pedagógico.

Para as técnicas da USP, na ludoteca as crianças têm a oportunidade de aprender regras, conviver com outras crianças e adultos, entrar em contato com conceitos que vão ser ensinados mais tarde na escola. A ludoteca é apontada também como um espaço de estímulo à auto-expressão da criança.

"Na brincadeira ela está aprendendo a respeitar regras, a esperar a vez, e vai ajudar a socialização e no convívio com as outras crianças. Ela [a criança] tem contato com outras crianças e adultos o que é muito importante, porque o adulto vai estar servindo como modelo", ... e haverá "o contato com crianças de outras culturas".

"Jogando, a criança estará tendo contato com as cores, formas, e na escola quando for ensinado este conteúdo para ela, esse jogo livre foi um estímulo para ela aprender, e ela vai estar lembrando do que ela viu na brincadeira..."



Estes depoimentos indicam que não há nesta ludoteca uma preocupação em direcionar a brincadeira da criança. As entrevistadas reconhecem a ludoteca como um espaço voltado para a criança, onde ela fica livre para desenvolver suas brincadeiras, que vão contribuir para vários aspectos de seu desenvolvimento.

Na UNB, o coordenador considera que o papel da ludoteca para o desenvolvimento social, afetivo e cognitivo é fundamental, pois constitui um dos únicos espaços lúdicos que não foram suprimidos no mundo moderno. A importância da ludoteca para um dos sujeitos entrevistados consiste no fato de esta proporcionar uma oportunidade “...à criança para construir conceitos, lidar com conflitos, limites e perdas”; o outro entrevistado indicou que o trabalho de ludoteca certamente pode contribuir no desenvolvimento afetivo, social e cognitivo da criança se “...for conduzido pela ótica da construção do conhecimento e embasado nas concepções críticas de educação”.

Novamente se reconhece o contraste entre a visão do coordenador da UNB e dos voluntários. No entanto, apesar de o coordenador encarar a ludoteca como um espaço lúdico que tem importância fundamental no desenvolvimento dos aspectos enfocados nesta questão, o trabalho da ludoteca da UNB, conforme foi verificado nas questões anteriores, está voltado para o atendimento aos professores, no sentido de divulgar uma proposta lúdica do ensino.

Para os integrantes da equipe da UFSM, a importância da ludoteca para o desenvolvimento dos aspectos social, afetivo e cognitivo depende fundamentalmente da proposta de trabalho da ludoteca. Conforme os depoimentos, a ludoteca que intenciona contribuir para o desenvolvimento integral da criança deve embasar seu trabalho em uma visão crítica da educação, deve priorizar a construção do conhecimento e encarar o jogo e a brincadeira como fundamentais para o desenvolvimento.



Os entrevistados, porém, não se colocaram em relação à atuação da ludoteca da qual fazem parte. A tendência a enfatizar o aspecto cognitivo está de acordo com a proposta de atividades indicadas na caracterização da ludoteca da UFSM, que é encarada como um 'laboratório', onde professores e alunos estudam as possibilidades de utilização do brinquedo na aprendizagem da criança.

Para os membros das ludotecas particulares a influência da ludoteca no desenvolvimento afetivo, social e cognitivo da criança é uma decorrência natural do ato de brincar e que a ludoteca, portanto, contribui positivamente neste aspecto. A coordenadora da ludoteca CorAção quando indagada a esse respeito destacou exemplos do cotidiano da ludoteca que demonstram a sua significativa influência nestes aspectos. Segundo a coordenadora, a criança aprende brincando, por exemplo, através de brincadeiras com jogos de encaixe e oficinas de xadrez em que se podem trabalhar vários conteúdos e habilidades, como a atenção e a percepção, as cores, o espaço, o tamanho, etc. de maneira lúdica e rica, e a criança sequer se dá conta disso, ao contrário do aprendizado escolar. Quanto aos aspectos sociais e afetivos, a coordenadora relata casos em que algumas crianças retraídas, ou agressivas, de quem os pais se queixavam, após um período de frequência à ludoteca, sem a necessidade de intervenção terapêutica, tornaram-se sociáveis e afetuosas.

Em seu depoimento, a coordenadora reafirmou a política de enfatizar a brincadeira da criança sem um direcionamento e demonstrou, através de exemplos, a influência da ludoteca no desenvolvimento das crianças que a freqüentam. São desenvolvidas também atividades para os pais das crianças, por exemplo, oficinas de confecção de brinquedos, que irão proporcionar também o resgate do lúdico para o adulto.

Em relação a esta questão, os técnicos da ludoteca de Indianópolis enfatizaram que sabem da importância do brinquedo e das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança, mas que esta não é uma preocupação na realização



do trabalho da ludoteca. Proporcionar um espaço adequado à brincadeira da criança é apontado pelos técnicos como sendo o principal objetivo do trabalho da ludoteca. Eis o depoimento de um dos técnicos da Indianópolis:

"...não estamos preocupados com isto [desenvolvimento social, afetivo e cognitivo], porque achamos ... que esta é uma função da escola". [Nosso papel é estar] favorecendo um fortalecimento de uma estrutura social, pedagógica, etc. que vai ser importante na vida familiar e escolar da criança, mas não há a preocupação de estarmos registrando este desenvolvimento."

Assim, como o público desta ludoteca não é freqüente, ou seja, é constituído por grupo de crianças de diversas escolas, as atividades estão voltadas para a brincadeira livre.

5.2.4 Papel da ludoteca como instrumento de aprendizagem

Os colaboradores desta pesquisa consideram que a ludoteca tem condições de atuar como instrumento de aprendizagem. As considerações dos entrevistados a respeito desta proposição, no entanto, são diferenciadas.

Para a coordenadora da UEL, a proposta da ludoteca de exercer o papel de 'instrumental pedagógico' foi 'voto vencido no planejamento' da mesma. Outros dois sujeitos alertaram para o fato de a ludoteca estar repetindo o papel da escola, como se pode verificar no depoimento abaixo:

"[a escola] pode estar aproveitando tudo o que este espaço oferece, podemos até ter atividades programadas, mas desvinculadas do sistema escolar. Nós tivemos uma discussão antes da implantação [da ludoteca], pois um grupo pensava que a ludoteca seria um espaço em que se trabalharia determinados conteúdos, através de jogos, com crianças que apresentassem dificuldades de aprendizagem ... Acho que isto é reforço, ou o que chamam de contra turno."

Um dos sujeitos apontou a necessidade de a ludoteca estar conscientizando a comunidade em geral e os professores sobre a importância do brinquedo e da brincadeira para a educação e lembrou o êxito de outros projetos da Universidade que trabalham com jogos na transmissão de conteúdos.

Um dos entrevistados afirmou que a política de atuação de uma ludoteca depende exclusivamente da postura do mediador e dos recursos de que a ludoteca dispõe. Segundo o entrevistado, a maneira como o mediador interfere na brincadeira da criança pode proporcionar ocasiões em que se pode transmitir um conhecimento formal, e independentemente do local em que se esteja é ...*“salutar aproveitar situações para ensinar determinados assuntos”*, embora este não seja o objetivo da ludoteca da UEL.

Dois entrevistados declararam que a frequência do público alvo da ludoteca é flutuante, esporádica e que por esta razão não é possível desenvolver um trabalho com vistas à formação escolar. Acrescentaram ainda que o relacionamento da criança com o brinquedo, proporcionado pela ludoteca, contribui para a sua formação pedagógica. Um desses sujeitos especificou a matemática, o português, a leitura, as artes e a criatividade como conteúdos em cujo aprendizado a ludoteca pode influenciar. Um outro entrevistado afirmou que o pedagógico *“...está permeando todo o trabalho que é realizado na ludoteca..., mas não o pedagógico acadêmico, e sim o pedagógico lúdico, que é próprio do homem”*.

Para a coordenadora da PUCCAMP, a ludoteca tem condições de atuar na transmissão de conteúdo formal para a criança, pois possui no acervo diversos jogos para trabalhar conteúdos específicos. Os fantoches, por exemplo, são indicados, segundo a professora, para desenvolver a linguagem da criança e que, se explorados juntamente com a dramatização e outros brinquedos, possibilitam trabalhar vários conteúdos. A professora, no entanto, considera que a principal ‘missão’ da ludoteca é ...*“romper com o pensamento do professor e da família da criança”, que “vêm de uma cultura, e de um modelo de escola tradicional”,* segundo os quais o brincar é uma perda de tempo, e mostrar aos professores o brinquedo como um recurso pedagógico que *“facilita a aprendizagem da criança”*.

Na opinião dos técnicos da USP, a ludoteca deve influenciar na formação dos pedagogos, que deveriam cumprir aí algumas horas de estágio. Conforme um dos técnicos, deveria ser dada uma ênfase maior aos pedagogos sobre o papel da ludoteca pois... [estes] *"saem do curso sem a mínima noção desta importância, ficam muito na teoria"*. Os entrevistados, no entanto, não se colocaram em relação à possibilidade da ludoteca estar influenciando na formação escolar da criança. Em momento algum observou-se uma tendência à utilização do brinquedo ou da proposição de atividades com vistas à transmissão de conteúdo formal pelos membros entrevistados. Há sim, uma preocupação em conscientizar a comunidade sobre a importância do brinquedo e do brincar. Não foi verificada entre os sujeitos a intenção de propagar a importância ou a função instrucional da ludoteca.

O coordenador da UNB declarou que a ludoteca *"tem tido um papel pioneiro nessa luta"*, referindo-se ao papel pedagógico dela. Afirmou ainda que a ludoteca da UNB influenciou na formação de 5 outras ludotecas escolares e está aguardando a inauguração de outras. Um outro entrevistado afirmou que a ludoteca *"...contribui na formação da criança a partir de seu próprio mundo"*. O outro sujeito indicou que a ludoteca *"auxilia na construção de conceitos matemáticos"*. Esta na verdade é a principal vertente do trabalho desenvolvido por esta ludoteca. Desde que surgiu, sua missão é buscar alternativas pedagógicas para professores das séries iniciais, tendo como uma de suas principais atividades a confecção de brinquedos e jogos a partir de sucatas para a utilização na escola. Assim, embora o coordenador reconheça a importância da ludoteca para o desenvolvimento global da criança e a identifique como um dos poucos 'espaços lúdicos' ainda existentes, ao analisar as atividades desenvolvidas e os objetivos desta ludoteca, constatou-se que vocação pedagógica desta ludoteca predomina.

Para os membros da UFSM, a ludoteca contribui para o desenvolvimento infantil através de atividades lúdicas.



"...o papel de uma brinquedoteca é facilitar o ato de brincar, respeitando o ritmo próprio de cada criança, seus interesses e oferecer uma gama de atividades lúdicas que propiciem vivências facilitadoras do desenvolvimento infantil."

Nesta ludoteca o brinquedo possui uma grande importância. É em torno da confecção de brinquedos que são realizadas as atividades. Um grupo experimental de crianças participa do teste dos brinquedos confeccionados. Os docentes realizam pesquisas e alunos do curso de Pedagogia cumprem estágio. Há, assim, uma exaltação do brinquedo como um recurso pedagógico. A atuação desta ludoteca visa, como as demais, à promoção da importância do brinquedo na formação da criança, mas se revela principalmente como um instrumento pedagógico.

Verificou-se que entre os membros das ludotecas particulares o lazer e o aspecto lúdico se sobrepõem à preocupação com o pedagógico, com alguma ressalva em relação à ludoteca CorAção.

Conforme a coordenadora da ludoteca CorAção, não há uma preocupação com a transmissão do conteúdo formal nas atividades desenvolvidas por essa ludoteca. A criança, porém, tem à disposição as brinquedistas que, conforme solicitação das mães, auxiliam na realização de tarefas escolares e estudo de algum conteúdo específico. Assim, além das atividades de lazer, a ludoteca oferece assistência ao estudo. Eis um trecho do depoimento da coordenadora:

"... a criança que tem dificuldade e procura a gente, com o lúdico ela tem um desenvolvimento legal. Dentro do lazer mensal, a criança tem um horário específico para fazer tarefa. Além disso, ela participa de oficinas e outras atividades, além do horário livre, onde não existe uma preocupação com o conteúdo formal."

O preparo da equipe, realizado através de oficinas e cursos, enfatiza o trabalho do lúdico com a criança e não a transmissão de conteúdos formais através das brincadeiras.



