

BRINQUEDOTECA DE PESQUISA E LAZER

Teodorico Pinheiro de Almeida

Resumo

O projeto Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer do Instituto de Educação Física - IEFES baseou-se em um direito que todos os seres humanos devem ter: “O Direito ao Brincar”. Em 1959 a Declaração Universal do Direito da Criança é aprovada nas Nações Unidas. Sabemos também que na Educação em Direitos Humanos (EDH), no âmbito do Ministério da Educação (MEC) e da Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade (Secad) é concebida e definida pelos Planos Nacionais de Educação em Direitos Humanos (PNEDH), que se fundamentam nos documentos internacionais, em particular nas recomendações formuladas no Congresso de Viena (1993) e as propostas do Programa Mundial de Educação em Direitos Humanos (PMEDH). Portanto, o MEC, por meio da Secad, estimula e apóia ações de Instituições de Educação Superior que objetivem fortalecer ações, atividades e estruturar materiais educativos sobre educação em direitos humanos. Brincar é uma necessidade básica e uma experiência humana, rica e complexa. No Estatuto da Criança e do Adolescente no título III que trata da prevenção, capítulo I, disposições gerais, o artigo 71 diz: “Art. 71. A criança e o adolescente têm direito a informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento.” (p.25, Brasília em 2001). Partindo desta idéia, o projeto Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer tem como princípio básico oferecer às crianças o acesso a esse direito, através de vivências lúdicas dentro de um espaço físico, todo estruturado que possibilita experiências riquíssimas para o desenvolvimento humano de crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social. Com a pesquisa realizada sobre a comunidade, onde está inserida a Brinquedoteca, podemos observar que há uma necessidade de construção de espaços públicos para satisfazer as principais necessidades elencadas (violência, falta de áreas para o lazer, dentre outros) pelos residentes. Como resposta a esses desejos o IEFES/UFC criou um espaço estruturado que possibilita o ato de brincar, educativo, inclusivo, multicultural e de lazer denominado: Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer. Com isso, criaram-se possibilidades e formas para que o brincar seja desenvolvido, vivenciado e transmitido nos mais diferentes espaços, possibilitando que crianças e adolescentes se apropriem desse DIREITO, que é o brincar.

Palavras Chaves: brinquedoteca, universidade, criança, brincar

CONTEXTUALIZAÇÃO

Os modelos atuais predominantes do ensino formal e não-formal oscilam entre o diretivismo técnico (saber fazer) e o **laissez-faire** (exprimir livremente sem interferência do professor). Ambas as abordagens, uma por considerar a criança como tábula rasa e a outra por considerá-la como portadora de potencialidades expressivas/criativas natas, esvaziavam o sentido da aprendizagem lúdica, pois não oportunizavam o conhecimento sobre a própria ludicidade, sobre a linguagem motriz, corporal, cognitiva, estética, sobre os produtos e materiais lúdicos (jogos, brinquedos e brincadeiras) ou mesmo possibilitava o desenvolvimento do simbolismo infantil. Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. *Educar é preparar para a vida.*

Nesta abordagem do processo educativo a afetividade ganha destaque, pois acreditamos que a interação afetiva ajuda mais a compreender e modificar as pessoas do que um raciocínio brilhante, repassado mecanicamente. Esta idéia ganha adeptos ao focar o **brincar** no processo do desenvolvimento humano. O **brincar** é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão ou para passar o tempo. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. **O brincar é a essência da infância e uma necessidade humana.** Por isso, ao abordar este tema, não podemos deixar de nos referir também à criança. Ao retomar a história e a evolução do homem na sociedade, vamos perceber que a criança nem sempre foi considerada como é hoje.

Antigamente, ela não tinha existência social, era considerada miniatura do adulto, ou quase adulto, ou adulto em miniatura. Seu valor era relativo, nas classes altas era educada para o futuro e nas classes baixas o valor da criança iniciava quando ela podia ser útil ao trabalho, colaborando na geração da renda familiar. Portanto, ao valorizar o brincar na escola, na família e na sociedade, percebemos o lúdico como uma atividade natural, espontânea e necessária a todas as crianças, tanto que o BRINCAR é um direito da criança reconhecido em declarações, convenções e leis em nível mundial. Por estas razões é que acreditamos que, no contexto da formação dos profissionais de pedagogia, educação física e psicologia, deveriam estar presentes disciplinas de caráter lúdico, pois a prática docente é reflexo da formação do indivíduo.

Por isso, quanto mais vivências lúdicas, espaços estruturados para brincar forem proporcionados nos currículos acadêmicos, na formação docente, nas comunidades, nas escolas, mais preparados estaremos para compreender, conviver, aprender, intervir e trabalhar com as crianças e adolescentes. “*En las LUDOTECAS, a partir del Juego Libre, se pueden elaborar y vivir, algunos conocimientos necesarios para la CIUDADANÍA SOSTENIBLE.*” (ALMEIDA, 2008). Criar novos espaços lúdicos para que a criança brinque, em uma época em que a urbanização crescente coloca o ser humano em um universo espacial pequeno e restrito é fundamental. Esta problemática torna-se mais grave para as crianças e adolescentes que têm dificuldade de encontrar espaços, meios, profissionais e companheiros com iguais interesses para cumprir seus objetivos lúdicos. A criança hoje está frente a uma sociedade multicultural geradora de contradições e conflitos, frente a uma sociedade industrial informatizada e eletrônica, onde o mundo do jogo e brinquedo se torna cada vez mais sofisticado e caro, enfim uma sociedade individualista, emergencial e materialista, orientada pela competência. As mudanças sociais, educacionais, econômicas e políticas ocorridas nas décadas de 80 até hoje alteraram significativamente a estrutura de vida familiar. Os hábitos cotidianos na vida da criança mudaram radicalmente os ritmos e as rotinas do seu dia-dia. Brincar na rua é em muitas cidades, do mundo, uma espécie em *via de extinção*.

O tempo espontâneo, do imprevisível, da aventura, do risco, do confronto com o espaço físico natural, deu lugar ao tempo organizado, planejado, uniformizado e sincronizado. Do estímulo ocasional se passou a uma hegemonia do estímulo organizado, tendo como consequência a diminuição do nível de autonomia das crianças, com implicações graves na esfera do desenvolvimento motriz, emocional e social. Sem a imunidade que lhe é conferida pelo brincar espontâneo, pelo encontro com outras crianças em um espaço livre, onde se brinca com a terra, se inventam jogos e brincadeiras, se vivem aventuras emocionantes, a criança vai hoje tendo menos capacidade de defesa e adaptabilidade às novas circunstâncias do mundo cotidiano no que diz respeito ao lúdico.

Hoje as possibilidades de ação lúdica da criança diminuem drasticamente como consequência de um estilo de vida padronizado. A rua não é só um espaço onde circulam carros e gente anônima e apressada, mas sim um espaço de encontro, de convivência, de descoberta e até mesmo de desordem. Tudo isso é importante para crescer e evoluir. O estímulo do lúdico na vida da cidade, deveria constituir-se como um dos elementos decisivos de qualidade de vida. Os estudos desenvolvidos sobre o

brincar, motricidade e espaço, necessitam ser reativados, melhorando os métodos naturalistas de observação investigativa e sempre com um olhar atento à diversidade dos contextos da ação, no sentido, de analisar os obstáculos que surgem na prática do brincar espontâneo na infância. Estudos realizados sobre a criança nas três últimas décadas pela UNESCO, ONU e o UNICEF, apresentaram alguns resultados negativos, que de acordo com estas instituições foram provocados por fatores econômicos, educacionais, sociais e políticos, entre outros, e que afetam diretamente a vida da criança como um todo. Para o UNICEF, estes impactos negativos na vida da criança podem ser minimizados com a vivência de manifestações lúdicas em espaços estruturados para brincar, onde elas possam expressar sua criatividade, sua autonomia, sua alegria com segurança e prazer. Os resultados negativos destes estudos são:

1. A indiferença da sociedade para com o direito de brincar;
2. A grande valorização dos estudos teóricos e acadêmicos nas escolas em detrimento de outras atividades também importantes como o brincar;
3. O aumento do número de crianças que vivem sem as condições mínimas para que se desenvolvam;
4. Planejamento ambiental inadequado, patente na proporção desumanizada das construções, formas de moradias impróprias e má gestão do tráfico;
5. A crescente exploração comercial das crianças através dos meios de comunicação social e de produção em série que conduzem a uma deterioração dos valores morais e das tradições culturais;
6. A falta de acesso das mulheres em países do “terceiro mundo” a uma formação básica sobre cuidados com crianças e sobre seu desenvolvimento;
7. A preparação inadequada das crianças para enfrentar com sucesso uma sociedade em constante mudança;
8. A crescente segregação das crianças pela comunidade;
9. O número crescente de crianças que trabalham e as inaceitáveis condições desse trabalho;
10. A exposição constante das crianças à guerra, à violência, à exploração e à destruição;
11. A valorização da hipercompetição e do ganhar a todo custo no esporte infantil.

Considerando outro ponto de vista, numa perspectiva mais positiva, Neto (1997) aponta que estudos e pesquisas sobre o brincar, estão vindo a merecer nas últimas décadas, um interesse crescente na comunidade científica e uma mobilização internacional sobre a defesa do direito da criança ao brincar materializada em múltiplos projetos de intervenção. Para este estudioso, outras razões podem ser também apresentadas:

1. A aparição de jornais e revistas especializados sobre o jogo, livros temáticos e meios de divulgação e informação sobre experiências realizadas em vários locais e regiões espalhadas pelo mundo;
2. A realização periódica de seminários, encontros, congressos e conferências relacionadas com o papel que o brincar pode desempenhar no desenvolvimento humano;
3. A integração crescente do conhecimento disponível sobre o jogo no comportamento evolutivo dos homens e animais como área fundamental de formação de professores e outros técnicos ligados a criança em cursos de formação em graduação e pós-graduação;
4. A criação de centros de pesquisa e estudo da atividade lúdica relacionada a projetos sobre concepção de equipamentos e materiais lúdicos, lista de comportamentos lúdicos em contextos diversificados e o impacto do jogo e brinquedo na educação e terapia em populações especiais;
5. Criação de museus dedicados ao brinquedo, jogos tradicionais e outras iniciativas ligadas ao patrimônio lúdico-cultural na sua dimensão histórica e antropológica;

6. O desenvolvimento de serviços e estruturas comunitárias, escolares e de assistência social, dedicadas ao desenvolvimento de equipamentos lúdicos, criação de espaços verdes, espaços de lazer e espaços de lúdicos para crianças;
7. A aparição do fenômeno da indústria ligada à fabricação de brinquedos e equipamentos para brincar (criança consumidora), se voltando um dos fenômenos comerciais mais singulares no momento, considerando sua concepção, produção, comercialização, consumo e segurança;
8. As mudanças progressivas dos estilos de vida familiar e a alteração das rotinas de vida cotidiana dos filhos na gestão do espaço e tempo livre, associada a constrangimentos associados a uma diminuição de autonomia e independência de mobilidade no contexto social

A brinquedoteca pode ser um espaço estruturado para brincar, é um espaço de estudos e de possibilidades, é um espaço que é pleno e cheio de momentos especiais, ricos e transformadores, é um solo fértil e apropriado para o nascimento de um novo homem, um homem melhor capaz de construir um novo mundo. Um mundo onde a afetividade é acolhida, a sensibilidade é cultivada, a criatividade estimulada, a solidariedade é praticada, onde a humildade é uma virtude e os direitos da criança e adolescentes respeitados. São estes elementos indispensáveis na formação humana.

Atuação, abrangência e realidade do projeto

O bairro era constituído, inicialmente, por Sítios. Entre eles se destacavam o Sítio do Pici, dentre outros. Posteriormente os americanos escolheram a área para instalarem um Posto de Comando e construíram um aeroporto, com uma estrutura preparada para Guerra. Com isso, surgem nessa época bairros como: Pan americano, Pici, Ipanema, Antônio Bezerra, Casa Popular e Henrique Jorge (áreas que a Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer irá atuar e fazer atendimento nestes bairros). Devido a ocupação desses bairros por causa da ligação com os matadouros, tornando-se posteriormente produtora de pequenos animais de corte e vacarias, começou assim a ter formação de favelas, como por exemplo: Papoco, Fumaça, Feijão, Inferninho, Entrada da lua, Tancredo Neves, Futuro melhor, dentre outras. Com isso, surgem grandes áreas de riscos, entre as mais populosas: Papoco e Feijão. Na década de 80, muitas áreas foram desmatadas as terras do atual bairro do Pici, e transformada em campos de futebol por times suburbanos que passaram a se organizar em Ligas Esportivas. Já a UFC cercou outra parte, onde fica localizado o Campus do Pici. Em outubro de 1990, diante da grande crise habitacional em Fortaleza, a população começou a ocupar essas terras dos campos de futebol e agora em 1998, já tem cerca de 6 mil casas com 30 mil habitantes. As organizações comunitárias da região garantiram a urbanização.