Para os técnicos da Indianópolis, no espaço da ludoteca não se deve ter a preocupação com o registro do desenvolvimento da criança nem com a transmissão de conteúdo formal. O depoimento de um dos entrevistados ilustra esta posição:

"Sabemos que a brinquedoteca é importante para o desenvolvimento social, cognitivo, etc. Mas nós não estamos preocupados com isto, porque achamos que esta é função da escola. Ao proporcionar a brincadeira para a criança estaremos favorecendo seu desenvolvimento de forma global o que vai influenciar na escola, na família e na vida social..."

Mesmo os professores que levam as crianças para visitar a ludoteca são orientados para se desligarem das atividades escolares e deixarem a criança livre para brincar.

Em suma, a análise dos resultados referentes às ludotecas universitárias e particulares indicou que, embora as ludotecas apresentem características semelhantes, as políticas de ação por elas adotadas são bastante diferenciadas entre si no que diz respeito à definição do público alvo e a estratégia de ação adotada, conforme se pode verificar na descrição a seguir:

A UEL elegeu como público alvo as crianças com idade entre 4 e 10 anos, oriundas principalmente da comunidade interna da Universidade. São filhos de funcionários, professores, alunos, etc., e grupos de crianças de escolas públicas. Em relação à estratégia de ação as ludotecas optaram pela organização de um espaço e de um acervo diversificado para uso interno e empréstimo, e pela disponibilidade de pessoal técnico para acompanhamento dos visitantes. Há também a realização esporádica de eventos lúdicos e oficinas. As declarações dos membros nem sempre coincidem com a política praticada. Há uma tendência a se enfatizar a formação de recursos humanos, principalmente alunos da própria Universidade e professores de pré-escola e primeiro grau, mas que ainda se encontra latente.

A PUCCAMP está voltada para a formação de recursos humanos e tem como principal público alvo : os alunos de diversos cursos da Universidade e de outras instituições; as crianças, principalmente usuários dos outros serviços de extensão da Universidade; os grupos de crianças oriundas instituições de portadores de necessidades especiais; professores de 1.º grau e outros profissionais. Os alunos são recebidos como estagiários e participam de grupos de estudos, juntamente com as pessoas da comunidade; a ludoteca também é utilizada para realização de trabalhos acadêmicos e de pesquisas; ao público infantil são oferecidos o espaço, um acervo diversificado para utilização interna e empréstimo, e pessoal técnico para acompanhamento. A postura da coordenação é coincidente com os objetivos e política de ação adotados.

A USP está voltada para o atendimento a crianças da comunidade e alunos do colégio de aplicação da Universidade; grupo de escolares; pesquisadores e profissionais interessados e ainda para produção de conhecimento. Para o atendimento a estes grupos de usuários foram organizados espaço, acervo diversificado para empréstimo e uso interno, e a disponibilidade de pessoal para acompanhamento dos visitantes. A equipe realiza pesquisas sob a orientação da coordenadora, e um acervo bibliográfico contendo teses, relatórios de pesquisa, periódicos, livros, etc. fica à disposição para consulta de pesquisadores e demais usuários. Há orientação a professores do Ciclo Básico e oferecimento de cursos e oficinas esporadicamente. A postura dos membros é coincidente com os objetivos e estratégia de ação adotados.

A política de ação da UNB está voltada principalmente para orientação de professores do Ciclo Básico quanto à utilização de jogos e brincadeiras no ensino. A ludoteca atende ainda a crianças da comunidade em geral; edita um jornal com artigos relacionados aos jogos e ao ensino; participa de eventos divulgando o trabalho da ludoteca e realiza a construção de brinquedos pedagógicos com sucatas. Ao público infantil são oferecidos o espaço, o acervo diversificado e



peçoal técnico para acompanhamento durante as visitas. A postura dos membros divergem entre si, oscilando entre a ênfase sobre a utilização do jogo no ensino e a promoção de atividades lúdicas para a criança, com prevalência da primeira. A política de ação é explicitada em seu projeto.

A UFSM tem como público alvo os professores e alunos do curso de Educação a que está vinculada; atende também a um grupo de escolares e a crianças da comunidade em geral. Há materiais disponíveis para a construção de brinquedos para a realização de pesquisas. Os brinquedos ali produzidos são testados com um grupo de controle. As ludotecas funcionam também como um local para a realização de estágios. Há uma certa divergência entre as opiniões dos membros participantes, mas, de uma forma geral, nota-se que o trabalho desenvolvido por esta ludoteca está voltado para o estudo sobre a utilização do jogo no ensino. Esta política de ação, no entanto, não é explicitada em seus objetivos.

A Indianópolis tem como população alvo grupos de escolas particulares, professores e demais interessados em conhecer a proposta e montar novas ludotecas; atende ainda a crianças da comunidade em geral. Adotam como estratégia de ação a reserva dos horários de funcionamento semanais para as duas primeiras categorias de usuários, oferecendo espaço, acervo diversificado e técnicos disponíveis para o acompanhamento durante as visitas. Os técnicos realizam a orientação na montagem de brinquedotecas e oficinas sobre construção de brinquedos com sucatas. Há ainda um grande empenho na divulgação desta ludoteca. A postura dos membros da equipe reflete os propósitos da ludoteca em todos os seus aspectos, propósitos estes que são explicitados nos objetivos oficiais.

A ludoteca CorAção elegeu como principal público alvo grupos fixos de crianças com idade entre dois e doze anos e a comunidade em geral. Há também o atendimento a adultos e profissionais interessados na montagem de novas



brinquedotecas e visitas de grupos de alunos de escolas particulares. As solicitações de sócios quanto às atividades e serviços oferecidos são priorizadas. Algumas crianças freqüentam a ludoteca diariamente lá permanecendo durante longos períodos. Para tanto, são organizados espaço, acervo diversificado para uso interno e empréstimo; programação de atividades variadas e pessoal técnico disponível para a assistência à criança. São oferecidas ainda programações de férias e comemorações. A postura dos entrevistados é coincidente com os propósitos desta ludoteca.

Verificou-se, entre as ludotecas universitárias, a existência de duas políticas de ação bem definidas. Uma privilegia os alunos da Universidade em que está inserida e pesquisadores e profissionais que a procuram. Entre estas podem ser incluídas as ludotecas da PUCCAMP, UFSM e UNB. As estratégias de ação diferem entre as ludotecas, porém as mais encontradas são o recebimento de alunos estagiários, a disponibilidade de acervo bibliográfico e a orientação sobre montagem de novas brinquedotecas e sobre a importância de jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança, que realizam informalmente, ou de forma não tão freqüente, através de cursos e oficinas. Há também o desenvolvimento de pesquisa e de experiências de construção de brinquedos para escolas de 1.º grau.

A organização de um espaço contendo uma grande diversidade de materiais entre jogos, brinquedos, fantasias, livros infantis, e profissionais disponíveis para um acompanhamento às crianças da comunidade, em geral com idade entre 3 a 10 anos, e o oferecimento de um espaço para lazer a grupos de escolares constituem a segunda, porém não menos importante, política de ação identificada nas ludotecas UEL, USP e também em uma ludoteca particular, a Indianópolis. Os membros das ludotecas que seguem esta política apresentam uma atitude coerente em relação à política adotada no que diz respeito à criança. Porém, a formação de recursos humanos só foi apontada pelos membros da UFSM e da PUCCAMP.



5.3 Condições de implementação da política adotada, operacionalização dos objetivos e a prática da equipe

A fim de verificar se as ludotecas participantes deste estudo apresentam condições apropriadas para atender ao público usuário escolhido, conforme seus propósitos, foram analisados alguns aspectos que podem influenciar a efetivação da política proposta. Os elementos considerados nesta análise foram as condições oferecidas pela instituição, a disponibilidade e capacitação da equipe e a influência das entidades associativas, como a ABB e a Abrinq, e a avaliação de desempenho das ludotecas na visão dos entrevistados.

É de conhecimento público que as instituições de ensino do país, sejam elas de nível básico, secundário ou superior, enfrentam dificuldades em relação às suas finanças. Estas instituições quer no âmbito federal, estadual, municipal e particular, lutam para cumprir seu orçamento e muitas vezes enfrentam até mesmo a falta de material de consumo. Em relação à capacitação de seu pessoal e verbas de fomento à pesquisa, a situação não é diferente. Considerando que a equipe exerce um papel fundamental na implementação dos objetivos das ludotecas, decidiu-se verificar a situação das ludotecas estudadas em relação à disponibilidade dos componentes das equipes e a capacitação dos mesmos.

5.3.1 Disponibilidade de recursos humanos

O primeiro fator a ser considerado é a disponibilidade que têm as equipes das ludotecas. Conforme descreveu CUNHA (1994), são várias as atividades que envolvem o funcionamento de uma ludoteca. Estas atividades abrangem a administração, organização do espaço e do acervo, preparo da equipe e atendimento ao público. Para que estas atividades sejam realizadas a contento, os autores recomendam uma equipe composta por vários profissionais.



Em relação às equipes das ludotecas participantes, pode-se dizer que o docente é um elemento fundamental. A análise do histórico das ludotecas universitárias revela que estas foram criadas através da iniciativa de grupos de professores. No entanto, após implantado o projeto e passados alguns anos, somente um ou dois professores permaneceram a ele vinculados. Assim, percebe-se que, em geral, os docentes são os principais responsáveis pela implantação da idéia da ludoteca nas universidades e continuam a geri-la após seu estabelecimento. Sua ação se faz presente muito mais a título de administração e condução do trabalho a ser desenvolvido, e não tanto no atendimento ao público.

Os dados levantados nesta pesquisa não permitiram verificar a causa pela qual um número reduzido de docentes permanece vinculado ao projeto após sua implantação. Sabe-se, porém, que as atribuições do professor universitário são diversificadas e, não raro, excedem a 40 horas semanais de trabalho. Uma possível causa é a necessidade de os professores estarem revezando sua atuação nos diversos projetos e cargos disponíveis nos departamentos a que estão vinculados. Em alguns casos há o acúmulo de outros cargos, como é o caso do coordenador da UNB que, conforme seu depoimento, devido ao alto índice de aposentadorias na Universidade entre os anos de 1994 e 1995, teve que assumir também a chefia de seu departamento.

Além de exercer o cargo de coordenador, a inserção dos docentes se faz através da supervisão de estagiários. A UEL foi a única entre as ludotecas estudadas que apresentou um número expressivo de docentes vinculados ao projeto, com total de seis professores de diferentes departamentos. Mesmo assim, alguns dos entrevistados declararam não dispor de tempo suficiente para dedicar-se ao projeto, como se pode perceber no depoimento abaixo:

"...a carga horária dos professores é bastante pequena, a minha carga horária por exemplo é de 4 horas semanais, se uso 2 horas para reunião me restam duas"... "existem problemas com a carga horária, mas alguém tem que tomar a iniciativa..." (UEL)



Ao que parece, o tempo limitado dos docentes para se dedicarem às atividades da ludoteca pode influenciar negativamente o trabalho desenvolvido. O empenho e o entusiasmo de alguns docentes pela proposta da ludoteca têm garantido a sua continuidade e expansão. A coordenadora da PUCCAMP é um destes exemplos, pois dispõe de 4 horas semanais para dedicar-se ao projeto e, na realidade, trabalha 20 horas.

O técnico e os estagiários, por sua vez, além das atividades de organização da ludoteca, realizam o atendimento ao público. O preparo destes profissionais é de fundamental importância, sob pena de que a ludoteca não venha a atingir seus objetivos. O docente é responsável pela administração, mas é através de grupos de estudos, treinamento, oficinas e acompanhamento das atividades realizadas que este vai orientar a política de ação a ser adotada pela equipe. Desse modo, se a orientação não for realizada de modo eficaz, irá prevalecer a posição dos técnicos e estagiários, que pode ou não ser condizente com a proposta da ludoteca em que atuam.

Ao analisar a situação das ludotecas em relação à sua equipe de trabalho, verificou-se que as ludotecas da PUCCAMP e da UNB encontram-se em uma situação bastante difícil, visto que contam somente com o coordenador como membro fixo, que é o responsável por todas as atividades relacionadas ao funcionamento da ludoteca, e que dispõe de uma carga horária restrita para se dedicar ao projeto, por causa de suas outras atribuições.