Atualmente a principal atividade econômica e de geração de emprego, hoje no Grande Pici, são as Indústrias de confecções. Principais Problemas Enfrentados: Falta d'água; Falta de equipamentos de lazer; Falta de áreas de espaços para o lazer; A inexistência de espaços públicos específicos estruturados para brincar; Poucas praças públicas. E as existentes não apresentam segurança e infra-estrutura básica para o uso da comunidade. As pessoas que vivem nos bairros são desfavorecidas economicamente e sendo impedidas de usufruir do lazer pago (ou privado); Muitas favelas; Aumento nos índices de violência urbana (impedindo, limitando e reduzindo os espaços para o lazer das crianças e adolescentes, ficando estes, "reféns" em sua própria casa); Devido a demanda a oferta de serviços públicos tornou-se precária. Realidade Política, Geográfica e Organizacional: O Campus da UFC ocupa parte do bairro do Pici, o restante é formado por residências e comunidades, como a do Planalto Pici. O Pici, hoje, é um bairro da periferia, alvo da expansão demográfica e cercado por bolsões de pobreza.

O projeto BRINQUEDOTECA DE PESQUISA E LAZER do Instituto de Educação Física e Esporte - IEFES da Universidade do Ceará – UFC baseou-se em um direito que todos os seres humanos devem ter: O Brincar como direito básico da criança.

Seguindo os objetivos da declaração Universal dos Direitos da Criança em 1959, destacaremos, dentro do conjunto desses fatores, o valor central do brincar na infância, é em si uma forma de relacionamento da criança consigo mesma, com os outros e com seu ambiente. Brincar, principalmente nos espaços públicos, favorece a multiculturalismo, a diversidade, a inclusão, a sociabilidade, enriquece o universo de todos, fomentando as relações pacíficas. A oferta permanente de desafios e contatos desenvolve a inteligência e facilita a formação de vínculos positivos com os adultos, influenciando a sua vida futura. Se pensarmos que o jogo, o brinquedo e a brincadeira, quando associadas ao processo de aprendizagem, podem propiciar o desenvolvimento de todas essas qualidades, estaremos diante do melhor instrumento de que dispomos para a educação integral de nossas crianças e adolescentes que é a base para o seu bom desempenho pessoal, cidadã, profissional.

Apesar de constituírem um avanço, as atividades lúdicas e culturais, do brincar livre, do brincar pelo prazer de brincar, ainda não merecem a devida importância dos diferentes atores que compõem o cenário brasileiro. Por diferentes razões, o tempo gasto com o lazer e o lúdico ainda é considerado, por muitos setores da nossa sociedade, como tempo perdido ou tempo “morto” e as pessoas que dele fazem uso, como pouco produtivas, superficiais, quando não, irresponsáveis. Essa atitude leva à supervalorização das atividades laborais, estabelecendo agendas executivas para as crianças de melhor nível sócio-econômico e dificultando, inclusive, as ações de combate ao trabalho infantil, muitas vezes penoso e em muito contribuindo para a exclusão social das crianças mais pobres, uma vez que, não só as impede de brincar, mas também de estudar e de desenvolver-se em sua plenitude do ser em formação: física, mental e espiritual.

O brincar é um direito da criança como apresentam diversos documentos internacionais. A declaração universal do direito da criança – ONU (20/11/1959) diz: “... A criança deve ter todas as possibilidades de entregar-se aos jogos e às atividades recreativas, que devem ser orientadas para os fins visados pela educação; a sociedade e os poderes públicos devem esforçar-se por favorecer o gozo deste direito”. (Declaração Universal dos Direitos da Criança, 1959). No Estatuto da Criança e do Adolescente no título III que trata da prevenção, capítulo I, disposições gerais, o artigo 71 diz: “Art. 71. A criança e o adolescente têm direito a informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento.” (p.25, Brasília em 2001). Continuando neste caminho sobre o direito ao brincar, é importante citar outros discursos oficiais que reforçam o acesso a este direito como aspecto importante para a formação do indivíduo e para o exercício da cidadania: “*É dever da família, da sociedade e do estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer (grifo nosso) à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-las a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. Artigo 227, do capítulo 7.º, do título VIII da Constituição Brasileira de 1988*”. (MARCELLINO,1990, p.65).

Outro discurso oficial sobre o direito ao lazer e que diz respeito ao ser humano em geral é: “*Carta do Lazer, fixada no Seminário Mundial de Lazer, promovido pela Fundação Van Cllé, em Bruxelas. Em seu artigo 4.º, coloca que a família, a escola e todos os educadores tem papel determinante a desempenhar quando da iniciação da criança numa atividade lúdica e ativa de lazer, na qual a freqüente contradição entre o ensino e a realidade necessita ser eliminada*”. (MARCELLINO,1990, p.64). Na I Conferência Estadual de Direitos Humanos organizada pelo PEDH - Programa Estadual de Direitos Humanos discutiu-se questões como: “O ponto número 2: Campanha sobre o valor da diferença; (o jogo é o momento de afirmar a igualdade, mas é aí que freqüentemente aparece fortemente o preconceito)”. (JUNIOR, 1997, p.66). BIANCHI (1995) aborda que o Seminário Internacional realizado em Buenos Aires no mês de março de 1995, teve como objetivo discutir temas relacionados ao “El derecho y los chicos” e analisar as ações da sociedade e instituições.

Mas o que acontece na realidade, com as crianças e adolescentes no Brasil e em grande parte dos países da América Latina, são ações que demonstram um completo antagonismo desses discursos com a vida prática. O que se verifica é o exercício da negligência, da discriminação, da exploração (em termos do trabalho e da sexualidade), da violência em suas diversas formas etc., ficando assim constatado que nem sempre o discurso oficial é acompanhado pela ação. Com isso, defende-se a necessidade de se respeitar *“o direito à alegria, ao prazer, propiciados pelo componente lúdico da cultura, base da sustentação para a efetiva participação cultural crítica, criativa e transformadora.”* (MARCELLINO, 1990, pp. 64-65). Diante do exposto percebe-se que nem sempre a teoria pode ser aplicada na prática, afinal vive-se em um país que não tem dado aos pequenos a devida importância, principalmente no que se refere ao direito ao lúdico. Percebemos neste depoimento de uma criança brasileira de cinco anos e sete meses, percebe-se a verdadeira importância do brincar na vida de uma criança. *“Brincar é uma coisa que todo mundo brinca. É uma coisa super legal que a gente adora, que a criança adora. Brincar é brincar. Todo mundo que tem no mundo brinca.”* (IPA, 1997, p.8).

Baseado nestas informações a brinquedoteca de pesquisa e lazer do IEFES/UFC é um local especial e apropriado para a criança e adolescentes vivenciarem o direito de brincar. Por que diante da evolução de nossa sociedade, uma nova função educativa se faz sentir como necessária no desenvolvimento do ser humano: **o brincar**. Os adultos não podem esquecer que o direito de brincar é uma necessidade que não deve ser negociada ou alterada. Através do brincar estimula-se a prática da cidadania na criança. Compreendemos como fundamental a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras na formação cultural, social, educacional e de lazer nos espaços para brincar existentes em nossa universidade. É fundamental criar possibilidades e formas para que o brincar seja desenvolvido, vivenciado e transmitido nos mais diferentes espaços, para que as crianças e adolescentes se apropriem deles, refletindo a partir daí sobre a idéia da universidade ser um espaço impar, na sociedade atual, para a transmissão da cultura lúdica e para vivenciar e exercer o direito de brincar. Brincar é uma necessidade básica e uma experiência humana, rica e complexa.

Partindo desta idéia, o projeto brinquedoteca tem como princípio básico oferecer às crianças o acesso a este direito. Sendo assim, a brinquedoteca vem atender inicialmente a uma necessidade percebida pela IEFES - UFC nos bairros que ficam próximos a sua zona de ação. Esta necessidade se refere a uma maior e melhor utilização dos espaços existentes na IEFES - UFC, e especialmente, a uma ampliação nos serviços oferecidos à comunidade e principalmente às crianças e adolescentes. Desta forma, a criação de um espaço estruturado para o brincar possibilita às crianças e adolescentes que moram próximo a IEFES - UFC mais uma opção de atendimento e, para a comunidade acadêmica (docentes, discentes e servidores), mais um suporte para pesquisa, estágio e trabalho, só que desta vez voltado ao lazer e ao lúdico. Podemos citar como aspecto importante é a multiplicidade de serviços que a brinquedoteca pode oferecer às crianças e à comunidade local, e ainda prestar serviços diferenciados.

O projeto vai oferecer várias possibilidades e perspectivas para que a criança e o adolescente possam através dos jogos, brincadeiras e brinquedos se desenvolver e se educar favorecendo seu processo de desenvolvimento, socialização, criatividade e autonomia. Sabe-se que é de grande importância ter um espaço que possibilite o resgate da cultura lúdica em grandes cidades (metrópoles ou megalópoles) na atualidade. As grandes transformações das cidades brasileiras ocorreram em consequência do desenvolvimento industrial, da urbanização e dos meios de comunicação. Estas transformações foram elementos importantes para a diminuição da transmissão da cultura lúdica entre crianças e crianças, crianças e adolescentes, crianças e adultos.

Na nova organização atual da sociedade, tanto as crianças, os adolescentes como as famílias não têm possibilidades diretas de criação de espaços para o brincar. Com o crescimento das cidades, a cada dia, os espaços de brincar ficam mais reduzidos. O trabalho da mulher fora de casa, com o fim de contribuir no aumento da renda familiar, faz com que as crianças se envolvam cada vez mais com um determinado tipo de

instituição. Por isso, é necessária a criação de projetos e espaços para brincar, com diversos materiais lúdicos (estruturados, semi-estruturados e não estruturados), com animadores lúdicos ou brinquedistas etc., visando desta maneira cumprir um dos princípios básicos da educação humana, que é o desenvolvimento integral da criança e do adolescente e a integração criança, adolescente, família e sociedade dentro de uma perspectiva integrada (holística). Além do espaço estruturado para propiciar um clima lúdico, entendemos a brinquedoteca enquanto proposta pedagógica holística, que viabiliza sua existência independente do espaço estruturado por si só, mas fundamentalmente pela relação com a comunidade, sua ludicidade e cultura. As crianças e os adolescentes atualmente estão frente a uma sociedade multicultural geradora de contradições e conflitos, frente a uma sociedade industrial informatizada e eletrônica, onde o mundo do brinquedo se torna cada vez mais sofisticado e caro, enfim uma sociedade individualista, emergencial e materialista, orientada pela competência. Criar novos espaços lúdicos para que a criança e o adolescente brinquem, em uma época em que a urbanização crescente coloca o ser humano em um universo espacial pequeno e restrito. Esta problemática torna-se mais grave para as crianças, adolescentes e adultos que têm dificuldade de encontrar espaços, meios, profissionais, companheiros com iguais interesses para cumprir seus objetivos lúdicos.

A implantação de brinquedoteca e de novos espaços de jogos como um campo de aventura, resgata o valor do tempo para brincar no processo ontogênico do ser humano, e confirma os princípios da moderna orientação pedagógica, que se deve especificar e desenvolver. No princípio, a brinquedoteca foi uma maneira de adaptar os usuários aos espaços reduzidos que as cidades, em urbanização acelerada, delimitaram. Existe uma antinomia entre a concepção das brinquedotecas como organização dos espaços interiores e as brinquedotecas como lugar de expressão lúdica ou de ação lúdica, no qual a criança é convidada a mover-se alegremente (em vez de ficar pautada somente na manipulação dos brinquedos, objetos). A conduta lúdica (ação lúdica) é um desafio para ultrapassar criativamente esta antinomia, igualmente com as construções num parque de aventuras para múltiplos jogos. É fundamental que as administrações públicas e a sociedade civil enfrentem estes desafios e criem espaços lúdicos que não discriminem a nenhum setor da população infantil e que favoreçam as relações interpessoais e o respeito pelas diferenças individuais de cada usuário. Os espaços para brincar, públicos ou não, devem ter como eixo orientador alguns princípios que orientem sua missão. Estes princípios devem orientar programas, atividades, ações complementares e eventos que se fundamentam na potencialidade criativa e lúdica. Essa concepção visa abrir espaços de escuta para as questões emergentes da continuidade, estimulando a participação coletiva com liberdade de pensar como co-atores, co-participantes do processo de reconhecimento, mútuo de saberes e conhecimentos teóricos e práticos, estando referendados nos seguintes princípios (Adaptações feitas embasadas na Lei nº 9615/98 de 24 de março de 1998, conhecida como Lei Pelé), que poderiam estar presentes em projetos políticos e pedagógicos de espaços (públicos ou privados) para brincar: Cooperação; Co-educação; Co-gestão; Continuidade e ruptura; Criticidade; Dialogicidade; Emancipação; Ludicidade; Regionalismo; Totalidade.