Em relação a este aspecto, a UFSM e a USP são privilegiadas comparando-se com as demais. Além de um coordenador, que é comum a todas as ludotecas estudadas, à época do levantamento de dados, a primeira contava com dez técnicos, quatro estagiários e a participação esporádica de alguns professores da Universidade. A USP tinha disponíveis dois técnicos e cinco estagiários. A UEL, por sua vez contava somente com um técnico, responsável pelo atendimento ao público, organização e manutenção do acervo e realização de atividades administrativas,



tendo o auxílio de doze estagiários. Os demais componentes de sua equipe ocupavam-se da supervisão dos estagiários, e da realização de outras tarefas relacionadas à ludoteca.

Os dados da pesquisa não permitiram verificar a existência de vínculo entre as ludotecas e a biblioteca das respectivas universidades. A equipe da biblioteca poderia estar colaborando tanto no âmbito da formação de coleção de materiais instrucionais, ou mesmo assumindo a responsabilidade de estar adquirindo e acondicionando estes documentos, e ainda poderia estar orientando na organização dos diversos materiais da ludoteca, caso não houvesse a possibilidade de atuação de um profissional habilitado. Esta experiência, na visão da autora, poderia ser bastante produtiva e enriquecedora para ambas.

A assessoria das diferentes áreas existentes na universidade, apontadas por Kishimoto (1994), é exercida somente em alguns casos como na UEL e na UFSM, nas quais se observa a atuação efetiva de pessoas com formação em outras áreas além da Pedagogia - que é a mais comum - tais como Artes, Psicologia, Biblioteconomia, Educação Física, e Matemática. Nota-se ainda que áreas como História, Filosofia, Antropologia e Ciências Sociais, que a grosso modo trabalham a cultura do homem em seus vários aspectos, não estão engajadas em nenhuma das ludotecas estudadas. Estas áreas poderiam contribuir de forma bastante relevante no trabalho desenvolvido pelas ludotecas em geral. Os próprios autores citados no referencial teórico desta pesquisa são oriundos destas áreas. O resgate do lúdico e das brincadeiras tradicionais, apontados na literatura como uma das atribuições das ludotecas, foi desprestigiado pelas ludotecas estudadas, e poderia ser explorado de forma muito mais contundente. A própria Biblioteconomia desenvolveu um corpo teórico sobre o trabalho de Ação Cultural que em conjunto com outras áreas pode contribuir 'diligentemente' neste aspecto.

A interdisciplinaridade, intrínseca ao trabalho das ludotecas das universidades encontra, dentro da Universidade, um ambiente extremamente favorável ao



seu desenvolvimento. Porém, o que se verifica em relação às ludotecas participantes é uma predominância da área de Pedagogia, o que acaba por influenciar a própria política de ação das mesmas. É interessante notar que as ludotecas com equipes numerosas, como as da UEL, PUCCAMP e UFSM, possuem objetivos voltados para população interna. Nestes casos são contemplados o aprimoramento dos alunos e a realização de pesquisas. Já aquelas que apresentam uma equipe menor, como a USP e a UNB, procuram atender a comunidade de uma forma mais efetiva.

A multidisciplinaridade também se faz notar entre as ludotecas particulares, principalmente na ludoteca CorAção, onde há uma atuação efetiva de voluntários, especialistas em várias áreas, na proposição de atividades e na realização de oficinas. No entanto não foi indicado pela coordenadora se o grupo se reunia para estudos e aprimoramento do grupo, propiciando assim uma ação interdisciplinar, ou se a atuação destes especialistas se dava de forma isolada. Na ludoteca Indianópolis há também a presença de especialistas de várias áreas, porém realizando as mesmas atividades, como brinquedistas.

5.3.2 Capacitação dos sujeitos entrevistados para atuar na ludoteca:

Houve a preocupação de se verificar se os participantes da pesquisa realizaram alguma complementação em sua formação que possibilitasse uma atuação mais adequada na ludoteca. Assim, foi indagado na entrevista se conheciam e/ou haviam visitado outras ludotecas e se haviam participado de cursos e eventos relacionados à área.

Quando indagados se conheciam ou haviam visitado outras ludotecas verificou-se o seguinte: Na UEL apenas dois conhecem outras ludotecas além daquela em que atuam. Outros dois afirmaram que conhecem as ludotecas que ajudaram a implantar, como a ludoteca da APAE de Ibiporã, cidade próxima à Londrina, que atende principalmente a excepcionais e que contou com o assessoramento da ludoteca da UEL; a ludoteca do CAIC, escola de primeiro grau que foi organizada pelo



pessoal da ludoteca da UEL que também atua neste projeto. Outras formas de contato com outras ludotecas apontadas pelos sujeitos foram : leituras e vídeos.

A coordenadora da PUCCAMP afirma conhecer, em S. Paulo, o Labrimp, a ludoteca da APAE em Campinas, a ludoteca do 'Bosque dos Alemães', junto à biblioteca municipal, e outras que não soube nomear. Afirmou ter assistido a relatos, vídeos, etc. sobre ludotecas na Abrinq.

Todos os membros da USP afirmaram conhecer outras ludotecas, e citaram a ludoteca da APAE, a da LBV, a do SERAFIM, que está vinculada a uma clínica particular e que atende a pacientes com problemas de aprendizagem, além de ludotecas vinculadas ao sistema de bibliotecas públicas.

Na UFSM dois dos quatro sujeitos afirmaram conhecer outras brinquedotecas e citaram o Labrimp, a de Indianópolis, a do SESC de Alegrete-RS.

O coordenador da UNB apontou ter visitado ludotecas no país e no exterior, entre elas a ludoteca de Indianópolis, uma em Paris e outra em Montreal-Canadá.

Quando questionados sobre o motivo que os levou a trabalhar em uma ludoteca, houve uma maior incidência daqueles que começaram a trabalhar na ludoteca como voluntários, interessaram-se em estudar sobre os brinquedos, os jogos e a criança, e se envolveram de tal maneira que continuaram trabalhando no projeto. Representam 46,1% do total de sujeitos. Em seguida aparecem os que indicaram estar de acordo com a proposta de se trabalhar o lúdico, tendo em vista o desenvolvimento global da criança, como é realizado nas ludotecas, com 30,8% do total das indicações. Na mesma proporção de indicações encontram-se aqueles para os quais 'o lúdico, que é predominante nas ludotecas, é um fator que proporciona a aprendizagem acadêmica e geral', e 15,3% indicaram que suas atividades de pesquisa e/ou de ensino estão relacionadas com o trabalho desenvolvido na ludoteca. Outros apontaram o fato de o projeto 'fazer parte do local de trabalho', ou seja, o fato de o projeto estar vinculado a um departamento ou área acaba envolvendo

aqueles que também fazem parte do mesmo, constituem 4,6% das indicações. Em seguida, na ordem de indicação, aparecem os que optaram por trabalhar na ludoteca devido a seu interesse pela criança. Representam 3,2% do total dos sujeitos. A seguir será indicado pelos entrevistados o motivo de escolha para atuar na área.

Entre os membros da equipe da ludoteca da UEL, o principal motivo apontado pelos sujeitos para estarem atuando na ludoteca foi o fato de terem participado da elaboração e implantação do projeto inicial e seu interesse pelo trabalho então desenvolvido. Em seguida, aparecem aqueles que consideram o lúdico como elemento 'importante para o desenvolvimento global da criança' e que 'possibilita um trabalho de conteúdos formais e gerais com a criança'.

Já para a coordenadora da PUCCAMP o motivo para estar trabalhando na ludoteca e haver elaborado a proposta de implantação é o fato de esta atuação estar em consonância com sua área de estudo, e ainda a presença de uma sala de brinquedos utilizada pelos professores em aula.

Para a equipe da USP o motivo variou entre os membros entrevistados. As técnicas afirmaram que começaram a trabalhar com o tema por 'terem interesse pelo trabalho com crianças' e por 'terem se envolvido por acaso'. Ambas trabalhavam na USP, na parte administrativa e tiveram o interesse em mudar de cargo/função.

Para a equipe da UFSM, o principal motivo apontado foi o fato de o projeto estar vinculado ao departamento e assim envolvê-los no trabalho. Somente uma das técnicas apontou a importância do lúdico para a formação da criança.

Segundo o coordenador da ludoteca da UNB o principal motivo por estar trabalhando na ludoteca é a sua 'crença' na importância do lúdico para a formação global da criança. Os demais sujeitos apontaram o fato de o trabalho estar relacionado a outras atividades, principalmente à pesquisa. Para a aluna estagiária 'o



envolvimento foi por acaso', mais pretende colaborar para a organização da ludoteca.

Foi verificado ainda se os entrevistados haviam lançado mão de algum recurso de capacitação para atuar na ludoteca. Entre os sujeitos da ludoteca da UEL verificou-se que entre os sete sujeitos entrevistados, cinco participaram da elaboração do projeto da ludoteca, e afirmaram ter participado de cursos, palestras e eventos promovidos durante a elaboração do projeto, e consideram que este período serviu como preparo para atuar na ludoteca. O supervisor da área de artes, afirmou ter participado de cursos relacionados ao trabalho desenvolvido na ludoteca sobre artes para crianças. Outros três afirmaram estar participando de eventos na área periodicamente, inclusive com a apresentação de trabalhos.

A coordenadora da PUCCAMP declarou ter participado de cursos ministrados pela Abrinq e inclusive ter sido convidada a ministrar um destes cursos. Além disso, participa de discussões com outras pessoas relacionadas com as ludotecas e assiste a vídeos na sede dessa associação.

As técnicas da USP disseram que têm participando de cursos promovidos pela coordenadora, inclusive com palestrantes e pesquisadores convidados, como Gilles Brougère e outros. Além disso, uma das técnicas afirmou ter participado de cursos e eventos promovidos pela ABB sobre os seguintes temas: brinquedotecas, artes, sucatas, como contar histórias; participa de encontros regionais, frequenta cursos do programa de pós-graduação da universidade, por exemplo, sobre pré-escola, desenvolvimento da educação infantil; palestras sobre imaginário, etc. A outra técnica indicou que o período em que atuou como professora e realizou estágio em uma biblioteca infanto-juvenil serviu como experiência que a ajudou a atuar na ludoteca. Num certo sentido, ela aprendeu "a lidar com crianças". Além disso, afirmou estar sendo acompanhada pela coordenadora da ludoteca e ter interesse em participar de eventos e cursos na área.



Os sujeitos da UFSM afirmaram estar participando de cursos na área principalmente realizados em eventos no Brasil e exterior, inclusive Argentina.

Já entre os sujeitos da UNB, os dois voluntários declararam não ter participado de qualquer curso ou evento na área. Somente o coordenador indicou ter participado de alguns eventos.

Com o intuito de verificar se as instituições que possuem ludoteca preparam o pessoal da equipe, foi indagado aos respectivos coordenadores se a ludoteca oferece algum tipo de treinamento. Através dessa questão pôde-se constatar que a UEL, a USP e a UNB não possuem um programa estruturado de treinamento para o seu pessoal, enquanto que as demais o possuem.

A UEL, embora não tenha um programa estruturado, elaborou dois vídeos: um com o objetivo de divulgar a ludoteca e outro com o propósito de treinamento. Neste, alguns dos professores da equipe apresentam temas, como: alguns aspectos da psicologia do desenvolvimento, do jogo, interdisciplinaridade, e a ludoteca da UEL. A equipe de professores tem tentado há alguns semestres organizar programa único de treinamento para os novos estagiários, porém devido à 'incompatibilidade de horários', pois há alunos que fazem curso integral e outros com aula pela manhã ou à noite, este treinamento tornou-se inviável. Cada supervisor se encarrega de realizar o treinamento com seus estagiários a cada semestre.

Em relação ao preparo da equipe de professores que atua na ludoteca da UEL como supervisores, verificou-se que não há nenhum programa de treinamento. Alguns membros da equipe atuam desde a criação do projeto, participaram das discussões e palestras realizadas com professores como Edda Bomtempo, etc. e não sentem a necessidade de um programa de treinamento para a equipe. Com relação às reuniões de estudo estas serão discutidas mais adiante.



Na ludoteca da USP a orientação, embora informal, é feita pela coordenadora, a professora Kishimoto, aos técnicos e estagiários através de leituras orientadas e reuniões semanais de estudos, palestras de pessoas ligadas a área, etc.