Ao contrário de outras Universidades que restringem os espaços destinados ao lazer infantil, a **Universidade Federal do Ceará - UFC** ainda converte seus espaços públicos em lugares para brincar. Percebemos que hoje é bastante difícil ver em espaços públicos como: as ruas, os parques e principalmente nas praças públicas a imagem de crianças e adolescentes se apropriando para o seu brincar e o seu lazer. Não podemos dizer o mesmo em outros países como, por exemplo, na Europa, Canadá, Nova Zelândia, em países da Escandinávia e muitos outros países desenvolvidos onde os espaços públicos são devidamente apropriados pelas famílias e principalmente pela criança. Infelizmente evidenciamos em lugares (a América Latina como um todo) menos desenvolvidos a rápida perda desta imagem. Percebemos também que em países em desenvolvimento ou bastantes pobres que o desprezo pelo público faz com que até as praças e parques passem a ser ocupadas por interesses privados com o

desenvolvimento de empreendimentos comerciais. Hoje as grandes cidades são marcadas com o crescimento desmesurado.

E, além disso, com o crescimento da insegurança e da violência urbana, as praças públicas e as ruas ficam cada vez mais inacessíveis para brincar e o lazer infantil. Verificamos que os espaços das Instituições estaduais e federais, com as escolas e as universidades não são utilizados como potenciais espaços de opção de lazer, de encontro, de convivência geracional e de apropriação da comunidade. Compreendemos como fundamental a análise acerca da importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras na formação cultural, social, educacional e de lazer nos espaços para brincar. Para tanto, faz-se necessário verificar nesse estudo as diversas formas como o brincar é desenvolvido e transmitido nestes espaços, como as crianças se apropriam deles, refletindo a partir daí sobre a idéia da brinquedoteca ser um espaço apropriado, na sociedade atual, para a transmissão da cultura lúdica, para o lazer, para aprender, para construção da cidadania e para o desenvolvimento infantil.

Público alvo desejado para o projeto

Crianças e jovens de escolas públicas e privadas (o nosso universo de possibilidades de atendimento no âmbito escolar é bastante significativo. Atualmente a cidade de Fortaleza esta abastecida com 316 escolas municipais, já na esfera estadual a cidade de Fortaleza é contemplada com 233 escolas estaduais e o número de escolas particulares na cidade de Fortaleza é de 328 escolas.). Iremos também atender crianças e adolescentes de instituições do terceiro setor (ONG'S). Realizaremos atendimento a crianças e adolescentes em situação de exclusão e vulnerabilidade social e portadores de necessidades especiais (crianças e jovens: cegas, com síndrome diversas, surdas, mudas, com câncer, etc.)

Pretendemos também trabalhar com público de crianças e jovens das diferentes etnias indígenas em Fortaleza e no estado do Ceará. Os egressos desejados para os cursos e oficinas formativas no projeto Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer são as seguintes: Pessoas Desocupadas: (I) (jovens candidatos ao primeiro emprego, jovens em situação de vulnerabilidade social e pessoas da 3ª idade); Pessoas sob Risco de Desocupação: (II) (servidores públicos, trabalhadores inseridos em setores /atividades econômicas em expansão, reestruturação, modernização); Pessoas que Trabalham por Conta Própria: (III) (trabalhadores autônomos). Estudantes de Universidades: (IV) Públicas (V) Privadas; Professores de escolas: (VI) Públicas (VII) Privadas; Comunidades Étnicas (VIII) Exemplo: Indígenas, Quilombos, *Povos de Terreiros, Ciganos, etc.* As clientelas desejadas para atendimento na Brinquedoteca de Pesquisa e lazer são as seguintes: Estudantes de escolas: (I) Públicas (II) Privadas; Professores de escolas: (III) Públicas (IV) Privadas; Alunos e Professores de IES: (V) Públicas (VI) Privadas; Terceiro Setor: (VII) ONG'S (VIII) OCIPS (VIII) Fundações e Institutos; Grupos Especiais (IX) (Cegos, Surdos, Mudos, *Síndrome de Down, com câncer, etc.*); Terceira Idade (X); Comunidades Étnicas (XI) (Indígenas, Quilombos, *Povos de terreiros, Ciganos, etc.*); Comunidade em Geral (XII)

Quadro descritivo do público alvo direto que será beneficiado com as ações do projeto Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer

Publico Alvo	Nº anual de Atendimento Direto
Crianças (4 – 9 anos)	10.000
Crianças (10 – 14 anos)	5.000
Crianças (15 – 17 anos)	1.000
TOTAIS PARTICIPANTES ATENDIDOS DIRETAMENTE	16.000

Os princípios, experiências e a metodologia utilizada no projeto

Atualmente na esfera nacional e internacional existem múltiplas metodologias e estudos realizados e focados no lúdico, na criança e no adolescente. Nossa metodologia se baseia nas experiências já existente na Universidade Federal do Ceará – UFC no Instituto de Educação Física e Esportes – IEFES e na Faculdade de Educação – FACED e nos três objetivos específicos que norteiam as ações do projeto e de estudos já realizados pelo próprio coordenador técnico e já publicados em livros, artigos e apresentados em encontros científicos e, a partir desses, serão descritas a seguir:

1 - Oferecer formação acadêmica em cursos de extensão: A formação lúdica é a base estrutural do projeto, pois a execução da prática do curso é realizada no projeto através de observações de comportamentos e oferecimento de jogos, brinquedos e brincadeiras adequadas ao contexto específico.

2- Disponibilizar espaços lúdicos e de lazer com qualidade para crianças e adolescentes: A brinquedoteca de pesquisa e lazer como possibilidade de espaços de convívio coletivo com ambiente permita relações psíquico-saudáveis. Dessa forma são atendidos aspectos fundamentais como: atender padrão ergométrico; respeitar limites de densidade de ocupação do espaço; oferecer diversidade de tipos de brincadeiras e brinquedos que podem ser utilizadas de forma simultânea e fortalecer as relações sociais.

3- Oferecer formas de intervenções lúdicas: A equipe técnica (coordenadores, monitores, educadores) deve desenvolver estratégias lúdicas durante a execução de suas atividades e na mediação de situações espontâneas por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras a partir das intervenções extensionistas: criação de jogos e brinquedos, ensinar brincadeiras antigas (identificadas através de pesquisas); criar e disponibilizar novos jogos baseados na cultura lúdica; vivências lúdicas variadas com oficinas específicas.

4 - Desenvolver pesquisas e estudos: São desenvolvidas pesquisas relativas à aprendizagem, concentradas principalmente, nas áreas de educação, psicologia, saúde e cultura lúdica; jogos, brinquedos e brincadeiras. O levantamento será feito por meio de instrumentos variados (questionário com as crianças e adolescentes, questionários com os pais e educadores, observações participante, observações não participante, análise e descrição da trajetória lúdica, categorização da intensidade e qualidade lúdica em espaços estruturados para brincar e mapas afetivos: apropriação de espaços para brincar e de lazer, etc.) que são aplicados nos eventos promovidos pelo projeto, no atendimento direto no projeto ou pela própria Universidade, e a criação de materiais lúdicos que ocorrem no laboratório experimental e durante os cursos e oficinas, grupos de estudo ou Grupo temáticos, nos eventos e encontros com a comunidade nos espaços de ação do projeto, tendo como resultados: jogos, brinquedos e brincadeiras.