Por outro lado as coordenadoras da PUCCAMP e da UFSM afirmaram desenvolver um programa de treinamento periódico desde o ingresso do profissional na equipe.

Já a PUCCAMP realiza oficinas a cada 15 dias, aos sábados pela manhã, para que a equipe 'se conheça, porque são alunos de vários cursos'. Nestes encontros os integrantes conversam, brincam, e são trazidos profissionais e especialistas para apresentarem a hora do conto, outras vezes os próprios alunos apresentam uma proposta como oficina de dobradura, etc. A UFSM prepara seus membros da equipe através de cursos, oficinas, vivências e assessoria. Sobre esta ludoteca não foi apontado nenhum outro detalhe.

Foi indagado aos entrevistados oriundos das ludotecas particulares qual o preparo que haviam recebido para atuar na ludoteca. Para tanto foram verificados os seguintes aspectos: conhecimento de outras ludotecas, participação dos mesmos em cursos e eventos da área e participação em treinamento.

A coordenadora da ludoteca CorAção indicou conhecer, em Curitiba, uma ludoteca pertencente a uma escola de educação especial, onde também atua, e em S. Paulo, o Labrimp e a ludoteca de Indianópolis. As brinquedistas da ludoteca de Indianópolis afirmaram conhecer diversas ludotecas, e várias técnicas auxiliaram em sua montagem.

Em relação ao motivo de escolha para atuar em uma ludoteca, a coordenadora da CorAção afirmou que sua atuação na ludoteca é uma extensão de seu trabalho como fonoaudióloga. Segundo a coordenadora, o brinquedo é um de seus principais instrumentos de trabalho. Outro fato que a influenciou foi o convite de sua irmã e atual sócia para atuar na ludoteca da qual essa era proprietária.



As técnicas de Indianópolis se envolveram com o trabalho de ludoteca desde quando começaram a levar seus filhos à brinquedoteca de Indianópolis. A partir de então passaram a participar de eventos, cursos e foram convidadas a trabalhar na instituição.

Quanto a haver freqüentado cursos de aperfeiçoamento, a coordenadora da ludoteca CorAção citou o curso de construção de brinquedos com sucatas e afirmou estudar o tema por conta própria. Afirmou ainda ter participado de dois congressos regionais sobre brinquedos e brinquedotecas, sendo que em um deles apresentou um relato de sua experiência em ludotecas.

Já os técnicos de Indianópolis indicaram haver freqüentado cursos de brinquedistas promovidos pela ABB e pela APAE. Um dos técnicos considera que sua formação acadêmica, Psicologia, contribuiu muito para o seu trabalho na ludoteca. Ambos os técnicos têm participado de eventos sobre o tema, tendo organizado uma brinquedoteca modelo, aberta a visitas, por ocasião do Congresso Brasileiro de Brinquedotecas realizado em 1994.

Foi indagado ainda aos participantes se estes haviam participado de algum treinamento oferecido pela ludoteca em que atuam. A coordenadora da CorAção afirmou não ter participado de qualquer treinamento, mas indicou que realiza, juntamente com sua sócia, treinamento dos demais membros da equipe, que inclui cursos sobre confecção de brinquedos com sucata, recreação, criatividade, realização de brincadeiras, entre outros.

Os técnicos de Indianópolis indicaram que recebem orientação informal da coordenadora da ludoteca, a professora Nylse Cunha, e que o preparo para atuar na ludoteca se iniciou antes mesmo de estarem atuando na ludoteca, pois desde essa época acompanhavam cursos e eventos da área.

Cunha (1994), Misurcová (1986) e Junqueira (Friedmann, 1992) chamam a atenção para a importância da qualificação da equipe e fazem uma série de reco-



mendações para se garantir sua efetivação. Entre as ludotecas participantes, três declararam desenvolver um programa de treinamento e duas não contam com um trabalho deste tipo, pois são distantes da cidade de S. Paulo, onde é realizada a maior parte dos cursos e eventos da área. Este talvez seja um fator significativo, pois em se tratando de instituições públicas nem sempre é possível conseguir verba para o custeio dos gastos para a capacitação de pessoal. Não se verificou um esforço por parte das ludotecas que não possuem um programa de treinamento no sentido de participar de cursos e eventos da área.

Por outro lado as ludotecas podem realizar programas internos de treinamento e estudos, visto que estão inseridas em uma Universidade e contam com a disponibilidade de especialistas e/ou pesquisadores de várias áreas que poderiam ter alguma inserção no projeto. Além disso pode-se lançar mão de assessoria externa, o que parece não ocorrer entre a maioria das ludotecas estudadas, com exceção da USP, que indicou receber a colaboração de especialistas convidados para o programa de pós-graduação em educação desta Universidade.

A UEL, mesmo contando com a participação de professores de diversas áreas no projeto, não conseguiu adotar uma sistemática de estudos. Seus membros indicaram que este era um fator que estava influenciando negativamente o trabalho desenvolvido e a própria integração da equipe. Durante o período de implantação da ludoteca houve a participação de especialistas de outras instituições, mas isto não foi levado adiante. A falta de disponibilidade de tempo dos docentes para a realização destas atividades e a incompatibilidade de horários entre os estagiários para participarem das mesmas foram apontados como as principais causas que impediam a adoção de um programa de treinamento nesta ludoteca.

Um indicativo das conseqüências da falta de um programa de treinamento da equipe é a grande divergência entre as opiniões do coordenador e dos voluntários da ludoteca da UNB, o que pode causar um viés no desenvolvimento das atividades.



A localização das ludotecas é um fator também a ser considerado ao se analisar as condições de implementação das políticas adotadas pelas mesmas. A restrição da utilização dos espaços reduz as atividades da ludoteca ao espaço interno das salas em que estão alojadas. Além disso, algumas das ludotecas ocupavam salas de aula adaptadas ou funcionavam junto à biblioteca, sem a infraestrutura adequada, como por exemplo, iluminação e ventilação e instalações sanitárias e hidráulicas. O barulho produzido pelas crianças em atividade na ludoteca resulta em reclamações.

A ludoteca Indianópolis apresenta características semelhantes às ludotecas universitárias, principalmente no que tange à formação de recursos humanos. Esta também é uma das preocupações da ABB, da qual faz parte como associada e participa da diretoria através de sua coordenadora. A ludoteca CorAção segue a demanda de seus clientes ou sócios, principalmente na proposição de suas atividades.

Quanto à capacitação do pessoal nota-se que na Indianópolis há uma grande preocupação neste sentido, incentivando os membros a participarem de cursos, eventos e realizando reuniões para troca de planos e troca de experiências. Os membros da CorAção também reconhecem a importância do treinamento de sua equipe e o realizam internamente através de cursos e orientações das coordenadoras e voluntários. As coordenadoras também têm participado de eventos para divulgar a ludoteca e para se atualizarem.

5.3.3 Infra-estrutura utilizada pelas ludotecas participantes

A falta de recursos financeiros para a reposição e a compra de peças para o acervo e de materiais de consumo tem prejudicado as atividades da ludoteca da UEL, embora os itens indicados pelo entrevistados (sala de vídeo games e discoteca) não possam ser considerados exatamente como essenciais. Ainda assim, de acordo com a indicação das atividades realizadas e a declaração de um dos sujeitos, somente o setor responsável pelo acervo de uso interno e pelo empréstimo es-

tava em plena atividade, enquanto os demais as oficinas e o museu de brinquedos, ainda não estavam cumprindo seus objetivos. A razão para este fato, conforme um dos depoimentos, foi um período em que esta ludoteca não teve disponível um funcionário próprio, além da troca de alguns dos professores que participavam do projeto. O grupo estava passando por um período de reestruturação quando do levantamento dos dados.

A ludoteca da PUCCAMP, que é a mais nova entre as ludotecas participantes da pesquisa (seis meses, na época da coleta de dados), enfrenta problemas quanto à sua instalação e falta de pessoal. Entretanto sua coordenadora, ao invés de lamentar sobre as dificuldades, se declara bastante entusiasmada com o projeto. Segundo seu depoimento, o projeto tem sido bem aceito pela comunidade, tendo em vista a procura pelo mesmo e o apoio que vem recebendo através de doações.

O fato de a ludoteca da USP estar atuando há sete anos não a isentou de problemas estruturais. Os técnicos da USP apontaram a falta de apoio institucional para o projeto e a necessidade de um local mais adequado às suas instalações. Para os entrevistados, esta ludoteca tem conseguido atingir seus objetivos plenamente. Outro fato a ser considerado é que os objetivos apontados pelos técnicos não correspondem aos objetivos oficiais desta ludoteca. Porém, a verificação das atividades desenvolvidas indica que a sua atuação tem se dado tanto em favor da criança, como indicaram os técnicos, quanto no estudo e na promoção das atividades lúdicas no ensino, conforme os objetivos oficiais.

A ludoteca da UNB, com cinco anos de funcionamento enfrenta ainda problemas estruturais. Devido à falta de técnicos e de disponibilidade de docentes da Universidade, está funcionado esporadicamente, quando o coordenador dispõe de algum tempo. Ao que parece não existe um apoio institucional muito efetivo, visto que o próprio acervo da ludoteca foi iniciado com a construção de brinquedos com sucata. Atualmente sua composição apresenta pouca variedade e quantidade de materiais, em relação às demais ludotecas. A falta de organização do acervo,

apontado como um dos fatores que prejudicam o atendimento ao público infantil, é decorrente da falta de pessoal. A produção e coleção de materiais instrucionais relacionados ao lúdico e ao ensino e, ainda, a organização do espaço sem a preocupação com a apresentação dos 'cantinhos' como as demais, indicam que esta ludoteca continua fiel aos propósitos iniciais de sua implantação, indicados em seu histórico, ou seja, 'responder à demanda dos professores da rede pública que busca uma nova proposta para os processos de ensino e aprendizagem'. Assim, ainda que esta ludoteca tenha sua política de ação definida vários fatores têm prejudicado sua efetivação.

A ludoteca da UFSM parece não enfrentar problemas estruturais que afetem a sua atuação, contando com o apoio financeiro de uma instituição internacional, a Fundação holandesa Van Leer. Em relação aos objetivos, a resposta confirma a suposição desta autora de que, embora a filosofia declarada pelo grupo seja o trabalho lúdico com a criança, há uma ênfase no estudo e na promoção de uma proposta lúdica no ensino. O cuidado da equipe com relação ao embasamento teórico para realização das atividades foi apontado como um dos pontos positivos na avaliação dos entrevistados, bem como o reconhecimento da comunidade sobre o trabalho desta ludoteca.

Os dados da pesquisa não permitiram verificar até que ponto as universidades têm valorizado o projeto das ludotecas participantes, no sentido de prover sua manutenção. Pelo que se pode observar, a alternativa adotada pelas Universidades para manutenção de seus projetos são as parcerias com órgãos privados, como por exemplo, as empresas, as escolas particulares e as fundações culturais. A vinculação do projeto com a comunidade poderia constituir-se em uma saída para a falta de recursos, tanto para manutenção das ludotecas universitárias, como para a organização de atividades como realização de eventos, cursos, etc.

A possibilidade de uma parceria com as empresas do ramo de brinquedos citadas por Kishimoto (1994) era exercida por somente duas das ludotecas uni-

versitárias, a PUCCAMP e a USP, através da Abrinq. A ludoteca da UEL indicou haver tentado receber alguma ajuda de custo desta organização, porém como seu projeto já havia sido implementado, a solicitação não foi aceita. As demais não indicaram haver tentado vincular-se às empresas. Em um acordo deste tipo as ludotecas teriam a renovação de sua coleção, subsídio para a realização de eventos, etc, em troca do repasse dos resultados de suas pesquisas. Corre-se o risco, porém, de a ludoteca tornar-se um laboratório para testagem de brinquedos, como em alguns casos. Isto vai depender então da posição da direção e dos demais membros do grupo e do conteúdo do acordo estabelecido.

As ludotecas particulares se situam em um outro contexto e podem ser categorizadas como empresas. Estas ludotecas têm se auto-sustentado e não enfrentam problemas quanto à estrutura, como por exemplo, a falta de pessoal, de recursos para compra e reposição de material e de espaço adequado. Devido ao fato de não estarem vinculadas a uma instituição mantenedora, há mais liberdade na escolha da política de atuação.