Além das metodologias apresentados anteriormente utilizaremos na brinquedoteca de pesquisa e lazer do IEFES-UFC alguns princípios que se apresentam em três perspectivas: a da criança, dos pais e da universidade.

1. Perspectiva com relação às crianças:

A função pedagógica: através da utilização, exploração e vivência com materiais lúdicos a criança desenvolve suas potencialidades favorecendo o desenvolvimento em todos os aspectos.

A função social: possibilita que as crianças procedentes de famílias pobres possam ter acesso aos jogos e brinquedos aos quais, por seu elevado preço, não têm acesso em suas casas, além de possibilitar a criação, re-criação e o resgate de jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais comuns na comunidade.

A função comunitária: através dos jogos, brinquedos e brincadeiras as crianças aprendem a brincar em grupo, respeitando o coletivo, sendo solidários, aceitando regras, cooperando e respeitando a individualidade dos demais. Uma outra possibilidade é de estimular a participação da comunidade em oficinas de jogos tradicionais.

A função de comunicação familiar: a utilização do brincar como elemento de interação do núcleo familiar, permitindo assim estimular na família o hábito do brincar em família, o que permite aos pais conhecer melhor e interpretar as ações lúdicas de seus filhos, podendo neste sentido interferir positivamente no desenvolvimento (como: valores, moral, personalidade, sociabilidade etc.) do seu filho.

A função de animador de bairro: onde a brinquedoteca pode transformar-se em um centro de referência do bairro, permitindo que as gerações aproveitem para se encontrar, que as crianças desenvolvam novas amizades, favorecendo o relacionamento entre os pais, educadores e profissionais em um ambiente alegre, bonito e harmonioso.

2. Perspectiva com relação a família:

A função formadora: oferecendo aos pais a possibilidade de se envolver com a brinquedoteca, participando e colaborando em sua organização, planejamento e manutenção.

A função social: a brinquedoteca oferece aos pais a alternativa de empréstimo de brinquedos que eles não podem comprar, e a possibilidade de estarem participando, interagindo no brincar e na troca de experiências, numa perspectiva da soma do saber.

A função orientadora: orientar aos pais sobre qual o brinquedo adequado para o seu filho na hora da compra, evitando que eles comprem materiais lúdicos com informações distorcidas através de propagandas enganosas e falsas, evitando assim frustrações ao constatar a realidade de determinados brinquedos, tanto em relação às suas possibilidades de uso quanto à qualidade do produto.

3. Perspectiva com relação a universidade:

A função de pesquisa: oferecendo a comunidade acadêmica a possibilidade de desenvolver estudos teóricos e práticos sobre o brincar, dentro de uma perspectiva de ação-reflexão-ação.

A função social: oferecer a comunidade mais uma alternativa de lazer. Além de otimizar os serviços prestados pela IEFES-UFC à sociedade.

A função integradora: a brinquedoteca como um espaço de integração dos conhecimentos sobre o estudo do brincar nas diferentes áreas do conhecimento humano.

Sabemos que as diferentes ações que serão realizadas no projeto apresentado, como: formação e qualificação profissional; eventos científicos e culturais, atendimento na brinquedoteca (internamente no IEFES e fora dele), pesquisas, publicações do IEFES têm como fundamento acreditar que cada sujeito é agente de sua própria aprendizagem, portanto, a metodologia de trabalho se pauta no envolvimento dos membros do grupo e de sua inserção no processo, valorizando sua experiência de vida, seus conhecimentos anteriores e sua capacidade de formular conceitos. Sendo assim, os recursos apóiam um trabalho que é vivencial, participativo e estimulante para as ações desejadas. A postura de recepção passiva é desestimulada e cada um é convidado a colaborar sempre com o objetivo de consolidar as informações compartilhadas no decorrer das ações. Atividades de apresentação de vídeos e mini seminários são tratados dentro de um referencial de Dinâmica de Grupo, numa tentativa de tornar o processo ensino-aprendizagem uma experiência ímpar. Como apoio faz-se uso de materiais didáticos como apostilas, artigos, textos, revistas específicas, jornais, entre outros recursos instrucionais.

COMO CUIDAR DA SUSTENTABILIDADE DO PROJETO

Participação da comunidade no projeto

O projeto Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer, em sua relação com a comunidade, a tem cumprido um papel importante na construção e socialização do conhecimento de forma coletiva, e sempre ouvindo e convidando todos os sujeitos implicados na ação, para saber de suas reais necessidade coletivas. Podemos citar com exemplo os grupos

focais temáticos, levantamentos de expectativas, Pesquisas variadas (satisfação dos usuários de nossos serviços, pesquisa de sondagem prévia antes de executar muitos projetos oferecidos à comunidade em geral, Aplicação de Mapas Afetivos, etc.). Neste em especial os mais diferentes sujeitos envolvidos terão a possibilidade de participar das pesquisas, dos eventos, vivenciar o espaço do projeto, participar das formações e qualificações que serão realizadas e de construir futuras ações ainda mais fortes e consolidadas e sempre respeitando suas reais necessidades e desejos. Os projetos e programas existentes no IEFES/UFC também visam oportunizar aos alunos da graduação as práticas de ensino e campo de estágio, bem como a participação em projetos de pesquisa associados aos projetos existentes e, à comunidade, a prática orientada de atividades físicas, atividades lúdicas, atividades de lazer (equipamentos de lazer como: Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer e o laboratório de Brinquedos e Jogos - LABRINJO, além de ações nos seguintes eixos de estudos e pesquisas: cultura lúdica, recreação, jogos, brinquedos, brincadeiras, jogos cooperativos, etc.) e desportivas. A UFC tem colocado suas instalações à disposição da comunidade em geral, do município de Fortaleza, do estado do Ceará e eventualmente, no âmbito nacional.

Parceiros diretos e indiretos do projeto

As parcerias firmadas pelo Instituto de Educação Física e Esportes - IEFES têm como objetivo fazer a divulgação e a seleção de forma compartilhada nas ações de qualificação (oficinas e formação). Para tanto, o engajamento a projetos já existentes e com atuação em comunidades específicas, onde os agentes já conhecem demandas e clientela, proporciona maior segurança nas ações a serem desenvolvidas. Outro aspecto considerado fundamental é o fato da ação ser realizada na própria comunidade, o que evita custos com transporte, deslocamentos, podendo ser minimizada a evasão entre os participantes. E por último nas ações de atendimento utilizaremos os parceiros para atuar junto com eles no atendimento das crianças, adolescentes e as famílias na Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer *in locu* ou levando o atendimento nas estruturas dos próprios parceiros ou na própria Comunidade.