5.3.4 Influência das entidades associativas: ABB/ABRINQ

Em relação às entidades associativas, Abrinq e ABB, verifica-se que estas não mantêm um mecanismo de monitoração sobre as ludotecas existentes, embora a ABB exija que as instituições que sejam portadoras do nome 'brinquedoteca' sejam a ela associadas. Ao que parece falta uma divulgação mais eficiente sobre as atividades das associações, pois somente as ludotecas mais próximas geograficamente têm participado delas, ou usufruído de programas de fomento, grupo de discussões, cursos e eventos realizados. Entre as ludotecas participantes verificou-se que a maioria mantém com elas um vínculo informal. Assim, conclui-se que a influência destas associações sobre as ludotecas participantes se dá principalmente na capacitação, porém sua ação está restrita às ludotecas localizadas mais próximas à sua sede. É provável que a falta de recursos financeiros e de disponibilidade de pessoal apresentado pelas ludotecas universitárias influencie o deslocamento de seus mem-

bros, ou mesmo a organização de cursos nas cidades em que estão localizadas, já que os membros das associações se dispõem a ministrar o curso em outras localidades. Pode-se concluir, face a essa situação que, para a maioria das ludotecas participantes desta pesquisa, a influência destas associações não é significativa.

A influência da ABB entre as ludotecas particulares é bastante visível. Os membros da Indianópolis além de ter participado dos cursos e eventos por ela promovidos, atualmente fazem parte da equipe de organizadores destas atividades, pois sua coordenadora é a presidente desta associação. Esta influência se faz notar ainda na proposição da política de ação desta ludoteca que se empenha na disseminação do conceito de brinquedoteca e na orientação na montagem de novas brinquedotecas e ainda no discurso dos membros da equipe que ressaltam a necessidade de vinculação entre as ludotecas e a ABB.

Também na ludoteca CorAção verificou-se a influência da ABB, principalmente através da figura de sua presidente. A professora Nylse H. Cunha assessorou a montagem desta ludoteca. Além disso, uma de suas coordenadoras tem participado de cursos e eventos da ABB. No entanto, conforme a declaração de uma das coordenadoras, a professora Nylse tem algumas restrições quanto ao trabalho desenvolvido por esta ludoteca, principalmente no que diz respeito à venda de brinquedos.

Assim, pode-se dizer que as ludotecas particulares não enfrentam problemas que influenciem na efetivação da política de ação por elas adotada e apresentam as condições ideais no que tange a recursos humanos, financeiros e materiais.

5.3.5 Avaliação do desempenho das ludotecas participantes

Nesta questão os entrevistados foram convidados a avaliar o desempenho da ludoteca em que atuam, tendo em vista os objetivos apontados na questão anterior.

Entre os sete entrevistados da UEL, dois avaliaram o trabalho desenvolvido como sendo 'bom' e 'muito bom'. A coordenadora da ludoteca ressaltou a falta de recursos como espaço físico próprio, sala de vídeo games, discoteca e ainda a falta de 'união entre os estagiários', que prejudica o desenvolvimento do trabalho a contento. A inexistência de um espaço para reflexão teórica e discussão dos objetivos e a postura do grupo foram apontados por 3 entrevistados como fatores limitativos do trabalho da ludoteca. Um dos sujeitos ressaltou a necessidade do estudo de teorias relacionadas à imaginação da criança e de outros temas relacionados, dando uma menor ênfase ao jogo. Foi indicada, ainda, a necessidade de participação da ludotecária e estagiários, além do grupo de supervisores, em estudos de reflexão. Um dos entrevistados destacou o trabalho realizado por seus estagiários:

"... as minhas estagiárias lidam com grupos de diferentes escolas, com diferentes propostas pedagógicas, então elas fazem uma reflexão sobre até que ponto a proposta pedagógica da escola influencia no comportamento da criança, diante de uma situação de ludoteca. Porque a ludoteca, dentro de nossa filosofia, é um local que a criança vai para explorar livremente o espaço, o adulto é um mediador da criança... e a gente observa que aquelas crianças em que a postura da escola é mais tradicional, essas crianças não têm iniciativa, elas ficam esperando o adulto determinar o que elas devem, ou que elas não devem fazer. Por outro lado, as crianças das escolas que adotam uma proposta pedagógica mais democrática, têm a iniciativa de explorar, de decidir o que elas querem, o que elas não querem. Então, tem sido bastante interessante, e tenho procurado explorar bastante isso com os alunos."

O técnico indicou a necessidade de um acompanhamento mais eficaz dos estagiários pelos supervisores e manifestou interesse em montar uma ludoteca particular: *"...gosto de trabalhar aqui, gostaria de ter grana e montar uma para mim. Já pensou no shopping, para comercializar?"*

Na avaliação realizada pelos membros da UEL, o item mais citado foi a necessidade de um espaço para reflexão e discussão de equipe, apontado pelos sujeitos como fator que interfere negativamente no desenvolvimento das atividades. Um dos sujeitos indicou ainda a necessidade de um acompanhamento mais eficaz dos

estagiários pelos supervisores. Estes dois itens estão relacionados à questão do preparo da equipe, que parece ser o principal elemento a ser considerado para a melhoria de desempenho desta ludoteca, na opinião de seus membros.

A falta de recursos físicos e materiais tem prejudicado as atividades da ludoteca, embora os itens indicados pelo entrevistados (sala de vídeo games e discoteca) não possam ser considerados exatamente como essenciais. Somente um dos sujeitos considerou os objetivos oficiais ao avaliar a ludoteca. Este concluiu que somente a brinquedoteca, que é um dos setores desta ludoteca, tem cumprido seus objetivos, sem apontar as causas dessa situação. A própria indicação das atividades realizadas, que foram elencadas na caracterização da amostra, revela que a principal vertente da atuação desta ludoteca está relacionada às atividades, à utilização de seu espaço e acervo.

Na avaliação da coordenadora da PUCCAMP, apesar de dificuldades como falta de pessoal e espaço físico, a ludoteca tem desenvolvido um trabalho dentro do que havia sido previsto no projeto, ou seja, tem cumprido seus objetivos. No entanto, quando indagada a respeito dos objetivos, a coordenadora afirmou que somente um deles vinha sendo viabilizado, mas indicou que existem perspectivas para implementação dos demais. Há que se considerar, porém, que esta ludoteca estava com seis meses de atuação na época da coleta de dados, tempo provavelmente insuficiente para o exercício pleno de seus objetivos. A coordenadora afirmou ainda que pretendia desenvolver um trabalho mais direcionado à comunidade externa.

Em relação à USP, os técnicos entrevistados afirmaram que a ludoteca atingia totalmente seus objetivos, apesar da existência de algumas dificuldades de operacionalização, como a falta de espaço físico e de apoio institucional ao projeto.



A ludoteca da UNB, segundo seu coordenador, vinha atingindo seus objetivos em parte, pois havia realizado somente a 'integração de atividades lúdicas nos processos de ensino/aprendizagem'. Um dos voluntários indicou que a falta de organização da ludoteca era um fator limitante para o seu desempenho. O outro voluntário não respondeu a esta questão.

A ludoteca da UFSM foi avaliada positivamente por todos os entrevistados. A coordenadora afirmou que a equipe estava procurando 'fazer sempre o melhor', e indicou uma preocupação com o embasamento teórico para o desenvolvimento das atividades. Tal embasamento era realizado pelos membros da equipe através de leitura de bibliografia especializada e pesquisa. Os outros dois entrevistados afirmaram que a ludoteca atingia plenamente seu objetivo, a saber: pesquisa sobre a função do brinquedo na educação infantil. Destacaram ainda o reconhecimento desse trabalho por outras instituições.

Para a sua coordenadora, a ludoteca CorAção vinha sendo bem aceita pela comunidade. A entrevistada se dizia entusiasmada com o projeto da ludoteca, citando ainda casos de crianças que apresentavam algum problema de comportamento e que sem necessidade de um acompanhamento psicológico obtiveram uma significativa melhora após frequentar a ludoteca por um determinado período.

Na opinião dos membros da Indianópolis o maior problema da ludoteca estava sendo a sua divulgação, que até então era feita através de mala direta e do jornal do sindicato das escolas particulares, mas, segundo os entrevistados ainda era insuficiente. Outro aspecto levantado pelos entrevistados foi o interesse dos professores e/ou proprietários de escolas de pré e 1.º grau, em montar uma ludoteca própria. Conforme os depoimentos, esta ludoteca estava prestando orientação a um grande número de interessados. Os entrevistados indicaram ainda a necessidade de a ludoteca ficar aberta aos sábados e domingos, a fim de ampliar os horários de atendimento.

6. Conclusão

Sufocados pelo ritmo intenso da vida urbana moderna, diversos setores da sociedade atual têm se empenhado na busca do prazer e do bem-estar. Esta busca se faz notar, por exemplo, na importância que as atividades de lazer e entretenimento adquiriram entre as classes mais abastadas. Estas atividades, no entanto, não possuem características lúdicas genuínas, pois, na maioria das vezes, têm como principal objetivo o lucro e a competitividade.

O verdadeiro espírito lúdico é caracterizado pela busca da plenitude do homem, não está vinculado a uma forma específica de manifestação e tende aos ideais de beleza, superioridade e dignidade. O domínio do aspecto lúdico, que é uma característica intrínseca ao homem, tem sido relegado a ocasiões bem definidas, tais como festas e alguns jogos. Mesmo entre as crianças, as oportunidades de manifestação deste aspecto estão cada vez mais escassas.

Problemas de violência urbana, individualidade dos pais, necessidade de trabalhar para a subsistência, excesso de atividades educativas e falta de espaços para brincar têm ocasionado um confinamento da infância em suas casas e em determinadas instituições. Neste contexto, a criança deixa de vivenciar a cultura e passa a recebê-la através dos adultos e da escola. Esta, não raro, possui uma concepção tradicionalista, que encara a brincadeira como perda de tempo, ou como atividade secundária a ser realizada nas horas vagas.

As consequências destas práticas para a criança têm sido constatadas por especialistas que indicam um aumento de crianças com problemas psicológicos, como a solidão. Na tentativa de minimizar estes fatores, têm surgido algumas instituições que buscam resgatar o lúdico, propiciar um espaço para brincadeiras e incentivar a interação entre a criança e seus pares. Dentre estas merece destaque a ludoteca.



A ludoteca, ou brinquedoteca, é encontrada em diversos países, direcionada ao atendimento de um público alvo diversificado. No Brasil, as duas denominações são usadas indistintamente, embora não haja um consenso quanto ao seus significados. Na definição mais aceita pelos profissionais da área, a ludoteca é identificada como um espaço organizado em função da criança, contendo uma grande diversidade de materiais entre brinquedos e jogos. Suas atividades estão relacionadas à promoção do lúdico, ao resgate das brincadeiras tradicionais e à socialização da criança e do adulto. Estudos sobre o tema ainda são incipientes.

Através desta pesquisa procurou-se traçar o perfil de uma amostra de ludotecas nacionais, composta por ludotecas universitárias e particulares, constatar a existência de uma política de atuação definida nas ludotecas estudadas e, ainda, verificar as condições para implementação da política adotada e a operacionalização dos objetivos propostos.

A análise dos resultados obtidos permitiu verificar que as ludotecas pesquisadas apresentam as seguintes características:

- possuem um tempo de atuação bastante variado, entre 6 meses e 7 anos;
- as ludotecas universitárias estão em geral vinculadas ao curso de Pedagogia;
- as equipes possuem um número variável de profissionais, entre 3 e 23 membros, sendo que as universitárias são compostas por docentes, estagiários, técnicos e voluntários e as particulares por um coordenador - em geral proprietário da ludoteca - técnicos e voluntários.

Foram identificadas três categorias de público alvo: 1)crianças com idade entre 2 e 12 anos, para as quais são oferecidos o espaço para realização de brincadeiras livres, a utilização e o empréstimo do acervo e ainda algumas atividades direcionadas; 2)alunos dos cursos da universidade, pesquisadores e profissionais



interessados, aos quais se oferecem orientação na realização de estágio, assessoria na montagem de novas brinquedotecas, grupos de estudo e a utilização do acervo bibliográfico especializado; 3) grupos de escolares e seus professores, aos quais são oferecidos o espaço para realização de brincadeiras livres e o acervo para uso interno.