Nas parcerias firmadas, nossos parceiros acolheram as ações de atendimento em suas instalações, munidos dos equipamentos solicitados, sem cobrança de quaisquer custos adicionais ao projeto ora apresentado, além das instalações e equipamentos disponibilizados, os agentes locais se dispõem a fornecer apoio nos processos de inscrição e seleção dos participantes, porém a responsabilidade final é do IEFES/UFC, que considerou as condições oferecidas ideais para o desenvolvimento do programa. As entidades parceiras são ONG, governo federal, municipal ou estadual, associações, escolas públicas e privadas, IES pública e privada e fundação entre outras.

As relações do projeto com as políticas públicas

O projeto Laboratório de Brinquedos e Jogos - LABRINJO do Instituto de Educação Física - IEFES baseou-se em um direito que todos os seres humanos devem ter: “O Direito ao Brincar”. Em 1959 a Declaração Universal do Direito da Criança é aprovada nas Nações Unidas. Sabemos também que na Educação em Direitos Humanos (EDH), no âmbito do Ministério da Educação (MEC) e da Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade (Secad) é concebida e definida pelos Planos Nacionais de Educação em Direitos Humanos (PNEDH), que se fundamentam nos documentos internacionais, em particular nas recomendações formuladas no Congresso de Viena (1993) e as propostas do Programa Mundial de Educação em Direitos Humanos (PMEDH).

Portanto, o MEC, por meio da Secad, estimula e apóia ações de Instituições de Educação Superior que objetivem fortalecer ações, atividades e estruturar materiais educativos sobre educação em direitos humanos. Brincar é uma necessidade básica e uma experiência humana, rica e complexa. No Estatuto da Criança e do Adolescente no

título III que trata da prevenção, capítulo I, disposições gerais, o artigo 71 diz: “Art. 71. A criança e o adolescente têm direito a informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento.” (p.25, Brasília em 2001). Já nos princípios que orientam a Associação Internacional Pelo Direito da Criança Brincar – IPA em 1979 (Malta), em 1982 (Viena) e em 1989 (Barcelona) verificamos os seguintes eixos onde o brincar pode atuar: Na SAÚDE o brincar é essencial para saúde física e mental das crianças; Na EDUCAÇÃO o brincar faz parte do processo da formação educativa do ser humano; No BEM ESTAR – AÇÃO SOCIAL o brincar é fundamental para a vida familiar e comunitária; No LAZER E NO TEMPO LIVRE a criança precisa de tempo para brincar em seu tempo de lazer. E por último no PLANEJAMENTO onde as necessidades da criança devem ter prioridade no planejamento do equipamento social, educacional e de lazer.

Hoje sabemos que uma nação que se preocupa com o “Direito de Brincar”, deve ter em suas políticas públicas ações específicas em três eixos básicos: 1) Criação de espaços lúdicos estruturados para jogos, brinquedos e brincadeiras; 2) Organização sistemática de ações de formação lúdica de recursos humanos em diferentes níveis; 3) Criação de centros de pesquisa, de documentação e assessoria sobre jogos, brinquedos e brincadeiras e outros materiais lúdicos. No Brasil existe um documento de grande relevância, que foi o estudo introdutório do referencial curricular nacional para a educação infantil no eixo do brincar, este documento é conhecido como Parâmetros

Curriculares Nacionais – PCN. Este documento foi criado no ano de 1998 em Brasília por educadores especialistas no assunto. Elencaremos abaixo alguns pontos apresentados neste estudo: a) É imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas instituições. b) A brincadeira é uma linguagem infantil. c) No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando; d) O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. e) Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. f) O brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto. g) Os conhecimentos da criança provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc.; h) É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações. I) Para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de um determinado tema e enredo, cujos desenvolvimentos dependem unicamente da vontade de quem brinca.

Neste mesmo documento o PCN apresenta o brincar por meio de várias categorias. E essas categorias incluem: 1) O movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; 2) A relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; 3) A linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constroem; 4) E, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar. Na organização atual da sociedade e especialmente em países pobres, a família e em especial as crianças não têm possibilidades diretas de vivenciar espaços para brincar, a não ser que esta idéia faça parte de um Programa de Políticas Públicas do município, do estado ou do governo federal. Atualmente a preocupação com o tema lúdico no contexto político, social e econômico, já faz parte da sociedade. As famílias começam a se preocupar com a importância do brincar na vida de cada um, lógico que este fato ocorre

com maior intensidade em uma determinada comunidade do que em outra, mesmo que seja de forma dispersa e desorganizada.

Mas o fato é que em todos os países, do mais ao menos desenvolvido, o jogo, o brinquedo e a brincadeira passaram a ser um fenômeno importante e que merece ser estudado. Para nós um país que se preocupa com o “Direito de Brincar”, deve ter em suas Políticas Públicas ações específicas em três eixos básicos:

- 1) Criação de espaços lúdicos estruturados para jogos, brinquedos e brincadeiras;
- 2) Organização sistemática de ações de formação lúdica de recursos humanos em diferentes níveis;
- 3) Criação de centros de pesquisa, de documentação e assessoria sobre jogos, brinquedos e brincadeiras e outros materiais lúdicos.

Para nós do IEFES/UFC percebemos que são necessárias políticas públicas e privadas de criação de espaços para brincar, espaços esses, com diversos materiais lúdicos, com animadores lúdicos etc., visando desta maneira cumprir um dos princípios básicos da educação humana, que é o desenvolvimento integral da criança e a integração criança, família e sociedade dentro de uma perspectiva holística. Um espaço estruturado para o brincar pode ser um ambiente rico para aprendizagem e para o desenvolvimento, ao mesmo tempo que favorece a socialização das pessoas e o seu **direito de brincar**.