As ludotecas universitárias em geral não estão associadas às entidades de classe como a Abrinq e ABB, pois das 5 unidades estudadas, duas mantêm vínculo com uma das associações, mas mantêm um contato informal através da participação em eventos e cursos promovidos principalmente pela Abrinq. As duas ludotecas particulares estudadas estão vinculadas a pelo menos uma das associações.

Os acervos das ludotecas são bastante ricos em diversos tipos de materiais. Os jogos e brinquedos industrializados têm sido privilegiados, em detrimento dos artesanais, por exemplo, visando democratizar o acesso da criança a estes tipos de materiais e minimizar o incentivo da mídia ao consumo. A sucata também está à disposição em todas as ludotecas participantes, mas em duas ludotecas universitárias é utilizada especialmente para a construção de brinquedos com fins pedagógicos.

Em relação à política de ação, que corresponde à estratégia de ação adotada para atender ao público alvo escolhido, foram identificadas três linhas: a formação de recursos humanos para trabalhar com a criança; o oferecimento de um espaço para lazer e o acesso a brinquedos e jogos e, finalmente, a tutela da criança durante alguns períodos do dia conforme a solicitação dos pais.

A primeira linha de ação, exercida principalmente pelas ludotecas universitárias, privilegia os alunos da instituição na qual está inserida, ou seja, os pesquisadores e profissionais que a procuram. Entre estas podem ser incluídas as ludotecas da PUCCAMP, UFSM e UNB. As estratégias de ação adotadas se diferenciam entre as ludotecas, porém as mais encontradas foram: o recebimento de alunos es-



tagiários, a disponibilidade de acervo bibliográfico e a orientação quanto à montagem de novas brinquedotecas e quanto à importância de jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança. Isto se faz informalmente, ou através de cursos e oficinas esporádicos. Há também o desenvolvimento de pesquisa e a realização de experiências com a construção de brinquedos pedagógicos com sucatas. Questionou-se então a legitimidade de as ludotecas que têm cumprido o papel de laboratório ou instrumentais pedagógicos serem identificadas como ludotecas ou brinquedotecas.

A segunda linha de ação consiste na organização de um espaço à comunidade em geral para a realização de brincadeiras e para o lazer de grupos de escolares. Entre as ludotecas que praticam esta política de ação podem-se enquadrar a UEL, a USP e também a ludoteca de Indianópolis. Esta linha de ação foi identificada como estando mais próxima da indicada pelos autores citados no referencial teórico, os quais a conceituam como sendo uma instituição empenhada em resgatar o lúdico, oferecer o acesso a brinquedos, jogos e brincadeiras tradicionais, além do contato entre a criança, seus pares e os adultos. Não se constatou, porém, uma atuação efetiva das ludotecas envolvidas neste estudo em cumprir a tarefa de cultivar estes aspectos, pois há uma predominância da realização de brincadeiras livres. As ludotecas universitárias têm se dedicado ao resgate das brincadeiras e jogos tradicionais através da realização de pesquisas junto à comunidade como foi verificado, por exemplo, na USP e na UEL. Porém, ao que parece, o resultado destas pesquisas não têm sido revertidos no trabalho desenvolvido internamente por estas ludotecas.

A ludoteca CorAção apresenta uma política de ação bastante peculiar. Esta ludoteca apresenta condições ideais para atendimento a seu público alvo, em termos de recursos humanos, materiais e físicos. Porém, ela tem cumprido a função de extensão do lar da criança. A ludoteca possui técnicos, ou brinquedistas, que se encarregam das atividades de rotina diária da criança. É certo que nem todas as

crianças que a freqüentam fazem uso deste sistema, pois a visitam esporadicamente para participar das programações oferecidas, ou para utilizar o acervo para realização de brincadeiras no local ou para empréstimo. No entanto, a freqüência diária da criança durante longos períodos descaracteriza a ludoteca como um espaço lúdico. Sua presença ali passa a ser impulsionada pelo compromisso e não pelo seu desejo. Além disso, o fato de a criança estar sempre presente faz com que haja necessidade de se oferecerem novas atividades de entretenimento e lazer, o que foge também ao conceito de ludoteca apontado anteriormente.

A preocupação em oferecer um espaço adequado às brincadeiras infantis, em proporcionar a socialização da criança e em orientar na montagem de novas ludotecas é comum entre as ludotecas participantes. Para os sujeitos desta pesquisa, ao proporcionar o acesso da criança ao brinquedo, o contato com outras crianças e adultos e ainda proporcionar um ambiente favorável às brincadeiras, a ludoteca contribui de forma significativa para o desenvolvimento afetivo, social e cognitivo.

Não se constatou uma preocupação no sentido de um acompanhamento do desenvolvimento dos freqüentadores das ludotecas estudadas, ou da verificação do âmbito de influência das mesmas. Um membro da ludoteca de Indianópolis aliás deixou explícito em sua fala a opção por não realizar um controle neste sentido. Na opinião da maioria dos sujeitos entrevistados a ludoteca não deve realizar a avaliação do desenvolvimento de seus freqüentadores, caso contrário correria risco de estar o se desviando de sua função, que é deixar a criança livre para realizar suas próprias descobertas. Contraditoriamente, duas ludotecas universitárias participantes se ocupam em confeccionar jogos e brinquedos a partir de sucatas e testá-los através dos freqüentadores utilizando-os com fim pedagógico.

Fatores como a falta de espaço físico, de verbas para renovação do acervo, de capacitação da equipe e de disponibilidade de recursos humanos apresentados pelas ludotecas universitárias participantes foram identificados como obstáculos para o exercício pleno de sua política de ação. O mesmo não ocorre entre as ludo-

tecas particulares deste estudo, que se auto-sustentam. Esta prática, porém, as desvia de seu objetivo primordial, que é propiciar o acesso da criança ao brinquedo.

As dificuldades enfrentadas pelas instituições de ensino do país têm atingido também as ludotecas a elas vinculadas. No entanto verificou-se que algumas ludotecas têm lançado mão de alguns recursos que têm garantido sua sobrevivência. Entre eles pode-se destacar a constante interação com a comunidade no sentido de conseguir doações, a parceria com empresas, a promoção de eventos e cursos e a utilização de programas de fomento para a capacitação da equipe. Entretanto, o caráter público destas instituições representa um empecilho para a efetivação de algumas destas ações. Assim, tais condições devem ser observadas pela coordenação da ludoteca.

Foi identificado um grande potencial entre as ludotecas universitárias para a efetivação de um trabalho interdisciplinar. Esta prática é recomendada pelos autores da área e pode contribuir para aprimorar a capacitação da equipe e para a diversificação das atividades desenvolvidas. Porém, tal possibilidade não vem sendo muito explorada pelas ludotecas participantes. As ludotecas particulares, por sua vez, têm recorrido a especialistas voluntários para o planejamento e auxílio na realização de suas atividades.

O lúdico, enquanto postura, ou ainda, como modo de encarar a vida, tendo portanto inúmeras formas de manifestação, deveria ser enfatizado no preparo das equipes que vão atuar na ludoteca. Verifica-se, porém, que somente algumas ludotecas desenvolvem um programa de orientação e treinamento aos integrantes da equipe. Em menor proporção ainda, são encontradas aquelas que adotam a prática de reflexão e discussão sobre o trabalho desenvolvido e de temas relacionados.

A ênfase do trabalho desenvolvido pelas ludotecas neste estudo está depositada no brinquedo e nas brincadeiras. Tendo em vista os entraves que a criança

enfrenta para a realização do ato de brincar, pode-se dizer que a existência de uma instituição organizada em função disto, por si só já é extremamente salutar. A potencialidade intelectual e o entusiasmo demonstrado pelos participantes da pesquisa pela proposta da ludoteca indicam que esta poderia ter uma atuação muito maior que a observada. Embora as ludotecas universitárias sejam impelidas a seguir as diretrizes de ensino, pesquisa e extensão, há que se questionar se o papel de laboratório para os cursos de graduação é o mais adequado.

Uma das ludotecas particulares possui características semelhantes às das universitárias, sofre influência direta da ABB e possui uma linha de atuação voltada para a formação de recursos humanos, disseminação da idéia da ludoteca, além de servir como uma alternativa de lazer às escolas. A outra possui características e atividades ideais, porém tem cumprido também a função de tutora da criança durante determinados períodos, assumindo todas as responsabilidades de cuidado quanto à alimentação, tarefas escolares, companhia, etc., visando ao atendimento das solicitações de seus clientes.

Pode-se dizer, então, que a maioria das ludotecas participantes desta pesquisa têm funcionado como 'espaço lúdico', no sentido de proporcionar um espaço adequado à brincadeira livre da criança. Porém, algumas ludotecas universitárias participantes estão exercendo o papel de 'instrumental pedagógico' para os cursos de graduação e para a orientação de professores de primeiro grau quanto à utilização do brinquedo no ensino. Nestes casos a autora sugere a adoção de uma outra denominação que as diferencie de ludoteca e brinquedoteca, assim como o fez a USP, denominando sua ludoteca como Laboratório de Materiais Pedagógicos - Labrimp. Esta mudança de denominação se justifica pelo fato de que boa parcela dos clientes destas unidades é formada por profissionais e alunos que a buscam com o objetivo de complementar a sua formação, e não para se permitir entrar em contato consigo mesmo, brincar e se relacionar com o outro, como se pode perceber pelos relatos dos membros das ludotecas participantes.

Neste laboratório de materiais pedagógicos, o brinquedo deveria ser apresentado juntamente com outros instrumentos didáticos. Uma vez que se pretende mostrar a importância do brinquedo para o ensino da criança, ele não deveria ser tratado de forma diferenciada dos demais instrumentos. Não há que se negar a validade de um trabalho neste sentido. A crítica desta autora refere-se na realidade ao fato de estarem tratando a ludoteca, que tem sua própria importância ao propiciar o desenvolvimento do aspecto lúdico no indivíduo, como instituição de caráter pedagógico, negando o direito ao jogo, à brincadeira livre e à sua função no desenvolvimento global do indivíduo, proclamada há tantos séculos por tantos estudiosos, porém negligenciada até os dias de hoje.

Os dados colhidos e analisados neste estudo comprovam que, na prática, nem sempre a ludoteca funciona como um espaço lúdico, como define a literatura pertinente. Algumas ludotecas têm fugido de sua função precípua, assumindo tarefas outras, não menos relevantes, porém não compatíveis com o esperado e desejável. Aquelas que têm se proposto a assumir uma função de espaço lúdico apresentam um desempenho abaixo de seu potencial de trabalho, devido talvez à falta de consciência dos responsáveis por sua manutenção a respeito de seu papel, e consequentemente por problemas de infra-estrutura.

A realização de estudos em outros tipos de ludotecas, ou ainda em contextos onde a cultura popular se faz notar de forma mais contundente, como é o caso dos Estados do nordeste e alguns bairros típicos de imigrantes na cidade de São Paulo, por exemplo, permitiriam verificar se as ludotecas existentes nestes locais estão contribuindo de alguma forma para o cultivo de suas tradições.

O presente estudo limitou-se a conhecer o ambiente interno das ludotecas, ou seja, suas características e suas atividades. Portanto não se deteve em analisar o público alvo. No entanto, uma vez constatada a preocupação das ludotecas em contribuir em desenvolvimento global da criança, e, no caso das ludotecas universitárias, em preparar o profissional que lida com a mesma, a realização de es-



tudos a respeito dos resultados do trabalho desenvolvido pelas ludotecas, tendo em vista seus objetivos, é extremamente relevante para o seu próprio aperfeiçoamento e para o enriquecimento da formação dos alunos estagiários, ou demais membros das equipes. Este trabalho de pesquisa, na visão desta autora, deveria ser desenvolvido fora do local da ludoteca de forma a não desvirtuar o ambiente da mesma, onde deve imperar o lúdico, conforme foi enfatizado anteriormente. Nada impede, obviamente, que pesquisadores que não estejam vinculados a alguma ludoteca realizem este tipo de trabalho.

Os resultados deste estudo permitiram identificar a política de ação das ludotecas estudadas. Porém, a constatação da efetiva implementação da política de ação de uma ludoteca, assim como de qualquer outra instituição, segundo a visão desta autora, requer do pesquisador a vivência do cotidiano da mesma, a fim de que se realize um acompanhamento das atividades e dos sujeitos envolvidos nos processos de interação entre usuários e membros das equipes. Tal trabalho sem dúvida proporcionaria uma visão bastante rica a respeito da dinâmica desta instituição, bem como poderia formar uma base para uma análise crítica da mesma.

O papel exercido pelas entidades associativas das ludotecas se constitui objeto que merece ser melhor investigado. Verificou-se que estas entidades mantêm programas de formação de brinquedistas e dão suporte à criação de novas ludotecas. Sabe-se ainda que mantêm um vínculo com diferentes segmentos da sociedade, inclusive com organismos internacionais que garantem sua manutenção e exercem influência sobre as mesmas. Investigar o pano de fundo destas associações, bem como os reflexos destas forças de influência no trabalho desenvolvido pelas diversas ludotecas nacionais poderá contribuir sobremaneira para uma melhor compreensão deste contexto.

Outra consideração a ser feita é que as ludotecas constituem um campo de trabalho promissor e bastante atraente ao profissional bibliotecário. Em sua formação o bibliotecário lida com a organização e o tratamento de informações bem

como de seus diferentes suportes com o intuito de torná-los acessíveis a um determinado público usuário. Além de conhecimentos sobre a formação e manutenção de coleções, administração de sistemas informacionais, o bibliotecário realiza estudos sobre a clientela atendida e uso do sistema. Outras áreas menos técnicas como ação cultural, e atividades de promoção da leitura complementam a formação do bibliotecário tornando-o um profissional para atuar em diversos tipos de instituições, inclusive em ludotecas. O que falta à formação do bibliotecário para ter seu lugar em uma equipe de profissionais de uma ludoteca é elemento que não depende de sua formação profissional, mas sim de uma postura de vida, ou seja, o domínio do lúdico. Este, caso não tenha sido desenvolvido pelo indivíduo, pode ser despertado nela ao entrar em contato com as ludotecas ou através de cursos de aperfeiçoamento existentes.

O que se pode dizer é que o conhecimento profissional do bibliotecário para atuar em uma ludoteca tem sido oferecido pelos cursos de graduação. Acresce-se ainda o fato de que a equipe responsável pela manutenção da ludoteca deve ser interdisciplinar. Porém, o aspecto lúdico, que é fundamental para todo o profissional que pretende atuar em uma ludoteca, caso não faça parte do caráter do indivíduo, deve ser buscado, por exemplo, em cursos complementares.

A proposta de trabalho das ludotecas nacionais, assim como de alguns países como Portugal, por exemplo, não se limita ao empréstimo de brinquedos, mas abrange o cultivo das brincadeiras tradicionais e de uma postura lúdica bem como a conscientização dos pais e profissionais que lidam com a criança sobre a importância do ato de brincar para o desenvolvimento saudável da mesma. A Biblioteconomia pelo que se constatou nesta pesquisa, ainda não tem uma ação efetiva nesta área.

Assim, longe de lançar uma visão conclusiva a respeito das ludotecas brasileiras, em especial das ludotecas universitárias e particulares, este estudo procurou identificar alguns elementos que permitissem conhecer alguns de seus aspectos



e através dos resultados aqui apresentados, espera instigar outros pesquisadores a aprofundar este tema. O estudo revela ainda a necessidade da sedimentação de um referencial teórico nacional sobre ludotecas, que se encontra ainda incipiente.

Summus, 1983.

AFLALO, C. Dicas para criar e manter uma brinquedoteca. In: FRIEDMANN, A. et al. Brinquedoteca: o direito de brincar. São Paulo : Scritta : ABRINQ, 1992. p.185-213.

----- Escolhendo brinquedos e demais materiais. In: FRIEDMANN, A. et al. Brinquedoteca, o direito de brincar. São Paulo : Scritta : ABRINQ, 1992. p. 219-223.

AMONACHVILI, Chelva. Um impulso vital. O Correlio da UNESCO. V. 19, n.7, p.14-17, jul. 1991.

ANDRADE, Cyrcia M. R. J. e ALTMANN, Raquel Z. As brinquedotecas brasileiras. In: FRIEDMANN, A. et al. Brinquedoteca: o direito de brincar. São Paulo : Scritta : ABRINQ, 1992. p.234-236.

ANDRADE, Cyrcia M. R. J. de. A Brinquedoteca Peteca: um relato de experiência. Cadernos EDM, v.2, n.2, p. 150-153, 1990.

ARIES, Philip. História social da criança e da família. 2.ed. Rio de Janeiro : Guanabara, 1983.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE BRINQUEDOTECAS. Cadastro de brinquedotecas associadas. São Paulo : [s.n.], 1993. não publicado.

BARTHES, R. Mitologias. São Paulo : Difel, 1980.

BENJAMIN, W. Reflexões : a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo : Summus, 1984.

BETTELHEIM, Bruno. Um mundo para seu filho. Rio de Janeiro : Campus, 1988. 323p.

BOMTEMPO, Edda. Brinquedoteca: o espaço da criança. Ideias, São Paulo, n.7, p.68-72, 1990.

7 Referências Bibliográficas

- ABRAMOVICH, F. **O estranho mundo que se mostra às crianças.** São Paulo : Summus, 1983.
- AFLALO, C. Dicas para criar e manter uma brinquedoteca. In: FRIEDMANN, A. et. al. **Brinquedoteca; o direito de brincar.** São Paulo : Scrita : ABRINQ, 1992. p.185-215.
- . Escolhendo brinquedos e demais materiais. In: FRIEDMANN, A. et. al. **Brinquedoteca; o direito de brincar.** São Paulo : Scrita : ABRINQ, 1992. p. 219-225.
- AMONACHVILI, Chalva. Um impulso vital. **O Correio da UNESCO.** V. 19, n.7, p.14-17, jul. 1991.
- ANDRADE, Cyrce M. R. J. e ALTMANN, Raquel Z. As brinquedotecas brasileiras. In: FRIEDMANN, A. et. al. **Brinquedoteca; o direito de brincar.** São Paulo : Scrita : ABRINQ, 1992. p.234-256.
- ANDRADE, Cyrce M. R. J. de. A Brinquedoteca Peteca: um relato de experiência. **Cadernos EDM**, v.2, n.2, p. 150-153 1990.
- ARIÈS, Phillip. **História social da criança e da família.** 2.ed. Rio de Janeiro : Guanabara, 1981.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE BRINQUEDOTECAS. **Cadastro de brinquedotecas associadas.** São Paulo : [s.n.], 1995. não publicado.
- BARTHES, R. **Mitologias.** São Paulo : Difel, 1980.
- BENJAMIN, W. **Reflexões : a criança, o brinquedo, a educação.** São Paulo : Summus, 1984.
- BETTELHEIM, Bruno. **Um mundo para seu filho.** Rio de Janeiro : Campus, 1988. 323p.
- BOMTEMPO, Edda. Brinquedoteca: o espaço da criança. **Idéias**, São Paulo, n.7, p.68-72, 1990.



- . Brinquedoteca espaço de observação da criança e do brinquedo. In: FRIEDMANN, A et. al. **Brinquedoteca; o direito de brincar.** São Paulo : Scrita : ABRINQ, 1992. p.77-82.
- BOMTEMPO, Edda; HUSSEIN, C. & ZAMBERLAN, M. A. T. **Psicologia do brinquedo.** São Paulo : Nova Stella : EDUSP, 1986. P.204.
- BONAMIGO, Euza M. R. & KUDE, Vera M. M. **Brincar : brincadeira ou coisa séria ?** Porto Alegre : Educação & Realidade, 1991. 85p.
- . Ludoteca, por que não se pensou nisso antes? **Revista do Professor,** Porto Alegre, p.5-9, jul./set. 1990.
- BRINCAR, um verbo que a cidade escondeu das crianças. **Jornal da Tarde,** São Paulo, 7 out. 1978.
- BRINQUEDOS interativos: educadores x fabricantes. **Diálogo Médico** v.16, n.4, p.10-12, 1990.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura.** São Paulo : Cortez, 1995. (Coleção questões da nossa época, 43).
- . Brinquedos e brincadeiras na educação infantil: limites e possibilidades. In: SEMINÁRIO PEDAGÓGICO INTERNACIONAL. 15-17 set. 1994, São Paulo.
- CARTA aberta. **O Brinquedista,** São Paulo, n.10, p.1, 1995.
- CAPOZOLI, Ulisses. Aprendizado como uma experiência lúdica. **O Estado de S. Paulo,** Dom. 11 jun. 1995. Caderno 2 especial de domingo. p.d16
- CARNEIRO, Maria A. B. A criança e a formação do educador. **Cadernos EDM,** v.2, N.2, p. 45-56, 1990
- CARRANO, Paulo C. R. 'Se der tempo a gente brinca': o lúdico e o lazer da criança que trabalha e estuda. **Contexto & Educação.** v.7, n.29, p. 60-80, jan./mar. 1992.
- CHATEAU, J. **O jogo da criança.** São Paulo : Summus, 1987.
- CUNHA, N. H. da S. **Brinquedo descoberto, subsídios para utilização e confecção de brinquedos.** Rio de Janeiro : FAE, 1988.

- **Brinquedotecas definição, histórico no Brasil e no mundo.** In: FRIEDMANN, A et. al. **Brinquedoteca; o direito de brincar.** São Paulo : Scrita : ABRINQ, 1992. p.35-48.
- **Brinquedoteca; um mergulho no brincar.** São Paulo : Maltese, 1994.
- DIDONET, Vital. **O direito de brincar.** **O Brinquedista.** n.7, p.5-7, 1995.
- DINELLO, R. **As Ludotecas na América Latina.** **O Correio da UNESCO.** v.19, n.7, p.21, jul. 1991
- ERIKSON, E. H. **Infância e sociedade.** Rio de Janeiro : Zahar, 1971. 404p.
- FAZENDA, Ivani. **Metodologia da pesquisa educacional.** São Paulo : Cortez, 1989.
- FERNANDES, Florestan. **Folclore mudança social na cidade de São Paulo.** Petrópolis : Vozes, 1979.
- FORMENTI, L. **Velhas brincadeiras ainda resistem nas ruas.** **O Estado de S. Paulo.** S. Paulo, 10 out. 1993. c.1
- FREUD, S. **Além do princípio do prazer.** Rio de Janeiro : Imago, 1976. 351p. v. 18.
- FRIEDMANN, A. **A criança na brinquedoteca.** In: FRIEDMANN, A et. al. **Brinquedoteca; o direito de brincar.** São Paulo : Scrita : ABRINQ, 1992. p.65-73.
- **A evolução do brincar.** In: FRIEDMANN, A et. al. **Brinquedoteca; o direito de brincar.** São Paulo : Scrita : ABRINQ, 1992. p.23-31
- **O museu de brinquedos.** **Cadernos EDM,** São Paulo, v.2, n.2, jun. p.76-80, 1990.
- **Sugestões de atividades.** In: FRIEDMANN, A et. al. **Brinquedoteca; o direito de brincar.** São Paulo : Scrita : ABRINQ, 1992. p.229-232.
- FUNDAÇÃO ABRINQ PELOS DIREITOS DA CRIANÇA. **Cadastro geral de brinquedotecas brasileiras,** São Paulo : [s.n.], 1995. não publicado.
- HEINZER, Aparecida. **Editorial.** **O Brinquedista.** São Paulo, n.9, p.2, 1995.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens.** São Paulo : Petrópolis, 1971.