OBJETIVO GERAL DA BRINQUEDOTECA DE PESQUISA E LAZER

O objetivo principal do projeto de extensão é uma maior e melhor utilização dos espaços existentes IEFES/UFC, e especialmente, a uma ampliação nos serviços oferecidos à comunidade e principalmente às crianças e adolescentes. Desta forma, a criação de um espaço estruturado para o lúdico possibilita às crianças que moram próximo a IEFES/UFC mais uma opção de atendimento e, para a comunidade acadêmica (docentes, discentes e servidores), mais um suporte para o ensino, para pesquisa e extensão, só que desta vez voltado ao lazer e ao brincar.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

De acordo com diversos teóricos a brinquedoteca tem vários objetivos, mas para IEFES/UFC os objetivos são:

- Oferecer espaço físico onde às crianças e adolescentes possam brincar;
- Oferecer à sociedade mais uma opção de lazer;
- Ser um espaço de interação e troca de experiências lúdicas;
- Valorizar os brinquedos e as atividades lúdicas e criativas;
- Possibilitar o acesso a uma maior variedade de brinquedos;
- Dar orientação sobre adequação e utilização de brinquedos;
- Dar condições para que as crianças brinquem espontaneamente;
- Provocar um tipo de relacionamento que respeite as preferências das crianças e assegure seus direitos;
- 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 possuir com exclusividade, podendo usufruir partilhando com outros;
- Utilizar a brinquedoteca como um espaço para fortalecer a cultura popular, especialmente aquela transmitida através dos jogos tradicionais, bem como incentivar os profissionais, comunidade, professores e instituições a fazerem uso do jogo tradicional no espaço da brinquedoteca, buscando assim, favorecer a interação entre as gerações.

Estes objetivos servirão como orientadores da missão da brinquedoteca da IEFES/UFC. Sabemos que existem outros objetivos importantes que podem ser alcançados

dentro de uma brinquedoteca, mas no momento inicial tentaremos atender aos objetivos elencados anteriormente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A brinquedoteca pode ser criada como um espaço lúdico-social e de pesquisa, pelas universidades públicas e privadas do Brasil. A brinquedoteca é uma proposta na qual, descobrimos como estamos no mundo, percebemos o presente e alcançamos vãos para o futuro. Na brinquedoteca podemos trilhar um caminho alternativo de ensinar, pesquisar, aprender, trabalhar e brincar. Garantir nas universidades brasileiras um espaço para o lazer e o brincar pode ser um elemento importante para ampliar o repertório de conhecimento de todos os implicados e, sobretudo garantir um direito básico O DIREITO DE BRINCAR. A brinquedoteca pode ser um espaço que favoreça a autonomia, a capacidade criadora, a consciência coletiva, a solidariedade e a cooperação. Brincar e aprender ou brincando e aprendendo pode acrescentar na formação humana experiências ricas, criativas, ímpares e libertadoras. E, sobretudo, possibilitar a construção de valores sólidos e consistentes que servirão para fortalecer suas relações consigo mesmo, com os outros e com o meio micro e macro. O projeto da **Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer** apresentado neste artigo é permanente e contínuo, muitas são as possibilidades de estudos e investigações que serão realizadas pela comunidade acadêmica (professores, alunos de graduação e pós-graduação) sobre o brincar e o lazer no contexto da criança e do adolescente. A **Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer do Instituto de Educação Física e Esportes – IEFES da Universidade Federal do Ceará - UFC**, é uma proposta que pode criar situações e condições para o ensino, pesquisa e extensão universitária e outras ações acadêmicas.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA E SUGESTÕES DE LEITURAS

ALMEIDA, M.T.P. **Ludoteca y educación física: una propuesta de inclusión y cooperación.** In: *VI Congreso internacional de Actividades Físicas Cooperativas*. Ávila – ES: La peonza Publicaciones, 2008.

ALMEIDA, M.T.P. **Ludotecas cubanas: um espaço de inclusão através do brincar.** In: 1ª Congresso Internacional em Estudos da Criança. Comunicação, 2, 3 e 4 de fevereiro. Braga-Portugal: Universidade de Minho-IEC, 2008. ISBN: 978-972-8952-08-2 (publicação digital)

ALMEIDA, M.T.P. **La ludoteca y la transdisciplinariedad: una nueva mirada sobre el jugar.** In: Coord. De la Torre, S. Oliver, C., Tejada, J., Bonil, J. *Congrés Internacional d’Innovació Docent: Transdisciplinarietat I Ecoformació*. Póster, marzo. Barcelona-España: Edición ICE UB. 2007.

ALMEIDA, M.T.P. **Ludoteca social, de investigación y de ocio de la Universidad Federal del Ceará-UFC en la Facultad de Educación-FACED.** In: *Medio ambiente, bienestar humano y responsabilidad ecológica*. IX Congreso de Psicología Ambiental. Madrid-España. Editorial UAM, 2006, pp.405-409.

ALMEIDA, M.T.P. **Os Jogos tradicionais Infantis em Brinquedotecas Cubanas e Brasileiras.** São Paulo: Universidade de São Paulo – USP / PROLAM, 2000. (Dissertação de Mestrado)

AZEVEDO, Antonia Cristina Peluso de. **Brinquedoteca no diagnóstico e intervenção em dificuldades escolares.** Campinas – SP: Editora Alínea, 2004.

- BIANCHI, María del Carmen(Org.). **El derecho y los chicos**. 1ª ed. Buenos Aires – Argentina: Espacio Editoria, 1995.
- BOMTEMPO, Edda. **Brinquedoteca: o espaço da criança**. Idéias o cotidiano da pré-escola, v. 7. São Paulo: FDE 1990, pp. 68-72.
- BORJA, Maria de Solé. **Modelo Ibérico de ludotecas**. Barcelona – España: Publicaciones de la revista /livro Juguetes y Juegos de España, 1991.
- BORJA, Maria de Solé **Estúdio para la implantación de una red de ludotecas**. Barcelona – Espanha: Publicaciones de la Universitat de Barcelona, 1980.
- FULLEDA, Pedro Bandera. **Introduccion a las ludotecas en Cuba**. Havana - cuba: Editado pela ACL,1995.
- BIANCHI, María del Carmen. **El derecho y los chicos**. Buenos Aires - Argentina, Espacio Editorial, 1ª edição, 1995.
- CUNHA, Nylse H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Maltese, 1994.
- FRIEDMANN, Adriana et al. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4ª ed.São Paulo: Ecritta/ ABRINQ, 1998.
- MARLI, Santa. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 1997.
- NETO, C. **O jogo e os quotidianos de vida da criança**. In R. Krebs, F. Copetti & T. Neto, C. O desenvolvimento da criança e a perspectiva ecológica do jogo. In R. Krebs, 1999.
- NETO, C. **Jogo e desenvolvimento da criança** - introdução. In Neto, C. *O Jogo e o Desenvolvimento da Criança* (pp. 5-9). Lisboa: Edições FMH, 1997.
- NETO, C **Tempo & espaço de jogo para a criança: rotinas e mudanças sociais**. In Neto, C. *O Jogo e o Desenvolvimento da Criança* (pp.10-22). Lisboa: Edições FMH, 1997.