- IVIC, Ivan. Projeto Belgrado - OMEP sobre os jogos tradicionais de crianças: o papel dos jogos tradicionais na educação pré-escolar. In: CONGRESSO BRASILEIRO DO BRINQUEDO NA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS DE 0 A 6 ANOS, 2, São Paulo, 9-12, junho 1990. [s.l. : s.n.] p.1-10.
- KHIMOTO, T. M. Introdução. **Cadernos EDM**, v.2, n.2, p. I-XI, jun. 1990.
- . O jogo e a educação infantil. São Paulo : Pioneira, 1994.
- . Diferentes tipos de brinquedotecas. In: FRIEDMANN, A et. al. **Brinquedoteca; o direito de brincar**. São Paulo : Scrita : ABRINQ, 1992. p.51-59.
- Teorias e organizações que valorizam o jogo na educação pré-escolar : o exemplo da brinquedoteca. **Cadernos EDM**. V.2, v.2, p.20-35, 1986.
- KLEIN, M. **Psicanálise da criança**. São Paulo : Mestre Jou, 1969. 394p.
- . **Contribuições à psicanálise**. São Paulo : Mestre Jou, 1970. 539p.
- LA LUDOTECA. Firenze, v.23, n.4, luglio/agosto 1992.
- LEBOVICI, S. & DIATKINE, R. **Significado e função do brinquedo na criança**. 3.ed. Porto Alegre : Artes Médicas, 1988. 63p.
- LEIF, Josef; BRUNELLE, Lucien. **O jogo pelo jogo**. Rio de Janeiro : Zahar, 1978. 179p.
- LORENZ, Konrad. **A demolição do homem**. São Paulo : Brasiliense, 1986.
- MANUAL informativo da ludoteca da UEL. Londrina : [s.n.], 1994.
- MARCELINO, Nelson C. **Pedagogia da animação**. São Paulo : Papyrus, 1990. (Coleção corpo e motricidade)
- MAULE, Silvia, E. F.; ZAMBERLAN, Maria A. T. Ludoteca: uma proposta que democratiza o acesso e o resgate ao brinquedo. **Revista de Extensão de Londrina**, Londrina, v.1, n.1, maio 1992.
- MAURIRAS-BOUSQUET, M. Um oásis de felicidade. **O Correio da UNESCO**. v.19, n.7, p.5-9, jul.1991
- MIRANDA, N. **210 jogos infantis**. Belo Horizonte : Limitada, 1992. 326p.

- MISURCOVÁ, Vera. La Ludoteca, un fenómeno nuevo. **Perspectivas**, v.16, n.4, p.549-556, 1986.
- NEGRINE, Airton. **Aprendizado e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre : Prodil, 1994.
- O DIREITO de brincar. **O Brinquedista**. n.7, p.4-7, 1995.
- O JOGO nas escolas de educação infantil pode ser usado livremente pela criança ou como trabalho escolar. [s.l. : s.n.]. Material instrucional distribuído pela Labrimp.
- OGAMA, Walter. Para onde foram as cantigas de roda? **Folha de Londrina**, Londrina, 4 set. 1988. p.17.
- OLIVEIRA, Vera B. **O símbolo e o brinquedo**. Petrópolis : Vozes, 1992. 183p.
- PAES, Natália. Ludoteca: espaço libertador, criativo e comunicacional. **O brinquedista**, set./out. p.4-5, 1993.
- Brincar. **O Brinquedista**. n.8, p.5-7, 1995.
- PAGLIARO, M. T. Brincadeiras de antigamente. **O Estado de São Paulo**, São Paulo, 21 fev. 1993. Suplemento feminino, p. 11.
- PERROTTI, Edmir. **Confinamento cultural, infância e leitura**. São Paulo : Summus, 1990.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança : imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro : Zahar, 1971. 370p.
- PINSKI, Mirna. Pensando o brinquedo. **Cadernos de Pesquisa**, n.31, p.49-65, dez. 1979.
- PRADO, Dom Lourenço de A. A seriedade do lúdico. **O Estado de S. Paulo**, São Paulo, 14 jul. 1995. P.A4
- REGIMENTO interno da ludoteca da UEL. [s.l. : s.n.], 1994. não publicado.
- RODARI, Gianni. **Gramática da fantasia**. 7. Ed. São Paulo : Summus, 1982.

- ROSEMBERG, Yara. **A criança e o espaço do brincar : retratos da brincadeira urbana.** São Paulo : [s.n.], 1989. 114p. Dissertação (mestrado) - Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes, 1989.
- SALIMON, Lafayette I. **Atividades lúdicas como suporte de situações instrucionais.** [s.l. : s.n.]. apostila de aula.
- SCHEINES, Graciela. **As regras do jogo.** **O Correio da UNESCO.** v.19, n.7, p.11-13, jul. 1991
- UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Protocolo de inteções.** [s.l. : s.n.] 1989. 4p. Convênio Abrinq - USP não publicado.
- UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA. **Projeto Ludoteca da UEL.** Londrina : [s.n.].
- VILLAR MARQUES DE SÁ, A. **Implementação da ludoteca - MTC - FE - UnB.** [s.l. : s.n.]. p.1-3. Projeto de pesquisa.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 4. ed. São Paulo : Martins Fontes, 1991.
- WAJSHOP, G. **Brinquedoteca espaço permanente de formação de educadores.** In: FRIEDMANN, A et. al. **Brinquedoteca; o direito de brincar.** São Paulo : Scrita : ABRINQ, 1992. p.97-102.
- WALLON, H. **A evolução psicológica da criança.** Rio de Janeiro : Andes, s.d. 226p.
- WEISS, Luise. **O espaço do brinquedo de sucata na brinquedoteca.** In: FRIEDMANN, A et. al. **Brinquedoteca; o direito de brincar.** São Paulo : Scrita : ABRINQ, 1992. p.105-114.
- WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro : Imago, 1975. 203p.
- ZANLORENZI, E. **Você quer brincar?** **Comunicarte,** n.13/14, p.26-34, 1989.



ANEXO A

UNESP

FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS

CAMPUS DE MARÍLIA

SEÇÃO DE PÓS-GRADUAÇÃO

Questões:

1 Nome da instituição mantenedora (Universidade/Faculdade/departamento) e local (cidade/estado):

2 Nome da brinquedoteca/ludoteca:

3 Como surgiu esta brinquedoteca/ludoteca? (projeto, iniciativa, problemas de implantação, origem dos recursos, etc.)

4 Possui projeto e/ou regimento? sim () não () Caso o possua, favor anexar ao questionário.

5 Quais os objetivos gerais e específicos desta ludoteca/brinquedoteca?

6 Quantos brinquedos/ludotecas (se houver) existem na brinquedoteca/ludoteca?

ANEXO A

UNESP

FACULDADE DE FILSOFIA E CIÊNCIAS

CAMPUS DE MARÍLLA

SEÇÃO DE PÓS-GRADUAÇÃO

Questões:

1 Nome da instituição mantenedora (Universidade/Faculdade/departamento) e local (cidade/estado):

2 Nome da brinquedoteca/ludoteca:

3 Como surgiu esta brinquedoteca/ludoteca? (ano, iniciativa, problemas de implantação, origem dos recursos, etc.)

4 Possui projeto e/ou regimento ? sim () não () Caso o possua, favor anexar ao questionário.

5 Quais os objetivos gerais e específicos desta ludoteca/brinquedoteca ?

6 Quais os tipos de materiais (incluindo sua quantidade aproximada) que compõem o acervo da ludoteca/brinquedoteca?

7 Qual é a comunidade usuária (população alvo) da ludoteca/brinquedoteca? (Assinale com X)

☐ crianças de _____ a _____ anos

☐ adolescentes de _____ a _____ anos

☐ adultos

☐ usuários com necessidades especiais, especificar:

☐ outros: _____

escolares de

☐ pré-escola;

☐ 1.º grau público ☐ 1.º grau particular

☐ 2.º grau público ☐ 2.º grau particular

professores de

☐ pré-escolas;

☐ 1.º grau público ☐ 1.º grau particular

☐ 2.º grau público ☐ 2.º grau particular

☐ outros (especificar): _____

8 O que é preciso para o indivíduo associar-se a esta ludoteca/ brinquedoteca?

9 Qual o horário de atendimento da ludoteca/brinquedoteca?

10 Como é a organização do espaço físico da ludoteca/brinquedoteca? (Assinale com X)

possui prédio próprio ☐ sim ☐ não

número de salas _____

localiza-se no andar _____ (térreo, 1.º, 2.º, etc.)

possui móveis adaptados a comunidade usuária ☐ sim ☐ não

possui 'cantinhos' para as atividades ? () sim () não

(por exemplo: cantinho da almofada, de leitura, dos fantoches, etc.) () não () sim

listar: _____

possui área externa () não () sim

() área verde (espaço com grama, plantas, ou árvores);

() parque infantil

() outros: _____

() outras informações que julgar relevantes:

11 Quantos são os profissionais que trabalham na ludoteca/brinquedoteca?

profissional	número	função
voluntário		
estagiário		
técnico		
supervisor		
outros (especificar):		

12 É realizado treinamento com a equipe ? sim () não ()

13 Em caso positivo, este ocorre (assinale com um X):

() quando o indivíduo ingressa na equipe

() sistematicamente

() para todos os membros da equipe

() para algum segmento específico (nomear): _____

() em forma de cursos

() em forma de oficinas

() em forma de vivências

() outros (especifique):

14 Qual o objetivo de realização do treinamento?

15 A equipe realiza reuniões de estudo? sim() não()

Em caso positivo, qual a sistemática utilizada?

16 Quais são as atividades realizadas pela ludoteca/brinquedoteca? (assinale com X)

- ☐ utilização do espaço e do acervo pela comunidade usuária
- ☐ orientação na montagem de ludotecas/brinquedotecas;
- ☐ orientação de professores sobre utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula;
- ☐ orientação de professores sobre importância dos brinquedos e brincadeiras para a criança;
- ☐ orientação de pais e/ou interessados sobre importância do brincar e do brinquedo;
- ☐ divulgação e intercâmbio com escolas
- ☐ realização de pesquisas; especificar tema(s) desenvolvido(s) e participantes da(s) pesquisa(s);
- ☐ empréstimo domiciliar de materiais para sócios
- ☐ empréstimo de materiais para as escolas; especificar o tipo de material: _____
- ☐ oficinas - especificar temas, objetivo, público alvo:

() outras (especificar):

17 A ludoteca/brinquedoteca está vinculada à Associação Brasileira de Brinquedotecas - ABB? sim () não ()

18 Em caso positivo, a ABB influencia a ludoteca/brinquedoteca ? não () sim ();

De que forma? orientação :

() na realização de atividades

() na organização do espaço,

() no preparo da equipe de trabalho;

() no gerenciamento de recursos financeiros/materiais

() outros:

19 A ludoteca/brinquedoteca está vinculada a Fundação Abrinq ? sim() não()

20 Em caso positivo, a Abrinq influencia a ludoteca/brinquedoteca? não () sim ()

de que forma? orientação :

() na realização de atividades

() na organização do espaço,

() no preparo da equipe de trabalho;

() no gerenciamento dos recursos financeiros/materiais

() outros:

ANEXO B

UNESP

**FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS
CAMPUS DE MARÍLIA
SEÇÃO DE PÓS-GRADUAÇÃO**

Este roteiro tem como finalidade coletar dados para a caracterização das ludotecas/brinquedotecas ligadas à instituições de ensino superior do país. É uma pesquisa a nível de pós-graduação - mestrado. Desse modo sua participação na realização desta pesquisa é imprescindível !

ROTEIRO DE ENTREVISTA:

1 Nome: _____

Função: _____

2 Formação:

() 1.º grau

() 2.º grau colegial

() 2.º grau técnico

() 2.º grau magistério

() 3.º grau

-área(s): de graduação(s): _____

-instituição(s) em que realizou: _____

-pós-graduação:

() aperfeiçoamento - área: _____

-Instituição: _____

() especialização - área: _____

-Instituição: _____

() mestrado- área: _____

-Instituição: _____

() doutorado - área: _____

-Instituição: _____

3 Fez algum curso de reciclagem para atuar em ludoteca/brinquedoteca?

() sim () não

-especifique qual(s):

4 Por que escolheu atuar nesta ludoteca/brinquedoteca?

5 Conhece/visitou outras ludotecas/brinquedotecas? não() sim()

Em caso positivo, quais:

6 Recebeu treinamento para atuar nesta ludoteca/brinquedoteca? não() sim()

Em caso positivo, qual a sua avaliação a respeito do mesmo?

7 Ludoteca e brinquedoteca podem ser considerados sinônimos? não() sim()

justifique sua resposta caracterizando cada uma delas:

-ludoteca: _____

-brinquedoteca: _____

8 No seu entender, qual o objetivo de uma ludoteca e de uma brinquedoteca?

9 Como você avalia o trabalho da ludoteca/brinquedoteca na qual você atua, tendo em vista a sua resposta anterior?

10 Qual a importância da ludoteca e da brinquedoteca para o desenvolvimento afetivo, social e cognitivo da criança?

11 Qual o papel da ludoteca e da brinquedoteca na formação pedagógica da criança?

